

## Penyuluhan Mengenai Inovasi Mengajar Dan Membangun Kelas Yang Menyenangkan Untuk Guru

Ken Heryani Sulis<sup>1\*</sup>, Dita Juwita Zuraida<sup>2</sup>, Misbah Fikrianto<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>FKIP, Bimbingan dan Konseling, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>FKIP, Teknologi Pendidikan, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[kenheryanisulis@gmail.com](mailto:kenheryanisulis@gmail.com), <sup>2</sup>[dita.bk@uia.ac.id](mailto:dita.bk@uia.ac.id), <sup>3</sup>[misbahfikrianto@gmail.com](mailto:misbahfikrianto@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** – Tenaga pendidik atau guru dalam melakukan inovasi dan kreativitas pada pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu komponen penting dalam peningkatan mutu pendidikan pada era teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini. Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan berupa penyuluhan secara daring bertujuan untuk meningkatkan wawasan guru dalam memahami identifikasi karakter siswa dan mendorong semangat belajarnya, memahami strategi pembelajaran berdasarkan karakter dan gaya belajar peserta didik jenjang dasar, dan memahami inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan. Khalayak sasaran dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah para guru, dosen, dan juga calon guru di seluruh Indonesia yang berjumlah 288 peserta. Kegiatan Penyuluhan ini dilakukan dalam bentuk metode ceramah dengan media presentasi. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan Penyuluhan ini meliputi : persiapan, sosialisasi dan pelaksanaan. Hasil dari kegiatan penyuluhan ini, terdapat 81,3% peserta merasa sudah memiliki gambaran mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan berdasarkan polling yang dilakukan setelah pemaparan materi.

**Kata Kunci:** Penyuluhan, Inovasi Mengajar, Kelas Menyenangkan

**Abstract** – Educators or teachers in carrying out innovation and creativity in quality learning are one of the important components in improving the quality of education in the current era of rapidly developing technology. Community Service activities carried out in the form of online counseling aim to increase teachers' insight in understanding students' character identification and encouraging their enthusiasm for learning, understanding learning strategies based on the character and learning styles of elementary level students, and understanding teaching innovations and building enjoyable classes. The target audience for this Community Service activity is teachers, lecturers and prospective teachers throughout Indonesia, totaling 288 participants. This extension activity is carried out in the form of a lecture method with presentation media. The stages carried out in this extension activity include: preparation, socialization and implementation. As a result of this outreach activity, 81.3% of participants felt they had an idea of teaching innovation and building enjoyable classes based on a poll conducted after the presentation of the material.

**Keywords:** Counseling, Teaching Innovation, Fun Class

### 1. PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran yaitu guru, guru memiliki peranan penting karena mereka berinteraksi secara langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru menjadi garda terdepan penentu keberhasilan peserta didik menyerap pelajaran. Menurut peraturan pemerintah No 74 Tahun 2008 guru harus bisa mendidik, mengajar, membimbing, memberi arahan, memberi pelatihan, memberi penilaian dan mengadakan evaluasi kepada peserta didik yang menempuh pendidikannya sejak usia dini melalui jalur formal pemerintah [1]. Selain itu, peran seorang guru sebagai konsultan dan teman belajar yang dapat membuat nyaman dan senang peserta didik dalam proses pembelajaran di Sekolah [2]. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu menggunakan metode, model, teknik, pendekatan, strategi pembelajaran dan materi pembelajaran yang tepat [3].

Guru perlu meningkatkan prestasi dan prestasi kerjanya dalam menghadapi tantangan global dan mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan guru [4]. Terlebih lagi dengan kondisi siswa masa kini yang terbiasa dengan teknologi dan memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga inovasi guru diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi, dan informasi, serta transformasi masyarakat yang lebih demokratis dan terbuka, maka akan semakin dibutuhkan bagi para pendidik untuk berinovasi dan mengembangkan kreativitasnya [5]. Dengan adanya perkembangan teknologi

yang semakin pesat, peserta didik menjadi cenderung susah fokus dan mengalami kesulitan dalam belajar dengan cara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar [6].

Pada era dengan perkembangan teknologi yang pesat, guru perlu mengimbangi gaya belajar siswa yang cenderung lebih suka menatap layar *gadget* dibanding belajar dengan cara konvensional. Sehingga guru perlu melakukan inovasi pada proses belajar dan mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar [7][8][9][10]. Guru harus memiliki terobosan untuk membawa pendidikan ke arah yang lebih baik, salah satu cara yang bisa guru perbuat yaitu dengan melakukan pengembangan diri [11]. Menurut Hasibuan, bentuk kegiatan untuk pengembangan diri dapat berupa pemrograman studi lanjut, penataran, seminar, lokakarya, kelompok kerja guru, bimbingan profesional, studi banding, dan magang [12].

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan adalah salah satu upaya pengembangan diri guru yakni terkait dengan komunitas praktisi, sebagaimana didefinisikan oleh Wenger bahwa komunitas praktisi yakni sekelompok individu yang memiliki semangat dan kegelisahan yang sama tentang praktik yang mereka lakukan dan ingin melakukannya dengan lebih baik dengan berinteraksi secara rutin [13]. Dengan demikian, beriring perkembangan teknologi yang cukup pesat, memberi dampak yang cukup signifikan bagi komunitas praktis tersebut untuk melakukan tindakan nyata dalam memberikan inovasi pengajaran dan membangun kelas yang menyenangkan.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom sehingga peserta dapat mengikuti kegiatan ini dari berbagai tempat. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru, dosen, dan juga calon guru di seluruh Indonesia. Peserta penyuluhan ini berjumlah 288 peserta dengan skala nasional dengan tujuan meningkatkan wawasan guru dalam memahami identifikasi karakter siswa dan mendorong semangat belajarnya, memahami strategi pembelajaran berdasarkan karakter dan gaya belajar peserta didik jenjang dasar, dan memahami inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui metode ceramah menggunakan media presentasi. Tahapan pelaksanaan pengabdian terbagi dalam tiga tahap, yakni sebagai berikut.

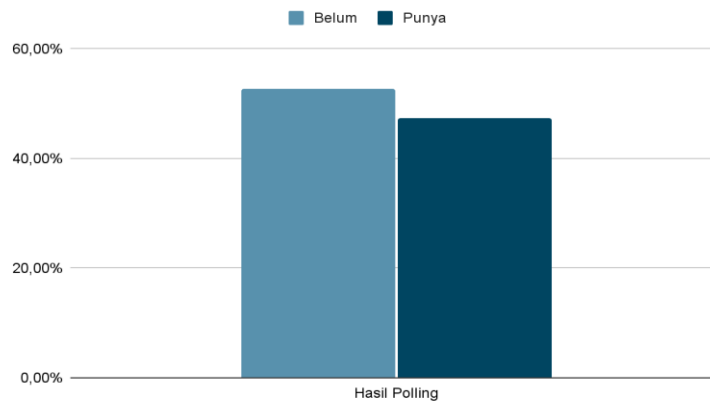
- a. Tahap persiapan. Persiapan dilakukan dengan mengadakan rapat koordinasi antara tim pengabdian dengan mitra, yakni tim Diklat.co. Rapat koordinasi ini meliputi penentuan materi yang akan disampaikan, penentuan *rundown* kegiatan, dan persiapan keperluan yang dibutuhkan.
- b. Tahap sosialisasi. Tim pengabdian serta mitra mensosialisasikan kegiatan penyuluhan melalui *flyer* dan sosial media.
- c. Tahap pelaksanaan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2024 dengan sasaran guru, dosen, dan calon guru dalam skala nasional. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 90 menit yang diawali dengan pembukaan, pemaparan materi, dan diakhiri dengan sesi tanya jawab serta penutupan.

**Tabel 1.** Rincian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Waktu	Kegiatan
19.30	Pembukaan
19.30-20.30	Pemaparan Materi
20.30-21.00	Sesi Tanya Jawab
21.00	Penutupan

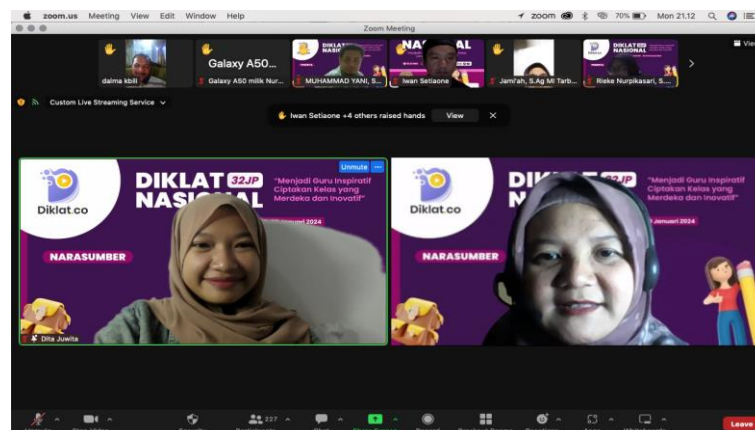
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penyuluhan mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan dilaksanakan dengan durasi 90 menit dengan 60 menit berisi pemaparan materi dan 30 menit sesi tanya jawab. Penyampaian materi diberikan dengan diawali peserta mengisi *polling* dengan pertanyaan “Apakah Bapak/Ibu memiliki gambaran mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan?”. Menurut hasil *polling* yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa 52,7% peserta belum memiliki gambaran mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan, sementara sisanya sudah memiliki gambaran.

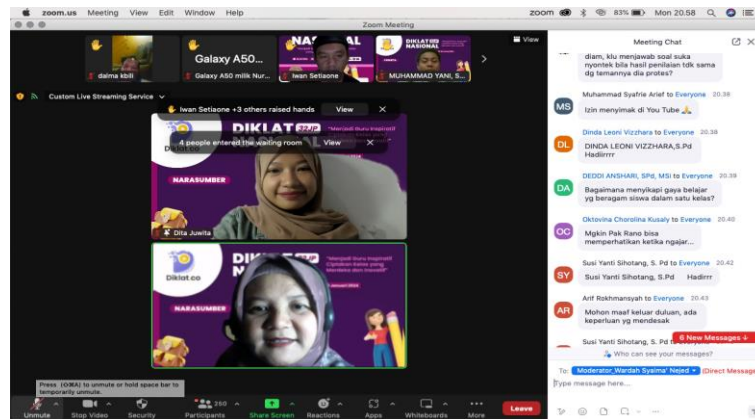


Gambar 1. Diagram Gambaran Peserta Mengenai Materi

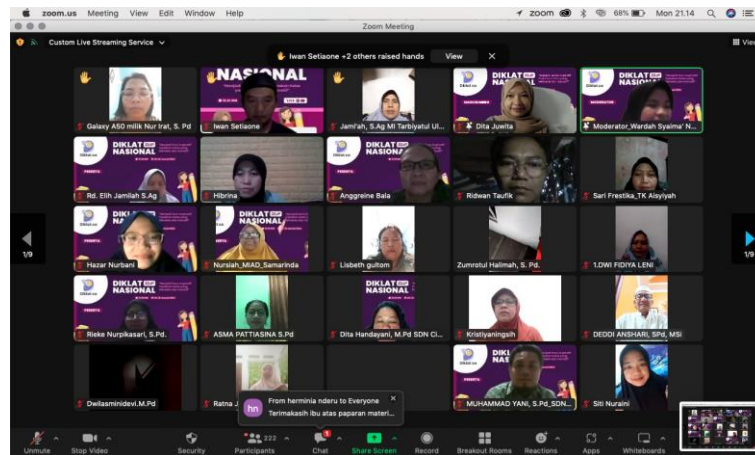
Setelah *polling* dilakukan, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan. Materi diberikan melalui media presentasi dan video. Materi yang disampaikan meliputi tips mengajar yang menyenangkan di kelas, berbagai contoh metode yang menarik untuk pembelajaran, dan contoh aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran. Video yang disampaikan adalah beberapa video yang menggambarkan cara mengajar yang menarik dan menyenangkan dan contoh permainan pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian Materi

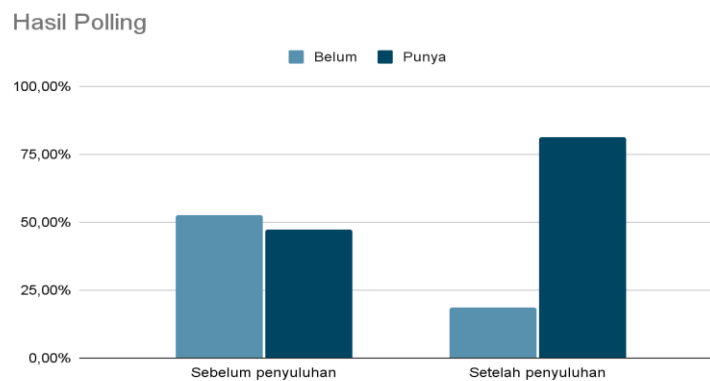


Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Dokumentasi bersama peserta

Setelah materi disampaikan dan sesi tanya jawab dilaksanakan, peserta kembali mengisi *polling* dengan pertanyaan “Apakah Bapak/Ibu memiliki gambaran mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan?”. Dari hasil *polling* kedua setelah penyampaian materi, didapatkan hasil bahwa 81,3% peserta merasa sudah memiliki gambaran mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penyuluhan mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan bermanfaat dalam membuat peserta memahami mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan.



Gambar 5. Diagram Perbandingan Gambaran Mengenai Materi

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan secara daring dengan skala nasional, didapatkan hasil bahwa kegiatan penyuluhan mengenai inovasi mengajar dan membangun kelas yang menyenangkan dapat bermanfaat untuk para peserta yakni guru, dosen, dan calon guru dalam memahami memahami strategi pembelajaran dan memahami inovasi mengajar serta bagaimana membangun kelas yang menyenangkan. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat dijadikan agenda rutin yang dilaksanakan secara berkesinambungan baik secara daring, maupun luring.

#### **REFERENCES**

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 74 Tahun 2008 tentang Guru dan Dosen
- Kristiawan, M., dan Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390. <http://doi.org/10.25217/ji.v3i2.348>
- Imron. (2020). Efektivitas Metode Pembelajaran Snowball Throwing pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDIT Al Azhar kota Kediri. *eL Bidaya : Jurnal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 11-2.
- Budiarto, L. (2013). *Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Minat Siswa SMP di Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul untuk Melanjutkan ke SMK*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Susilowati. (2010). *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Marcia, A., dan Nurhafizah, N. (2022). Problematika Penerapan Sistem Belajar Daring dan Luring terhadap Anak pada Masa Pandemi Covid 19 dan New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4)
- Nasution, N. (2017). Inovasi Kemampuan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan: 17 Mei 2017*
- Mubarokah, L., dkk. (2021). Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2 (9). <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>
- Welly, P., Syam, H., Tifani, S. (2024). Pentingnya Gaya Mengajar Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2 (1)
- Norhikmah, dkk. (2022). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Pratiwi, D., Larasati, A.N., Berutu, I.L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad 21. *Journal of Biology Education, Science, and Technology*, 5 (2). <https://doi.org/10.30743/best.v5i2.5685>
- Hasibuan, M. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wenger, T.E. (2015). *Communities of Practice: A Brief Introduction*. Sacramento: CA