



Penggunaan Media Belajar Kartu Abjad Dalam Proses Pembelajaran Oleh Kepala Sekolah Dan Guru Guru SD Di Desa Klabat Kecamatan Dimembe Minahasa Utara

Marien Pinontoan email:marienpinontoan@unima.ac.id,
Mozes M. Wullur email:mozeswullur@unima.ac.id,
Wolter Weol email: wolterweol@iakn.ac.id

Received: 23 August 2023; Revised: 12 October 2023; Accepted: 22 November 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.777-782.2023>

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan guru yang terampil menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran, mengembangkan materi pelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran, serta guru terampil dalam membimbing siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran di SD Inpres, SD GMIM dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupten Minahasa Utara. Khalayak sasaran 32 guru dan 3 kepala sekolah melalui kegiatan pendidikan pelatihan dengan menggunakan metode demonstrasi, diperoleh hasil penggunaan media belajar kartu abjad merupakan salah satu model pembelajaran inovatif, produktif dan menyenangkan bagi peserta pelatihan untuk meningkatkan keterampilan berpikir, dan kreatif dalam merencanakan poses pembelajaran, mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad, dan mampu mengembangkan materi pembelajaran untuk diadaptasikan serta terampil dalam mempraktekkan penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran terintegrasi dalam RPP serta perangkat pembelajaran terkait.

Kata kunci ; Media belajar, kartu abjad, proses pembelajaran

Pendahuluan

Salah satu kendala dalam proses pembelajaran di kelas adalah kemampuan guru menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi anak didik sebelum dan selama proses bahkan sampai pada akhir pembelajaran. Adanya gejala guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pendekatan formal dalam mengawali dan selama proses pembelajaran menjadikan anak serius, takut dan tegang yang menyebabkan konsentrasi belajar anak terganggu sebab tidak ada kemerdekaan dalam mempersiapkan diri untuk belajar. Gejala yang muncul di Sekolah Dasar Inpres Klabat bahwa guru guru maupun siswa menjadikan proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang rutinitas wajib dan cenderung mengabaikan upaya inovatif dalam proses pengembangan pendekatan pembelajaran sehingga situasi pembelajaran tidak berorientasi pada pengembangan daya nalar dan berpikir kreatif bagi peserta didik. Guru cenderung mengajar pembelajaran IPS dengan menggunakan media belajar misalnya alat transportasi Kereta api, kapal laut dan sejenisnya yang tidak pernah di lihat langsung oleh siswa. Siswa cenderung menghafal, menulis, menyebutkan sejumlah pertanyaan yang sesungguhnya masih abstrak bagi anak karena mereka tidak mampu menjelaskan bagaimana kondisi sesungguhnya alat transportasi yang mereka belum akurapi. Demikian juga dengan cara menulis nama pahlawan, nama hewan dan nama tumbuhan atau nama desa dan sejenisnya dalam materi pembelajaran membutuhkan keterampilan guru memilih dan menggunakan media belajar yang dapat dengan mudah siswa mengembangkan kemampuan intrlektualnya untuk berpikir kritis namun menyenangkan dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah metode dan/atau model pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga proses perlangsungannya pembelajaran ke arah yang lebih kondusif. Di antaranya penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran di



Sekolah Dasar. Mengkaji potensi penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran di sekolah dasar maka selayaknyalah menggunakan media belajar kartu abjad ini diterapkan di sekolah melalui pengabdian kepada masyarakat Unima kepada kepala sekolah dan Guru-guru SD Inpres, SD GMIM DAN SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara

Berdasarkan analisis situasi, telah dilakukan penelitian secara komprehensif oleh M. Wullur, dkk, 2022 di Kabupaten Minahasa Utara, Bolsel, Bolsel dan Talaud, tentang penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain diperoleh hasil yang efektif untuk mengembangkan kreativitas berpikir, dan keberanian mengambil keputusan serta mengembangkan wawasan berpikir peserta didik. Penggunaan media belajar kartu abjad ini juga meningkatkan atmosfer belajar yang kondusif karena penggunaan media belajar ini dilaksanakan sambil bermain sehingga siswa dapat mengembangkan materi belajar melalui penggunaan kartu abjad tersebut. Guru-guru belum mengetahui dan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran di sekolah. Permasalahannya Bagaimanakah caranya hingga guru-guru dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran sambil bermain, serta Bagaimana caranya guru-guru mengembangkan materi belajar terkait dengan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain di SD Inpres, GMIM, dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara. Kegiatan ini mempersiapkan kepala sekolah guru-guru dapat membentuk tim pengembang materi pelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan menggunakan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan materi belajar terkait dengan menggunakan media belajar kartu belajar yang pada gilirannya akan menghasilkan model pembelajaran sambil bermain kartu abjad di pendidikan mata pencaharian bagi SD Inpres, SD GMIM, dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara.

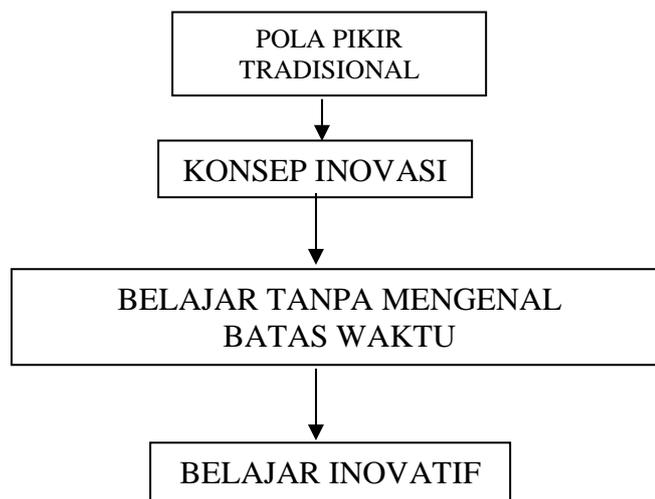
Kajian konseptual tentang konsep dasar media belajar bahwa pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*Zainal Aqib, 2015*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat – alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (*Arif S.Sadiman, dkk, 2010*). Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakai, orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*), produksi dan evaluasinya (*Azhar Arsyad, 1997*). Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA) sebagaimana dikemukakan *Abdul K.H. Ahmad, 2007*).

Penggunaan media belajar kartu abjad ini merupakan salah satu produk atau luaran penelitian tentang Penggunaan Media Belajar Kartu Abjad Sambil Bermain bagi Warga Masyarakat di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), bertujuan untuk dijadikan referensi bagi para tenaga tutor pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan Sanggar Kegiatan Belajar Masyarakat (SKB) maupun bagi tenaga kependidikan baik di tingkat satuan pendidikan maupun bagi dosen dan mahasiswa, serta praktisi pendidikan, serta bagi masyarakat dan keluarga (*Wullur, dkk, 2022*). Konsep ini menguraikan tentang bagaimana cara belajar sambil bermain bagi guru-guru dengan mengutamakan permainan bermakna bermuatan pesan pendidikan untuk memacu dan memicu optimalisasi kemampuan kognitif (Pengetahuan), afektif (Sikap), dan psikomotor (Keterampilan) guru-guru dengan Pendekatan Belajar sambil Bermain *Playing by Learning Approach* (*Pinontoan M, 2021*). Penggunaan media belajar kartu abjad ini memiliki sasaran utama mereka yang terpanggil dan ditugaskan menjadi guru SD untuk dapat mengoperasikan media belajar kartu abjad ini dalam proses pembelajaran sambil bermain sesuai dengan tingkat kematangan kognitif peserta belajar, tujuan dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat dan jenjang serta jenis pendidikan dan kebutuhan belajar yang diinginkan.

Kerangka berpikir pemecahan masalah ini mengacu pada inti permasalahan yang dihadapi petani ialah pola pikir memelihara dan mengaplikasikan pengetahuan dan wawasan yang diwariskan oleh leluhur secara turun temurun (lebih bersifat maintenance). Untuk itu perlu ada terobosan yang sifatnya inovatif dengan konsep belajar tanpa mengenal batas waktu (No limit to learning) ke arah belajar inovatif (innovative learning), James Botkin, at all dalam Djudju Sudjana, 1991). Konsep belajar antisipatif ini merupakan kebutuhan hakiki para guru agar terciptanya konsep belajar partisipatif bagi mereka. (participatory learning, (Pinontoan, 2020).

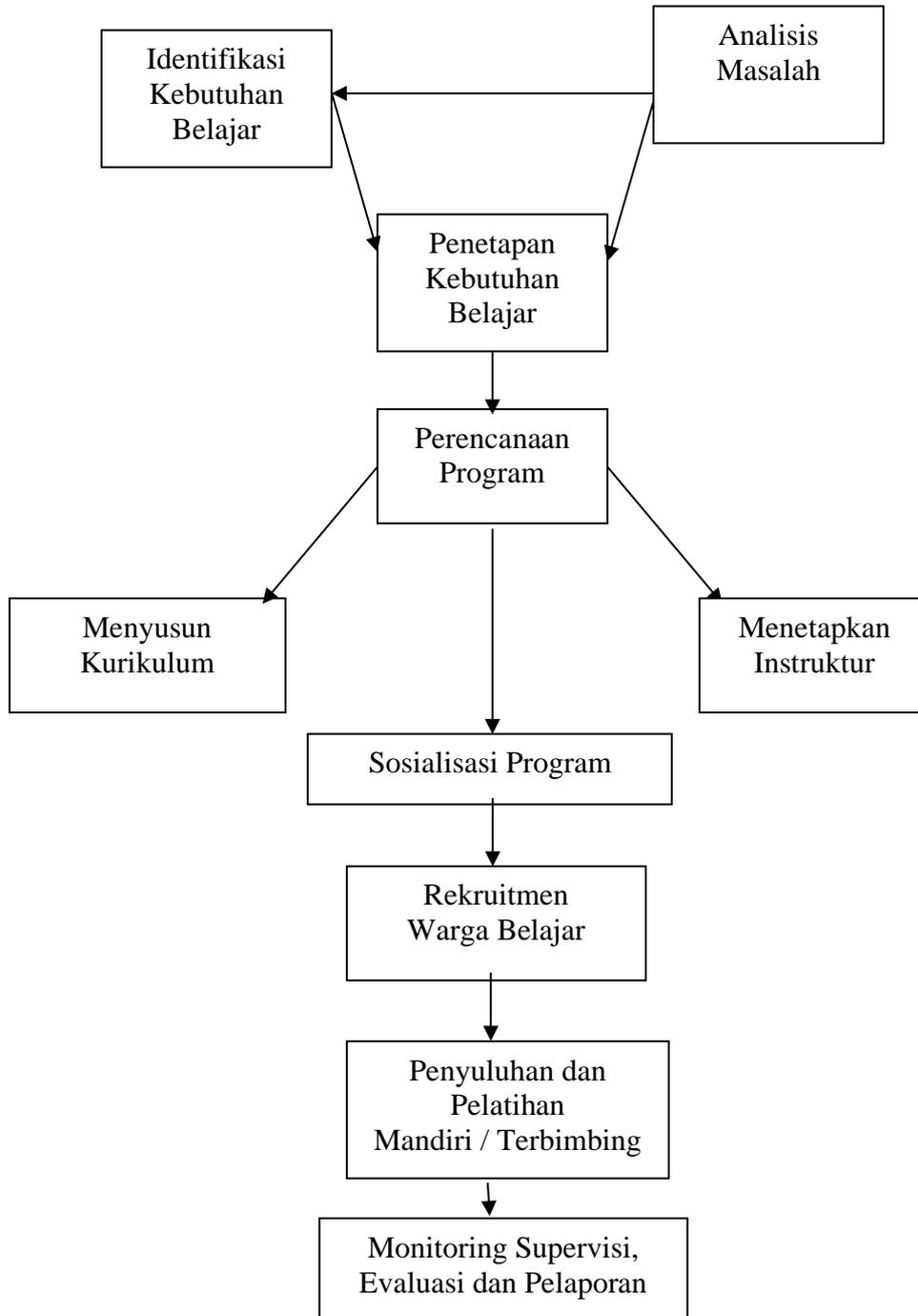
Dengan demikian, terdapat sejumlah alternatif pemecahan permasalahan yang dihadapi antara lain : (1) melalui penyuluhan massal, namun kendalanya sasarannya kurang tepat, (2) melalui penyuluhan individu, namun waktu dan biaya akan lebih tinggi serta kurang efisien dan efektif. (3) melalui penyuluhan dan pelatihan bagi kepala sekolah dan guru guru dalam konteks penggunaan media belajar kartu abjad di SD Inpres, SD GMIM dan SD GP desa Klabat dalam bentuk kelompok. Pendekatan terakhir ini dipandang strategis dan dimungkinkan untuk dapat dilaksanakan. Pemecahan terhadap masalah yang dihadapi kepala sekolah dan guru guru sekolah dsar ini ditempuh melalui transformasi pendidikan luar sekolah dengan pendekatan penyuluhan dan pelatihan baik terbimbing maupun mandiri. Strategi yang akan digunakan yaitu membentuk kelompok kepala sekolah dan guru-guru di ktiga sekola dasar tersebut dimana setiap kelompok terdiri dari lima orang. Untuk lebih jelas pemecahan terhadap permasalahan ini meliputi : 1. Sosialisasi program penerapan IPTEKS 2. Rekrutment calon warga belajar dan pembentukan dua kelompok belajar, 3. Menyusun kurikulum materi penyuluhan dan pelatihan, 4. Menetapkan sumber belajar/ fasilitator yang tepat dan professional, 5. Melaksanakan penyuluhan secara terpadu dan melakukan pelatihan baik terbimbing maupun mandiri di lokasi pelatihan, dan 6. Melaksanakan monitoring, supervisi dan perbaikan terhadap masalah yang dihadapi di lapangan, serta melakukan evaluasi dan pelaporan.

Secara konseptual, kerangka pemecahan masalah dapat disajikan melalui gambar berikut ini:



Gambar : 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah
 (Diadaptasi dari Wullur M. 2010)

Selanjutnya, secara konseptual, Aplikasi Pendekatan pemecahan masalah dapat disajikan melalui gambar berikut ini:



Gabmbar 2.2. Aplikasi Pendekatan Pemecahan Masalah
 (Diadaptasi dari Wullur M. 2010)

Yang menjadi khalayak sasaran penerapan IPTEKS ini ialah : kelompok guru-guru dan Kepala Sekolah Dasar Inpres SD GMIM dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara yang terdiri dari 31 orang Dipilihnya lokasi dengan terbentuknya tiga kelompok guru dan kepala sekolah ini karena dipandang strategis dan mudah dijangkau oleh peserta di Desa Klabat. Penerapan IPTEKS ini memiliki keterkaitan minimal dengan 2(dua) institusi terkait yaitu : 1.



Universitas Negeri Manado, dengan peran menyiapkan tenaga nara sumber / instruktur, tenaga pelaksana program, tenaga pendamping kelompok. Hasil yang diperoleh yaitu terwujudnya program pengabdian kepada masyarakat dan program rintisan desa binaan guru-guru dan kepala sekolah oleh Unima, 2. Pihak Sekolah Dasar Inpres, SD GMIM dan SD GP Klabat dalam koordinasi kepala Desa Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa sebagai mitra kegiatan PPM LPM Unima. Metode yang digunakan dalam penerapan IPTEKS ini ialah : 1. Metode ceramah yang digunakan untuk penyuluhan, 2. Metode Diskusi yang digunakan untuk pemecahan masalah, 3. Metode Eksperimen yang digunakan dalam latihan/pratek terbimbing, dan 4. Metode praktek mandiri yang digunakan setelah peserta selesai mengikuti praktek terbimbing. Adapun Pelaksanaan evaluasi ini digunakan 3 (tiga) tahap yaitu : Tahap I : Evaluasi terhadap rekrutmen calon peserta dengan memenuhi semua indikator pra-syarat peserta pelatihan. (tahap persiapan, Tahap II: Evaluasi proses pelatihan, dengan obyek sasaran evaluasi : (1) Kesiapan sumber belajar/instruktur, (2) Relevansi materi/kurikulum, (3) Kemampuan adopsi materi oleh peserta pelatihan, (Tahap proses pelatihan) dan Tahap III: Evaluasi Hasil pelatihan, dengan indikator pencapaian tujuan dengan tolok ukur keberhasilan yaitu : . Anggota kelompok uru-guru dan kepala sekolah dapat mempraktekan penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain, 2. Peserta pelatihan mampu membuat materi pelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad di lokasi kegiatan, 3. Peserta dapat mengembangkan materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran disertai rancangan kurikulum dalam bentuk tema kata bermakna di masing-masing sekolah.

Hasil Kegiatan Pelatihan

Dari hasil kegiatan pelatihan menggunakan Media Belajar Kartu Abjad dalam proses pembelajaran oleh kepala sekolah dan Guru-Guru SD di SD Inpres, SD GPDi dan SD GMIM 64 Desa Klabat diperoleh hasil-hasil sebagai berikut ;

1. Anggota kelompok guru-guru dan kepala sekolah dapat mempraktekan penggunaan media kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain.
2. Peserta pelatihan mampu membuat materi pelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad di lokasi kegiatan.
3. Peserta dapat mengembangkan materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran disertai rancangan kurikulum dalam bentuk tema kata bermakna di masing-masing sekolah.
4. Masing-masing sekolah telah memiliki guru instruktur yang menjadi sumber belajar bagi guru-guru dan siswa dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad di sekolah.

Pembahasan

Pembahasan tentang bagaimanakah caranya hingga guru-guru dapat menggunakan media belajar Kartu Abjad sambil belajar bermain SD Inpres, SD GMIM dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara, dilaksanakan dengan cara pelatihan yang dibentuk kelompok guru-guru di masing-masing sekolah, dalam proses pelatihan ini guru-guru diawali dengan penjelasan tentang konsep dasar permainan kartu dalam proses pembelajaran mata pelajaran di kelas oleh guru dan siswa. Dilanjutkan dengan penjelasan jenis, bentuk dan karakter kartu serta penjelasan ketentuan dan persyaratan permainan. Pada tahapan selanjutnya pelaksanaan demonstrasi permainan yang terbimbing secara berulang dan dilanjutkan secara mandiri dalam kelompok. Pada tahapan ini kelompok diajak untuk membuat RPP dalam mata pelajaran kemudian contoh materi dan pengembangan materi pembelajarannya disimulasikan dengan permainan menggunakan media belajar kartu abjad oleh siswa untuk mata pelajaran tersebut. Selanjutnya pembahasan tentang bagaimanakah caranya guru-guru dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses belajar



SD Inpres, SD GMIM dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara, dilakukan dengan tahapan penjelasan tentang petunjuk teknis penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain dengan cara mendisain materi pembelajaran sesuai rancangan pelaksanaan pembelajaran, serta menetapkan pokok-pokok masalah yang akan dipecahkan oleh siswa melalui permainan kartu abjad dilanjutkan dengan pemberian reward atau hadiah bagi siswa yang menjadi pemenang sebagai bentuk motivasi belajar sambil bermain bagi siswa. Sedangkan pembahasan tentang Bagaimana caranya guru-guru mengembangkan materi belajar terkait dengan menggunakan media belajar kartu belajar di SD Inpres, SD GMIM dan SD GP Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa Utara, dilaksanakan dengan cara mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk masing-masing mata pelajaran disertai dengan pendekatan belajar kelompok sambil bermain dalam bentuk tugas rumah untuk dikerjakan secara berkelompok sesuai dengan materi penugasan belajar untuk dikerjakan sambil bermain di rumah secara bergantian (Pinontoan M. dkk, 2023).

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan Media Belajar Kartu Abjad dalam proses pembelajaran oleh kepala sekolah dan Guru-Guru SD di SD Inpres, SD GPDi dan SD GMIM 64 Desa Klabat diperoleh kesimpulan bahwa ; 1. Kegiatan pelatihan ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif, produktif dan menyenangkan bagi peserta pelatihan karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir, kreatif dalam merencanakan proses pembelajaran, serta ,mampu mengembangkan materi pembelajaran untuk dijabarkan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran. 2. Anggota kelompok guru-guru dan kepala sekolah dapat mempraktekan penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain. 3. Peserta pelatihan mampu membuat materi pelajaran dengan menggunakan media belajar kartu abjad di lokasi kegiatan. 4. Peserta dapat mengembangkan materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran disertai rancangan kurikulum dalam bentuk tema kata bermakna di masing-masing sekolah. 5. Masing-masing sekolah telah memiliki guru instruktur yang mejadi sumber belajar bagi guru-guru dan siswa dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad di sekolah. Disarankan ; 1. Diperlukan adanya pendampingan untuk pengembangan dan perluasan pelatihan penggunaan media belajar kartu abjad ini dalam proses pembelajaran lebih luas ketingkat kecamatan dan kabupaten minahasa utara dalam bentuk sosialisasi. 2. Diperlukan dukungan pemerintah melalui dinas pendidikan kabupaten, orang tua dan pemerhati pendidikan untuk pengadaan media kartu abjad sebagai salah satu media belajar dalam proses pengadaan alat pendidikan di masing-masing sekolah. 3. Media belajar kartu abjad ini dapat dijadikan media belajar untuk keluarga, organisasi keagamaan dan organisasi sosial sebagai media belajar dalam pengembangan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas melalui jalur pendidikan luar sekolah bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- Abdul Karim H. Ahmad., (2007), Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM : Makassar.
Arief S. Sadiman, dkk., (2010)., Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, PT. RajaGrafind : Jakarta.
Azhar Arsyad., (1997)., Mdia Pembelajaran., PT RajaGrafindo : Jakarta
Pinontoan, M. (2020), Konsep Dasar Kemiskinan dan Strategi Pemberdayaan Masyarakat: Suatu Kajian Teoritis, Pragmatis dan Holistik, Penerbit NEM, Yogyakarta, Anggota IKAPI.
Wullur Mozes M. (2010)., Perencanaan Pendidikan Luar Sekolah, Penerbit Cahaya Abadi : Tulung Agung
Zainal Aqib., (2014)., Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inofatif), Penerbit Yrama Widya : Bandung.