

### **BAB III**

#### **KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN**

##### **1. Kinerja Pengabdian**

Lama Pengabdian	:	2011-2016 (SD N 02 GENDOWANG) 2017-2025 (SD NEGERI PEPEDAN)
Tugas dan tanggung Jawab	:	2011 -2016 Guru Kelas II 2017-2023 Guru Kelas II 2024-2025 Guru Kelas IV

Sebagai wali kelas IV sekaligus guru kelas di SD Negeri Pepedan, saya memiliki tanggung jawab ganda yang sangat penting. Di satu sisi, saya berperan sebagai pembimbing dan motivator bagi siswa-siswi kelas IV, membantu mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Di sisi lain, saya juga bertanggung jawab dalam menyampaikan materi pelajaran dengan efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memastikan setiap siswa mencapai potensi terbaiknya. Tugas ini mencakup:

1) Tugas sebagai Wali Kelas:

i. Pengelola Kelas:

- Membuat jadwal pelajaran, piket, dan kegiatan kelas lainnya.
- Mengatur tata tertib dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- Mengelola administrasi kelas seperti daftar hadir, nilai, dan laporan perkembangan siswa.
- Menjaga kebersihan dan kerapian kelas.

ii. Bimbingan Siswa:

- Mengenal karakter dan potensi masing-masing siswa.
- Memberikan bimbingan belajar dan motivasi.
- Menangani masalah siswa baik yang berkaitan dengan akademik maupun non-akademik.
- Menjadi penghubung antara siswa, orang tua, dan sekolah.

- iii. Koordinasi dengan Orang Tua:
    - Mengadakan pertemuan orang tua untuk membahas perkembangan siswa.
    - Memberikan informasi terkait kegiatan sekolah dan pembelajaran.
    - Menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua untuk mendukung perkembangan siswa.
  - iv. Pelaporan:
    - Menyusun laporan perkembangan kelas secara berkala.
    - Melaporkan masalah atau kendala yang dihadapi kelas kepada kepala sekolah.
- 2) Tugas sebagai Guru Kelas:
- i. Proses Belajar Mengajar:
    - Menyusun rencana pembelajaran yang menarik dan efektif.
    - Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum.
    - Menggunakan berbagai metode pembelajaran yang inovatif.
    - Menilai hasil belajar siswa secara berkala.
  - ii. Pengembangan Diri:
    - Mengikuti kegiatan pengembangan profesi guru.
    - Memperbarui pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan.
- 3) Tugas Gabungan:
- i. Menjadi Role Model:
    - Menunjukkan sikap dan perilaku yang positif sebagai contoh bagi siswa.
    - Menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada siswa.
  - ii. Membangun Hubungan yang Baik:
    - Membangun hubungan yang baik dengan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk siswa, sesama guru, dan staf sekolah.

## **2. Kinerja Pengembangan**

### **a. Pengalaman Mengajar**

Selama mengajar di sekolah lama, saya menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam metode ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan. Beberapa masalah yang saya hadapi antara lain:

- Kurangnya Keterlibatan Siswa: Siswa kurang termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.
- Pemahaman Konsep yang Dangkal: Siswa hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka menjadi dangkal dan mudah lupa.
- Kurangnya Kemampuan Kerja Sama: Siswa kurang terlatih dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya. Padahal, kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sosial dan dunia kerja.
- Hasil Belajar yang Kurang Memuaskan: Hasil belajar siswa cenderung rendah dan tidak mencapai target yang diharapkan.

#### b. Inovasi Pembelajaran dengan Media Pembelajaran

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, saya melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan Model Game Based berbantuan media pembelajaran TABU BEDAH di sekolah. Metode ini menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. mengimplementasikan sebuah inovasi pembelajaran yang menarik dan efektif, yaitu **Game-Based Learning (GBL)** menggunakan media bernama **Taman Budaya Keberagaman Daerah “TABU BEDAH”**. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya daerah di Indonesia secara interaktif dan menyenangkan.

Game-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan atau game ke dalam proses belajar mengajar. Tujuannya bukan hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam GBL, siswa belajar melalui tantangan, kompetisi, kerjasama, dan umpan balik instan, yang semuanya merupakan karakteristik umum dari permainan.

Beberapa manfaat utama GBL meliputi:

- **Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan:** Permainan secara inheren menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

- **Pembelajaran Aktif:** Siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menerapkan pengetahuan.
- **Pengembangan Keterampilan Abad 21:** GBL dapat melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.
- **Lingkungan Belajar yang Menyenangkan:** Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, mengurangi tekanan dan meningkatkan retensi informasi.

Media Pembelajaran **TABU BEDAH** merupakan singkatan dari **Taman Budaya Keberagaman Daerah**. Media ini dirancang khusus untuk menjadi inti dari inovasi GBL di SD Negeri Pepedan. TABU BEDAH berbentuk suatu permainan, berupa taman peta yang ditatami tanaman kebudayaan daerah, yang memuat edukasi seputar kebudayaan daerah di Indonesia.

Detail dari permainan menggunakan media taman budaya keberagama daerah “TABU BEDAH” yaitu :

- **Koleksi Informasi Budaya:** Berisi data tentang pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.
- **Tantangan dan Misi Berbasis Budaya:** Siswa diberikan misi untuk mengidentifikasi asal-usul suatu budaya, Menanam gambar rumah adat, tarian adat pakaian adat tradisional pada taman peta sesuai dengan daerah asalnya.
- **Sistem Poin atau Penghargaan:** Untuk mendorong partisipasi dan pencapaian, siswa mendapatkan poin atau pin setelah berhasil menyelesaikan tantangan.
- **Elemen Interaktif:** Bisa berupa kuis interaktif, mini-game, atau simulasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten budaya.
- **Visual yang Menarik:** Desain yang cerah dan ilustrasi yang menarik untuk memikat perhatian siswa sekolah dasar.

Implementasi di SD Negeri Pepedan Penerapan inovasi ini di SD Negeri Pepedan menunjukkan komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan. Penulis mengintegrasikan TABU BEDAH ke dalam Pembelajaran, merancang skenario pembelajaran yang memanfaatkan game tersebut, dan memfasilitasi diskusi setelah sesi permainan untuk memperdalam pemahaman siswa.

Melalui TABU BEDAH, siswa SD Negeri Pepedan tidak hanya sekedar menghafal fakta-fakta tentang budaya, tetapi mereka diajak untuk **mengalami dan berinteraksi** langsung dengan kekayaan warisan budaya Indonesia. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghargai perbedaan, dan melestarikan budaya bangsa sejak usia dini.

#### c. Dampak Inovasi Pembelajaran

Setelah menerapkan metode game based learning berbantuan media Tama Budaya Keberagaman Daerah “TABU BEDAH” , saya melihat dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Beberapa perubahan positif yang terjadi antara lain:

- Peningkatan Keterlibatan Siswa: Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat.
- Pemahaman Konsep yang Lebih Mendalam: Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini karena mereka berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya.
- Peningkatan Kemampuan Kerja Sama: Siswa lebih terampil dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka belajar menghargai perbedaan pendapat dan berkontribusi dalam kelompok.
- Peningkatan Hasil Belajar: Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan mencapai target yang diharapkan.

Berikut adalah langkah-langkah penerapan model Game Based Learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” :

1. Persiapan:

- ✓ Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam Game Based Learning.
- ✓ Guru membentuk kelompok belajar yang Berdasarkan Nomor Urut Absensi Siswa
- ✓ Guru Menyiapkan media pembelajaran berupa taman budaya keberagaman daerah “ TABU BEDAH “
- ✓ Guru menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh kelompok.

2. Penyajian Materi:

- ✓ Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keanekaragaman budaya menggunakan PPT
- ✓ Siswa memperhatikan dan mencatat informasi penting dari PPT
- ✓ Guru memberikan penjelasan konsep dasar materi yang akan dipelajari melalui Game.
- ✓ Guru menjelaskan secara rinci bagaimana game dimainkan, apa tujuannya dalam game, bagaimana cara mendapatkan poin/hadiah, dan apa yang harus dilakukan pemain. Bisa juga dilakukan demonstrasi singkat.
- ✓ Guru memberikan motivasi agar siswa antusias untuk memulai permainan. Tekankan bahwa ini adalah cara belajar yang menyenangkan

3. Diskusi Kelompok:

- ✓ Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan.
- ✓ Siswa mulai bermain game sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan Siswa mengerjakan tugas-tugas yang terdapat dalam LKPD.
- ✓ Guru berperan sebagai fasilitator, mengamati, membimbing, dan memastikan permainan berjalan lancar.

4. Tugas Individu:

- ✓ Setiap siswa mengerjakan LKPD untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi.
- ✓ Hasil kuis individu ini akan digunakan untuk menentukan skor kelompok.

5. Penghargaan Kelompok:

- ✓ Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencapai skor tertinggi.
- ✓ Penghargaan dapat berupa pujian, hadiah, atau bentuk apresiasi lainnya.

d. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur dampak inovasi pembelajaran yang dilakukan, saya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data berikut ini:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan sistematis fenomena yang diteliti. Dalam konteks ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”.

a. Tujuan:

- Mengumpulkan data tentang interaksi siswa dalam kelompok: Bagaimana siswa bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi.
- Mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam diskusi: Seberapa aktif siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan kelas.
- Mengumpulkan data bagaimana siswa berperan aktif dalam permainan Budaya dalam satu kelompok.
- Mengumpulkan data tentang pemahaman konsep siswa: Apakah siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui pengamatan terhadap jawaban mereka, pertanyaan yang diajukan, dan partisipasi dalam diskusi.
- Mengumpulkan data tentang efektivitas penggunaan “TABU BEDAH” sebagai media pembelajaran: Apakah Media “TABU

BEDAH membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

- b. Menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang diamati, seperti:
- Keaktifan siswa dalam kelompok (misalnya, frekuensi siswa berbicara, bertanya, atau memberikan pendapat).
  - Kemampuan siswa menjelaskan konsep (misalnya, kemampuan siswa menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri).
  - Respons siswa terhadap permainan Keberagaman Budaya yang diikuti (misalnya, apakah siswa terlihat tertarik, mengajukan pertanyaan tentang Taman Budaya, atau memberikan komentar).

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara lisan dengan subjek penelitian. Dalam konteks ini, wawancara dilakukan dengan siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran dengan menggunakan metode STAD dan video.

### a. Tujuan:

- Mendapatkan informasi tentang pendapat siswa mengenai metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”: Apakah siswa merasa terbantu dengan metode ini dalam memahami materi pelajaran.
- Mendapatkan informasi tentang pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari: Apakah siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan bantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” dan diskusi kelompok.
- Mendapatkan informasi tentang kesulitan yang dihadapi siswa: Apakah ada kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” atau dalam memahami permainan Taman Budaya.
- Mendapatkan informasi dari guru tentang efektivitas pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” dalam meningkatkan hasil belajar siswa:

Apakah guru melihat adanya peningkatan dalam pemahaman dan partisipasi siswa setelah menggunakan metode ini.

b. Langkah-langkah:

- Menyusun daftar pertanyaan terstruktur atau semi terstruktur yang relevan dengan tujuan penelitian.
- Wawancara dapat dilakukan secara individu atau kelompok.
- Menciptakan suasana yang nyaman dan terbuka agar siswa dan guru merasa bebas untuk menyampaikan pendapat mereka.

### 3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab. Dalam konteks ini, angket diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang sikap mereka terhadap metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”, serta persepsi mereka tentang efektivitas pembelajaran dengan menggunakan kedua media tersebut.

a. Tujuan:

- Mengumpulkan data tentang sikap siswa terhadap metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”: Apakah siswa menyukai metode ini dan merasa termotivasi untuk belajar.
- Mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa: Apakah pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Mengumpulkan data tentang persepsi siswa tentang efektivitas pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

b. Langkah-langkah

- Menyusun angket yang valid dan reliabel, serta memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.
- Angket dapat berisi pertanyaan tertutup (dengan pilihan jawaban yang telah disediakan) atau pertanyaan terbuka (yang memungkinkan siswa memberikan jawaban bebas).

4. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan soal-soal kepada subjek penelitian untuk mengukur kemampuan atau pemahaman mereka terhadap sesuatu. Dalam konteks ini, tes diberikan kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari setelah menggunakan metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”.

a. Tujuan:

- Mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”.
- Mengidentifikasi area-area di mana siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.

b. Langkah-langkah

- Menggunakan tes formatif (selama proses pembelajaran) untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru mengenai pemahaman mereka terhadap materi.
- Menggunakan tes sumatif (di akhir pembelajaran) untuk mengukur pemahaman siswa secara keseluruhan terhadap materi yang telah dipelajari.

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam konteks ini, dokumentasi dapat berupa Modul Ajar, materi ajar, foto atau video kegiatan pembelajaran, serta hasil kerja siswa.

a. Tujuan:

- Mendukung dan melengkapi data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya.
- Memberikan bukti tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH”.

Setelah menerapkan metode pembelajaran ini, penting untuk melakukan evaluasi secara berkala. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari metode yang diterapkan, serta untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pada pembelajaran di masa mendatang.

Dengan menerapkan pembelajaran game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” secara konsisten dan melakukan evaluasi secara berkala, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.