

**PENDAMPINGAN KEGIATAN *ACTIVE LEARNING* BERBASIS DIGITAL
DI SDN 2 MRANTI PURWOREJO**

Arum Ratnaningsih, Nurhidayati, dan Ike Yunia Pasa
Prodi PGSD, Prodi Pendidikan Fisika, dan Prodi Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Purworejo

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memudahkan guru dalam menguasai pembelajaran *Active Learning* berbasis digital. Metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode pendampingan. Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kegiatan pendampingan *Active Learning* terdiri dari tiga hal dengan penjelasan berikut. Pertama, bertambahnya wawasan peserta tentang inovasi pada pembelajaran. Hal ini terlihat pada cara pembelajaran yang telah dilakukan peserta pelatihan menggunakan pendekatan *Active Learning*, sehingga terwujudnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan inovatif. Kedua, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap inovasi teknologi. Terwujudnya sikap peserta yang selalu mencoba berbagai aplikasi digital yang dapat mendukung proses pembelajaran. Ketiga, memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta. Pengalaman belajar secara langsung dirasakan oleh peserta dengan kegiatan praktik pendekatan *Active Learning* yang berkolaborasi aplikasi digital. Tujuan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *Active Learning* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat meliputi menyediakan tempat berupa gedung SD Negeri 2 Mranti, menyediakan fasilitas berupa mic, sound, tempat duduk, LCD, komputer, dan jamuan makanan, dan peserta yang antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci : *Active Learning*, inovatif, dan berbasis digital

Abstract

The purpose of community service activities is to facilitate teachers in mastering digital-based *Active Learning* learning. The method in community service activities uses the mentoring method. Based on the results achieved in the *Active Learning* assistance activities consisted of three things with the following explanation. First, increasing participants' insights on innovation in learning. This can be seen in the way learning has been done by trainees using the *Active Learning* approach, so that the realization of active, fun, and innovative learning is realized. Second, foster curiosity about technological innovation. The realization of the attitude of participants who always try various digital applications that can support the learning process. Third, provide direct learning experiences to participants. The learning experience was directly felt by the participants with the practical activities of the *Active Learning* approach that collaborates with digital applications. The purpose of learning activities using the *Active Learning* approach makes it easy for students to understand learning material so that learning becomes fun. Participation of partners in the implementation of community service programs includes providing a place in the form of Mranti 2 Elementary School building, providing facilities such as mic, sound, seating, LCD, computer, and food banquets, and participants who are enthusiastic in participating in community service activities.

Keywords: *Active Learning*, innovative, and digital based

Article Info

Received date: 22 Oktober 2019

Revised date: 20 Januari 2020

Accepted date: 12 Februari 2020

PENDAHULUAN

Tantangan revolusi industri maka sistem pembelajaran dalam kurikulum diubah menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diharapkan dapat sebagai sarana menuju kurikulum 4.0 atau disebut dengan era digital. Hal ini dikarenakan dalam Kurikulum 2013 menggabungkan berbagai aspek yang meliputi aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan aspek perilaku. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 pada tingkatan sekolah dasar berbasis tematik yang memberikan kesan kepada siswa bahwa pembelajaran itu menyenangkan. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 juga memposisikan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Harapannya dari Kurikulum 2013 guru dapat menggali potensi siswa dengan maksimal melalui pembelajaran yang menyenangkan dan melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Untuk mewujudkan harapan tersebut maka sebagai pendidik dituntut tidak hanya terampil dalam menggunakan pendekatan *Active Learning*.

Active Learning merupakan salah satu upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal ini sependapat dengan Baharun, H. (2015:37) bahwa pendekatan

Active Learning merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan kompetensinya. Rachmah, H. mengungkapkan bahwa pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut dalam bentuk interaksi antarpeserta didik maupun peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran tersebut (2012:11). Menurut Melvin L. Silberman, pendekatan *active learning* merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif, yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif (2006:16).

Karakteristik pendekatan *Active Learning* yang pertama peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini tercermin dalam bentuk interaksi antarpeserta didik maupun peserta didik dengan pendidik. Karakteristik kedua, pendidik menggunakan berbagai jenis metode dan model pembelajaran yang inovatif, salah

satunya dengan penggunaan teknologi atau pembelajaran berbasis digital. Karakteristik ketiga, suasana pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Active Learning* memiliki karakter berpusat pada peserta didik dan pendidik menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, komunikasi yang terjadi dua arah antara pendidik dengan peserta didik, dan pengelolaan kegiatan pembelajaran menekankan pada kreativitas peserta didik (Lutfi, T., 2018:20-24).

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 pada tingkatan sekolah dasar berbasis tematik yang memberikan kesan kepada siswa bahwa pembelajaran itu menyenangkan. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 juga memposisikan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Harapannya dari Kurikulum 2013 guru dapat menggali potensi siswa dengan maksimal melalui pembelajaran yang menyenangkan dan melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Teknologi digital yang mendukung pendekatan *Active Learning* melalui media digital interaktif. Jenis media digital interaktif meliputi media pembelajaran interaktif berbasis *e-Learning*, media pembelajaran interaktif berbasis android, media pembelajaran interaktif berbasis software, dan media

pembelajaran interaktif berbasis web. Keempat jenis media digital interaktif dijelaskan sebagai berikut.

Pertama media pembelajaran interaktif berbasis *e-Learning*. *E-learning* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga sajian atau menu yang ada pada *e-Learning* menggambarkan rancangan pembelajaran yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *e-Learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* (pada waktu yang sama atau langsung secara virtual) dan *asynchronous* (pada waktu yang berbeda). Menurut Yazdi, M. pembelajaran *e-Learning* fokus utamanya adalah peserta didik. Peserta didik menjadi mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung-jawab dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran *e-Learning* akan memaksa peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri (2012:146). Jenis media pembelajaran interaktif berbasis *e-Learning* terbagi menjadi lima meliputi moodle, Fedeena, Ilmukomputer, Pesonaedu, dan Fisikanet.lipi.go.id.

Kedua media pembelajaran interaktif berbasis android, merupakan alat bantu yang dapat menjabarkan pesan

atau informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga terjadi proses komunikasi dua arah. Media ini lebih mudah diakses dan digunakan baik oleh peserta didik maupun pendidik. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk digunakan dalam teknologi telepon pintar dan tablet (Aziz, M.K., 2015:10). Jenis media pembelajaran interaktif berbasis android meliputi aplikasi kelas kita, aplikasi ruang guru, aplikasi Quipper, aplikasi belajar online Tryout, Star Chart, dan lain-lain. Kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis android sebagai media yang memiliki fungsi sebagai edukasi dan hiburan, sehingga sangat efektif dan efisien digunakan oleh pendidik.

Ketiga media pembelajaran interaktif berbasis software. Software merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer berupa program atau intruksi menjalankan suatu perintah (Hartanto, F. D., 2014:22). Jenis media pembelajaran interaktif berbasis software meliputi Rekestest, Sicyon Lite, Animals for Kids, Chinese Toolbox, Portable Balabolka, Celestia Portable, Holy Quran Software, Bone Lab, Kamus Jawa Indonesia, Kamus Inggris Indonesia, Software mengetik dengan 10 jari, Tiny Piano, dan sebagainya.

Keempat media pembelajaran interaktif berbasis web. Pembelajaran interaktif berbasis web merupakan bahan ajar interaktif yang mengombinasikan berbagai macam media manual dalam satu media pembelajaran dengan penyajian interaktif dalam komputer berbasis internet (Muladi, 2012:52). Jenis media pembelajaran interaktif berbasis web meliputi Zenius Education, Wikipedia, Kelas Kita, Wolfram Alpha, Music Theory, Wikihow, Bing Map & Google Map, Bing Search & Google Search, Bing Translator, Microsoft Photosynth, Wordwide Telescope, dan lain-lain.

Dengan demikian, maka ada terdapat beberapa faktor berpengaruh terhadap keberhasilan implementasi *Active Learning* yang meliputi faktor tujuan, faktor pelibatan peserta didik, faktor penggunaan seni, gerakan serta indera, dan faktor variasi langkah dan kegiatan pembelajaran (Rachmah, H., 2012:11-12). Keempat faktor tersebut yang dominan berpengaruh faktor variasi langkah dan kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan faktor tersebut memerlukan kreativitas dan inovasi dari pendidik dalam merancang pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam *Active Learning* mengarahkan dan mengontrol peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Keadaan yang demikian,

maka tim pengabdian melakukan kegiatan pendampingan kegiatan *Active Learning* berbasis digital pada guru SD Negeri 2 Mranti Purworejo

METODE PELAKSANAAN

Metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 2 Mranti Purworejo menggunakan skala prioritas. Mitra pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan ini SD Negeri 2 Mranti Purworejo yang terletak di kelurahan Mranti kecamatan Purworejo dan merupakan salah satu sekolah dasar imbas di gugus Ahmad Yani. SD Negeri 2 Mranti Purworejo memiliki pendidik berjumlah 9 orang dan jumlah peserta didik 186 orang dengan jumlah kelas 6 ruang. Pendidik yang berada di SD Negeri 2 Mranti Purworejo untuk guru kelas bersertifikat terdapat 6 sedangkan 3 orang masih belum bersertifikasi. Penyelenggaraan pembelajaran di SD Negeri 2 Mranti Purworejo pagi hari, sedangkan kurikulum yang berlaku di mitra menggunakan kurikulum 2013. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat meliputi menyediakan tempat, menyediakan fasilitas, dan peserta. Penyediaan tempat dalam hal ini mitra memberikan ijin kepada tim pendamping pengabdian berupa gedung SD Negeri 2 Mranti. Penyediaan fasilitas yang mitra

lakukan kepada tim pendamping berupa mic, sound, tempat duduk, LCD, komputer, dan jamuan makanan. Pemandu dalam penyampaian informasi sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan.

Langkah-langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 2 Mranti Purworejo sebagai berikut. Pertama, tim pengabdian melakukan studi pustaka tentang *Active Learning* sekolah dasar. Kedua, tim pengabdian melakukan pra survei ke sekolah dasar untuk mengetahui metode penanaman pembelajaran aktif yang sedang atau sudah diajarkan dalam proses pembelajarannya. Ketiga, tim pengabdian mencari mitra kegiatan pendukung untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Keempat, tim pengabdian mempersiapkan pembuatan konsep materi yang akan digunakan dalam kegiatan *Active Learning*. Kelima, tim pengabdian menentukan waktu dan lama pelaksanaan kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana dan mitra kegiatan.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 21 September 2019 dari pukul 07.00 sampai 11.30 WIB dengan diikuti 20 guru SD Negeri 2 Mranti Purworejo. Kegiatan pertama, semua guru kelas diminta untuk

membuat perangkat pembelajaran *Active Learning*. Pendampingan perangkat *Active Learning* diselenggarakan dengan tujuan agar guru di SD Negeri 2 Mranti dapat mandiri dan terampil dalam membuat perangkat *Active Learning*. Pembuatan perangkat pembelajaran tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni perangkat pembelajaran untuk kelas rendah dan perangkat pembelajaran untuk kelas tinggi. Kegiatan kedua, semua peserta mempraktikkan atau mensimulasikan pembelajaran *Active Learning*. Pendampingan pengajaran *Active Learning* berbasis digital diselenggarakan dengan tujuan agar guru di SD Negeri 2 Mranti terampil dalam mempraktikkan *Active Learning* berbasis digital, sehingga guru dapat percaya diri dalam pembelajaran. Pada kegiatan ini diwakilkan dengan perwakilan oleh guru kelas rendah dan guru kelas tinggi. Kegiatan ketiga, semua peserta mengenal cara penilaian pembelajaran *Active Learning*. Pendampingan penilaian *Active Learning* berbasis digital diselenggarakan dengan tujuan agar guru di SD Negeri 2 Mranti terampil dalam penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. Kegiatan keempat semua peserta mendapatkan pendampingan tentang berbagai alternatif fasilitas yang ada di online yang dapat mendukung kegiatan *Active Learning*.

Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan guru di lapangan. Karena berdasarkan hasil survei sebelum pelaksanaan, guru-guru di SD Negeri 2 Mranti Purworejo selama ini belum pernah memperoleh program pendampingan pembelajaran *Active Learning*. Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan sosialisasi *Student Active Learning* berbasis digital ini diharapkan guru dapat berinovasi dan berkreasi dalam pengembangan pembelajaran yang aktif melalui teknologi digital, sehingga mampu menarik dan menyenangkan siswanya.

HASIL YANG DICAPAI

Berdasarkan tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, pengabdian ini dapat memberikan hasil enam hal sebagai berikut. Pertama, menambah wawasan bagi guru dalam inovasi pada pembelajaran. Kedua, terwujudnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan inovatif. Ketiga, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap inovasi teknologi. Keempat, meningkatkan keterampilan mengajar guru. Kelima, mampu membiasakan dengan sadar diri dalam melakukan pembelajaran sehari-hari. Keenam, memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka dapat disimpulkan enam hal sebagai berikut. Pertama, kegiatan pengabdian ini dapat menambah wawasan bagi guru dalam penyisipan karakter di pembelajaran. Kedua, terwujudnya pembiasaan melakukan kebaikan di lingkungan sekolah. Ketiga, menumbuhkan kepedulian siswa untuk saling tolong menolong dan menyayangi. Keempat, meningkatkan keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Kelima, mampu membiasakan melakukan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Keenam, memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memperlancar kegiatan ini, yakni kepada.

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Purworejo
2. Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
3. Dekan Teknik Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian ini.
4. Ketua Program Studi TI, PGSD, dan Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan Staf SD Negeri 2 Mranti Purworejo, yang telah turut aktif berpartisipasi sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini.
6. Mahasiswa TI, PGSD, dan Pendidikan Fisika yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M.K. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Baharun, H. 2015. Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Pedagogik*. Vol. 01 No. 01, Januari-Juni.
- Hartanto, F. D. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Simulasi Pada Pokok Bahasan Pernapasan Manusia Kelas V Ilyas Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Lutfi, T. 2018. Pembelajaran dengan Pendekatan Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Studi Multi Situs di MI Roudlotut Tholabah, Kranding Mojo, Kediri dan MI Inhadlut Tholibin, Mojo Kediri). *Tesis*. Kediri: IAIN Tulungagung.
- Melvin L. Silberman. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Muladi. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Angka. *Jurnal Tekno*. Vol. 18, No. 2, September.
- Rachmah, H. 2012. Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. *Widya*. Vol. 29 No. 319, April.
- Yazdi, M. 2012. E-Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*. Vol. 2 No. 1 Maret.