

**BAB III**  
**KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN**

**1. Kinerja Pengabdian**

- a. Lama Pengabdian : 2003-2025 (SD NEGERI 01 CAWET)
- b. Tugas dan tanggung Jawab : 2003-2007 Guru Kelas 3  
2008-2010 Guru Kelas 4  
2011-2012 Guru Kelas 1  
2013-2015 Guru Kelas 2  
2016-2018 Guru Kelas 6  
2019-2022 Guru Kelas 3  
2023-2025 Guru Kelas 2

Sebagai wali kelas 2 sekaligus guru kelas di SD Negeri 01 Cawet, saya memiliki tanggung jawab ganda yang sangat penting. Di satu sisi, saya berperan sebagai pembimbing dan motivator bagi siswa-siswi kelas 2, 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 serta keindahan 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**

Pengalaman mengajar di kelas 2 SD N 01 Cawet selama dua puluh tahun telah memberikan penulis pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa pada

usia tersebut. Pemahaman ini mendorong penulis untuk mengembangkan inovasi dalam bidang media pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Inovasi yang dikembangkan oleh penulis adalah "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match* Berbantuan Apem Bc Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD"

Uraian Pengembangan dan Hasil yang Didapatkan:

- a. Identifikasi Masalah: Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah, yang kurang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b. Pengembangan Inovasi: Untuk mengatasi masalah tersebut, saya mengembangkan inovasi pembelajaran dengan mengintegrasikan model *Make A Match* dengan Apem Bc.
  - 1) Model *Make A Match* : Model pembelajaran kooperatif ini dipilih karena mendorong siswa untuk aktif , berkolaborasi, dan meningkatkan pemahaman materi melalui mencocokkan pasangan soal dan jawaban. Proses ini melatih siswa untuk mengolah informasi, berkolaborasi dengan teman, melatih konsentrasi dan menghargai perbedaan.
  - 2) Apem Bc: Aplikasi permainan edukatif mencocokkan Berbasis canva dipilih karena aplikasi permainan dengan desain grafis canva untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menarik. Aplikasi Permainan ini dirancang untuk melatih dan meningkatkan konsentrasi siswa sekolah dasar, melalui pengalaman bermain sambil mencocokkan gambar, tulisan atau Konsep tertentu dengan jawaban yang sesuai.
- b. Inovasi Pembelajaran *Kooperatif tipe Make A Match*

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, saya melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Kooperatif tipe Make a Match* di sekolah yang sekarang saya ampu dan kondisi siswa yang hampir sama.

Metode ini menekankan pada kolaborasi dan interaksi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Langkah-langkah pembelajaran *Kooperatif tipe Make a Match* yang saya terapkan adalah:

- a) Guru menyiapkan proyektor untuk membuka Apem Bc yang berisi soal dan jawaban.
- b) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan yang menunjuk pertanyaan di aplikasi Apem Bc Kelompok kedua adalah kelompok penunjuk yang berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
- c) Mengatur posisi kelompok tersebut berbentuk huruf U.
- d) Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi.
- f) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa pertanyaan dan anggota kelompok pembawa jawaban.
- g) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai, kelompok ini kemudian berdiskusi apakah pasangan pertanyaan-jawaban sudah benar atau belum.
- h) Setelah diskusi selesai kelompok penilai membacakan pasangan pertanyaan-jawaban di depan kelas.
- i) Bagi kelompok yang dapat mencocokkan pertanyaan-jawaban dengan benar sesuai dengan di aplikasi maka guru memberikan hadiah.
- j) Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.

#### c. Dampak Inovasi Pembelajaran

Setelah menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Make A Match*, saya melihat dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa. Beberapa perubahan positif yang terjadi antara lain:

- Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar : siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena melibatkan permainan dan interaksi antar siswa.
- Meningkatkan pemahaman Konsep : siswa dipaksa untuk berfikir dan menghubungkan Konsep-konsep pembelajaran.

- Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan : suasana yang menyenangkan dan penuh interaksi dalam model *Kooperatif tipe Make A Match* dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan positif dalam belajar.
- Melatih siswa tampil di depan kelas : model ini dapat menjadi sarana positif untuk melatih siswa tampil di depan kelas, karena ada kegiatan presentasi atau penjelasan hasil mencocokkan .
- Membentuk kedisiplinan siswa : dengan adanya Batasan waktu dalam permainan, model ini juga dapat membantu membentuk kedisiplinan siswa.

#### 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 model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Apem Bc.

##### 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 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 Apem Bc sebagai media pembelajaran Interaktif: Apakah Apem Bc 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 Apem Bc yang ditampilkan (misalnya, apakah siswa terlihat tertarik, mengajukan pertanyaan tentang gambar, 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 model pembelajaran Make a Match berbantuan Apem Bc.

### a. Tujuan:

- Mendapatkan informasi tentang pendapat siswa mengenai model pembelajaran Make A Match berbantuan Apem Bc: 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.
- Mendapatkan informasi tentang kesulitan yang dihadapi siswa: Apakah ada kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Make A Match berbantuan Apem Bc.
- Mendapatkan informasi dari guru tentang efektivitas model pembelajaran Make A Match berbantuan Apem Bc metode dalam meningkatkan minat 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. 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 model pembelajaran Make a Match berbantuan Apem Bc.

a. Tujuan:

- Mendapatkan data tentang peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Make a Match berbantuan Apem Bc.
- 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.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam konteks ini, dokumentasi dapat berupa 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 model pembelajaran Make a Match berbantuan Apem Bc.

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 model pembelajaran Make A Match berbantuan Apem Bc secara konsisten dan melakukan evaluasi secara berkala, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.