

Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Melalui Desain Pesan Pembelajaran Bagi Guru di Daerah Perbatasan Kabupaten Bengkayang

Warneri¹ Endang Purwaningsih² Maria Ulfah³ Heni Kuswanti⁴ Iwan Ramadhan⁵

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia ^{1,2,3,4}

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia ⁵

Email: warneri@fkip.untan.ac.id¹ ndang.purwaningsih.upi@gmail.com²

maria.ulfah@fkip.untan.ac.id³ heni.kuswanti@untan.ac.id⁴ iwan.ramadhan@untan.ac.id⁵

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajara, agar pembelajaran dirasa menyenangkan dan dapat diserap oleh peserta didik, hendaknya guru dapat menyiapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar peserta didik dapat mencerna setiap isi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut agar mampu berinovasi dalam proses pembelajarannya agar peserta didik memiliki ketertarikan tersendiri sehingga kegiatan dan suasana pembelajaran lebih bermakna dan hidup. Dalam hal ini, dosen dan tim PkM melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat, dengan menggunakan LCD Proyektor dan media penyuluhan, kegiatan penyuluhan dilaksanakan kepada guru-guru tersebut dengan diiringi tanya jawab dalam penyuluhan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan harapan agar guru dapat memiliki inovasi dan mengembangkan kemampuan di dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran bagi guru khususnya di daerah perbatasan kabupaten Bengkayang.

Kata Kunci: Pembelajaran kreatif, Desain Pembelajaran



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Sebagai seorang calon guru dalam melaksanakan tugasnya dapat mengelola dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, agar pembelajaran tidak membosankan, lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Proses pembelajaran didalam dunia pendidikan sangat beraneka raga dalam pola penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Pendidik/guru diminta untuk mampu berinovasi dalam proses pengajarannya agar peserta didik/siswa memiliki ketertarikan tersendiri, bukan hanya sistem ceramah/teks book, tetapi interaksi dari siswa mampu memberikan suasana pembelajaran lebih bermakna dan hidup. Kemajuan teknologi yang begitu pesat mendorong siswa lebih banyak tahu, oleh sebab itu seorang guru harus mampu mengikuti keadaan dan ritme dari perkembangan teknologi itu sendiri. Dengan keadaan seperti itu sebagai seorang guru harus dapat membuat suasana kelas menjadi lebih baik denga cara pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta dapat merancang desain pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Dalam proses pembelajaran seorang guru akan menjadi pusat perhatian anak didik dan sekaligus menjadi seorang perantara dalam penyampaian pesan ilmu pengetahuan melalui komunikasi dan penyampaian informasi dngan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, ehingga siswa dengan mudah menyerapnya. Untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya adalah keterampilan dalam mengajar dan pesan yang akan disampaikan kepada siswa dapat didesain seefektif mungkin agar lebih mudah menarik bagi siswa.

Terdapat beberapa guru yang mengeluh, ketika mengajar karena siswa-siswanya kurang bersemangat, kurang tertarik pada materi pelajaran karena kurang memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Pesan pelajaran yang kurang menarik, maka seorang guru perlu mengkaji ulang penataan dan penyajian desain pesan tentang materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya, Bagaimana penataan pesan pembelajaran agar siswa belajar benar-benar memahami apa yang dipelajari dan bagaimana penataan pesan pembelajaran agar menarik dan tidak mudah dilupakan. Pesan-pesan pembelajaran yang ditata dengan menggunakan prinsip-prinsip desain pesan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah di atas.

Desain pembelajaran sebagai proses. Merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta system penyampaiannya. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Sebagai implementasi dari proses pembelajaran kepada siswa, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif serta menyenangkan, hal ini akan lebih menarik dan jelas pelaksanaannya jika seorang guru dapat merancang atau desain pesan pembelajaran yang dilengkapi dengan media yang tepat dan menarik, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimanakah cara pelaksanaan pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan desain pesan pembelajaran yang disiapkan bagi guru di daerah perbatasan Kabupaten Bangkayang.

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan tentang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran, tim penyuluh menggunakan pendekatan dengan metode ceramah, tanya jawab dengan penyajian materi menggunakan media komputer atau LCD Projector. Penggunaan metode atau media tersebut dimaksudkan agar para guru atau peserta penyuluhan dapat memahami secara jelas dalam implementasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi

SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Kecamatan Sanggau Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat menjadi salah satu sekolah yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, adapun sasaran dalam kegiatan ini yaitu para guru yang ada di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo.

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan peserta yang dihadiri oleh para guru SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, dimana Penyuluhan tentang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran dikalangan guru, khususnya guru di daerah perbatasan selama lama ini belum pernah dilakukan, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah dan beberapa guru ditemukan dan diperoleh informasi bahwa masih banyak guru yang belum menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, pihak penyuluh berpendapat bahwa khalayak sasaran dan dianggap cukup strategis serta sangat tepat penyuluhan ini ditujukan kepada para guru selaku ujung tombak proses pendidikan yang kurang sekali memperoleh informasi yang terkait

dengan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan diawali dengan pertemuan antara dosen dan guru terkait persiapan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang ada di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo.



Gambar 1. Persiapan Kegiatan oleh Dosen dan Guru SMA Negeri 1 Sanggau Ledo

Setelah mempersiapkan kegiatan, selanjutnya kegiatan diawali dengan kata sambutan yang disampaikan langsung oleh Kepala SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, sambutan ini menyampaikan terkait ucapan terimakasih kepada dosen dalam mempersiapkan kegiatan pengabdian.



Gambar 2. Kata Sambutan oleh Kepala SMA Negeri 1 Sanggau Ledo

Sesi selanjutnya dari kegiatan ini yaitu dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh dosen atau tim Pengabdian kepada Masyarakat, materi yang disampaikan berkaitan dengan pembelajaran kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran bagi guru di daerah perbatasan Kabupaten Bengkayang, hal ini diharapkan agar para guru-guru dapat mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan pesan dari sebuah pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik.



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Dosen atau Tim PkM



Gambar 4. Tanya Jawab materi oleh guru kepada dosen atau tim PkM

Sesi terakhir dalam kegiatan ini yaitu foto bersama antara guru-guru SMA Negeri 1 Sanggau Ledo dengan dosen atau tim PkM di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, Kecamatan Sanggau Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat.



Gambar 5. Sesi Dokumentasi Foto Bersama antara guru dengan dosen atau tim PkM

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo, dengan tujuan kepada guru-guru yang ada di sekolah dilakukan agar dapat mempersiapkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sesuai dengan desain pembelajaran yang telah disiapkan bagi guru, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan peserta didik dapat mencerna pembelajaran yang ia pelajari dan yang disampaikan dari guru yang bersangkutan, kegiatan PKM ini memberikan solusi dan masukan yang dijadikan pilihan untuk guru khususnya di SMA Negeri 1 Sanggau Ledo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya. (2008). *Model-Model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Tinta Emas Publishing.
- B. Seels dan Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Dewi Salma Prawiradilaga Evelina Siregar. (2008). *Mozadik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Dick dan Ceray. (2006). *The Sistematic Design of Instruction*. Newyork: Longman.
- Effendy, Onong. (2007). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Muhammad Arni (2005). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa. (2011), *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaluddin (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Salma Dewi, Prawiradilaga. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. (2011). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutikno, Sobry. (2013). *Belajar dan pembelajaran, Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil*. Lombok: Holistica
- Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.