

## Pelatihan Mendesain Pembelajaran Inovatif bagi Guru SMP Negeri 6 Garut

### *Innovative Learning Design Training for Teachers of SMP Negeri 6 Garut*

Syaiful Hamzah Nasution <sup>1\*</sup>

Al Jupri <sup>1</sup>

Darhim <sup>1</sup>

Elvandri Yogi Pratama <sup>1</sup>

Nike Astiswijaya <sup>1</sup>

Dede Fajriadi <sup>1</sup>

Nur Eva Zakiah <sup>1</sup>

Lisda Fitriana Masitoh <sup>2</sup>

Enggar Prasetyawan <sup>3</sup>

Palupi Sri Wijayanti <sup>4</sup>

<sup>1</sup>Department of Mathematics Education, Indonesian Education University, Bandung, West Java, Indonesia

<sup>2</sup>Department of informatics engineering, Pamulang University, Bandung, West Java, Indonesia

<sup>3</sup>Department of Economic Education, Pamulang University, Bandung, West Java, Indonesia

<sup>4</sup>Jurusan Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Yogyakarta

email: [syaifulturen@gmail.com](mailto:syaifulturen@gmail.com)

#### Kata Kunci

Inovasi  
Pelatihan  
Pemanfaatan Teknologi  
Pembelajaran

#### Keywords:

Innovation  
Training  
Technology  
Utilisation  
Learning

Received: June 2024

Accepted: July 2024

Published: September 2024

#### Abstrak

Di era globalisasi ini terdapat banyak perkembangan dan pembaruan dalam bidang pendidikan. Tuntutan kemampuan Abad 21 mendorong guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan layanan terbaik bagi siswa dan juga sebagai upaya untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Atas dasar itulah guru-guru di SMP Negeri 6 Garut melakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka tentang pembelajaran inovatif. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan bagaimana mendesain pembelajaran inovatif bagi guru-guru di SMP Negeri 6 Garut. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah dan praktik menggunakan media pembelajaran konkrit dan interaktif (berbasis ICT). Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengabdian mendatangi SMP Negeri 6 Garut dan menyampaikan materi tentang pembelajaran inovatif dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil dari pengabdian ini adalah para guru di SMP Negeri 6 Garut memahami konsep pembelajaran inovatif dan dapat membuat inovasi dalam pembelajaran.

#### Abstract

In this era of globalization, there are many developments and reforms in the field of education. The demands of 21st-century skills encourage teachers to innovate in learning. This aims to provide the best service for students and also as an effort to optimize the potential possessed by students. For this reason, teachers at SMP Negeri 6 Garut tried to improve their knowledge and insights about innovative learning. This community service aims to provide training on how to design innovative learning for teachers at SMP Negeri 6 Garut. Implementing this community service activity uses lecture and practice methods using concrete and interactive learning media (ICT-based). The service team visiting SMP Negeri 6 Garut carried out the lecture method, which provided material on innovative learning and the use of technology in learning. This community service results in teachers at SMP Negeri 6 Garut understanding the concept of innovative learning and making innovations in learning.



© 2024 Syaiful Hamzah Nasution, Al Jupri, Darhim, Elvandri Yogi Pratama, Nike Astiswijaya, Dede Fajriadi, Nur Eva Zakiah, Lisda Fitriana Masitoh, Enggar Prasetyawan, Palupi Sri Wijayanti. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i9.7316>

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini banyak sekali perkembangan dan pembaruan dalam pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya-upaya untuk menyesuaikan kondisi ini. Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan dituntut untuk selalu siap dan tanggap dalam mencetak generasi-generasi yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam kondisi ini, seorang guru dituntut untuk memiliki dan mampu mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Guru yang dapat berinovasi menandakan bahwa guru tersebut dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Inovasi merupakan suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang, yang dapat diamati atau dirasaikan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (Suprayekti *et al.*, 2021). Secara sederhana inovasi berarti perubahan sistem dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pembelajaran menurut Ubabuddin (2019) adalah proses interaksi siswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar siswa memiliki kompetensi tertentu. Dengan demikian pembelajaran inovatif adalah proses belajar pada siswa yang dirancang, dikembangkan, dan dikelola dengan kreatif dengan menerapkan berbagai macam pendekatan ke arah yang lebih baik untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif. Menurut Handayani, Mintarti, & Megasari (2020) pembelajaran inovatif adalah pembelajaran dengan memperkenalkan sesuatu yang berbeda yang belum dialami sebelumnya. Pembelajaran inovatif menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan situasi kelas yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat memberikan dampak pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seorang guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran (Hapsari & Fatimah, 2021). Dengan inovasi pembelajaran, maka guru dapat menghadirkan pembelajaran bermakna bagi siswa dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemauan dan kemampuan untuk menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi siswa dan bagi guru itu sendiri sebagai bentuk profesionalisme (Hapsari & Fatimah, 2021). Guru akan menjadi lebih paham dan memiliki wawasan yang luas terhadap metode-metode pembelajaran yang baru, teknik-teknik mengajar, pendekatan terhadap peserta didik, dan isu-isu mutakhir dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dan profesionalitas guru.

Seperti halnya di SMP Negeri 6 Garut, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat, para guru juga selalu berusaha mengembangkan dirinya dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan Kepala SMP Negeri 6 Garut, diperoleh informasi bahwa guru-guru di SMP Negeri 6 Garut memerlukan tambahan wawasan atau pengetahuan tentang pembelajaran inovatif dan numerasi lintas kurikulum. Hal ini perlu dilakukan agar guru-guru di SMP Negeri 6 Garut memiliki kompetensi yang baik, sehingga dapat memberikan pelayanan yang optimal untuk siswa. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa program studi S3 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 6 Garut. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pelatihan bagaimana mendesain pembelajaran inovatif bagi guru-guru di SMP Negeri 6 Garut.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah dan latihan praktik (*drill practice*) menggunakan media pembelajaran konkrit dan interaktif (berbasis ICT). Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim menyampaikan konsep pembelajaran inovatif. Setelah itu praktik penggunaan aplikasi untuk menghasilkan bahan ajar inovatif, rancangan pembelajaran inovatif, dan inovasi dalam asesmen. Kegiatan dilaksanakan pada 30 Mei 2024 mulai dari pukul 08.00. Sasaran pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di SMP Negeri 6 Garut dengan jumlah 53 guru.

Tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian adalah: (1) tahap observasi), (2) penentuan masalah, (3) penentuan solusi, (4) pelaksanaan solusi berupa pelatihan pembelajaran inovatif, dan (5) evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Observasi*

Pada tahap ini beberapa anggota tim pengabdian kepada masyarakat melakukan observasi lapangan dengan mengunjungi SMP Negeri 6 Garut. Tim pengabdian bertemu dengan Kepala SMP Negeri 6 Garut untuk melakukan diskusi terkait kebutuhan mitra. Dari hasil diskusi tersebut, diperoleh informasi bahwa SMP Negeri 6 Garut merupakan sekolah penggerak sehingga guru-guru di sekolah tersebut dituntut untuk memberikan layanan yang baik bagi siswanya. Selain itu sekolah juga ingin meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Pihak SMP Negeri 6 Garut juga menginginkan agar semua gurunya dapat menerapkan pembelajaran inovatif.

### *Tahap Penentuan Masalah*

Berdasarkan hasil observasi lapangan di SMP Negeri 6 Garut tim pengabdian mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra sebagai berikut.

1. SMP Negeri 6 Garut merupakan Sekolah Penggerak, sehingga segenap komponen yang ada di SMP Negeri 6 Garut perlu memberikan layanan yang optimal kepada siswa.
2. Antusias siswa dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan.
3. Penerapan model pembelajaran inovatif belum dilakukan oleh semua guru.

### *Tahap Penentuan Solusi*

Setelah melakukan observasi lapangan di SMP Negeri 6 Garut dan mengidentifikasi permasalahan di SMP Negeri 6 Garut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa memberikan pelatihan tentang bagaimana mendesain atau mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Solusi ini kemudian disampaikan ke pihak SMP Negeri 6 Garut dan pihak sekolah menerima usulan tersebut.

### *Tahap Pelaksanaan Solusi*

Pelaksanaan solusi dilaksanakan pada 30 Mei 2024 bertempat di SMP Negeri 6 Garut. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 53 guru. Pelatihan tentang mendesain pembelajaran inovatif dilaksanakan dalam dua sesi, sesi pertama adalah penyampaian konsep pembelajaran inovatif dan sesi kedua praktik mendesain pembelajaran inovatif menggunakan beberapa aplikasi.

Kegiatan pelatihan dibuka oleh Kepala SMP Negeri 6 Garut (Gambar 1). Kemudian dilanjutkan dengan sesi pertama yaitu penyampaian konsep pembelajaran inovatif oleh tim pengabdian. Poin penting yang disampaikan tim pengabdian masyarakat tentang pembelajaran inovatif adalah pengertian, ruang lingkup, manfaat, alasan mengapa perlu pembelajaran inovatif, aspek pembelajaran inovatif dan contoh pembelajaran inovatif.



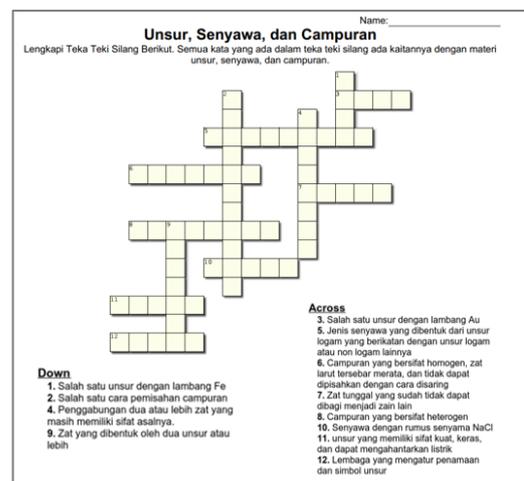
Gambar 1. Pembukaan kegiatan pengabdian masyarakat dan penyampaian materi.

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dikemas oleh guru atas dorongan gagasan barunya untuk melakukan langkah-langkah belajar sehingga diperoleh kemajuan hasil belajar (Al-Tabany, 2017; Arifuddin, 2013).

Menurut Shoimin (2017) inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru, hal ini disebabkan pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Pembelajaran inovatif diyakini dapat membuat siswa lebih antusias, aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ikhlas, 2019). Ketika menjalankan tugasnya, guru setidaknya perlu melakukan beberapa hal berikut: pertama memilih cara yang paling tepat untuk menyajikan materi, kedua menentukan metode apa yang tepat, ketiga memilih dan menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk digunakan, keempat langkah-langkah yang paling efisien dalam melaksanakan pembelajaran dan kelima memilih dan menentukan sumber belajar apa yang paling lengkap dan sesuai dengan kondisi siswanya. Lebih lanjut McNiff (1992) mengungkapkan bahwa guru ditantang untuk memiliki keterbukaan terhadap pengalaman dan proses-proses pembelajaran yang baru.

Inovasi pembelajaran tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga dapat berupa model pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dimaksud antara lain *cooperative learning*, *problem-based learning*, *project-based learning*, *inquiry-based learning*, *flipped classroom*, dan *blended learning*.

Pada sesi kedua, dilakukan praktik mendesain bahan ajar yang inovatif. Tim pengabdian memberikan materi tentang bagaimana membuat bahan ajar digital dengan memanfaatkan teknologi QRCode, menyisipkan audio dan video dalam dokumen word, mendesain soal bentuk teka teki silang dengan memanfaatkan aplikasi online. Untuk membuat QRCode dapat digunakan aplikasi QR code generator yang dapat diakses di laman <https://www.the-qrcode-generator.com/>. Tim juga mengajarkan bagaimana menyisipkan video yang diambil dari YouTube kedalam aplikasi pengolah kata Ms.Word. Untuk menyajikan soal dalam bentuk teka teki silang (TTS), digunakan aplikasi pembuat TTS online yang dapat diakses di laman: <https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>. Alasan tim menyajikan TTS sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran berasal dari penelitian Ulfiah & Wahyuningsih (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan TTS dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Alasan tim menggunakan ICT dalam mendesain bahan ajar berdasarkan hasil penelitian Adiko (2019); Irsan (2019); Munawaroh *et al.*, (2023); Qohar *et al.*, (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas peserta dalam sesi kedua dan salah satu produk yang dihasilkan peserta dalam kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Salah satu peserta sedang mendesain pembelajaran inovatif dan bahan ajar inovatif berupa TTS yang dibuat oleh peserta.

Di akhir setiap sesi peserta diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat atas materi yang telah disampaikan oleh pemateri dari tim pengabdian. Gambar 3 adalah dokumentasi sesi tanya jawab dalam kegiatan pengabdian ini.



Gambar 3. Sesi tanya jawab antara guru SMP Negeri 6 Garut dengan tim pengabdian.

Kegiatan pengabdian diakhiri sekitar pukul 13.00 dan ditutup oleh Kepala SMP Negeri 6 Garut. Dalam pidato penutupannya, Kepala SMP Negeri 6 Garut menyampaikan terima kasih atas apa yang dilakukan oleh tim pengabdian. Menurut beliau kegiatan ini merupakan sinergi antara akademisi dengan praktisi di sekolah. Harapannya kegiatan ini dapat dilakukan secara masif dan intensif sehingga mutu pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan merata.



Gambar 4. Dokumentasi tim pengabdian dengan Kepala SMP Negeri 6 Garut.

### *Tahap Evaluasi*

Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi. Tim pengabdian melakukan evaluasi dengan cara memberikan angket kepuasan layanan kepada guru SMP Negeri 6 Garut. Berdasarkan hasil angket tersebut sebanyak 75,47% responden menyatakan sangat puas dengan layanan yang diberikan oleh tim pengabdian dan 24,53% responden menyatakan puas dengan layanan yang diberikan. Beberapa masukan dari guru SMP Negeri 6 Garut adalah waktu pelaksanaan kegiatan ditambah dan perlu adanya kegiatan yang berkesinambungan.

## **KESIMPULAN**

Inovasi pembelajaran merupakan upaya pembaruan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran inovatif dapat merujuk pada pengembangan dan penerapan ide, metode, atau teknologi baru yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Ruang lingkup inovasi pembelajaran meliputi penggunaan teknologi, model pembelajaran, pengembangan kurikulum yang relevan, dan pengukuran kinerja alternatif. Manfaat dari pembelajaran inovatif adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang efektif, meningkatkan keterampilan abad 21, mengakomodasi gaya pembelajaran yang beragam,

memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, peningkatan efisiensi administratif, dan meningkatkan evaluasi dan umpan balik dalam proses pembelajaran. Gambar 5 menyajikan contoh hasil Lembar Kerja Digital yang dihasilkan peserta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMP Negeri 6 Garut yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih juga kepada prodi S3 Pendidikan Matematika UPI yang mendukung kegiatan pengabdian ini.

## REFERENSI

- Adiko, H. S. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information Communications Technologies) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 7(2), 67-76. <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.312>
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Prenada Media.
- Arifuddin. (2013). Neuropsikologi Linguistik. Jakarta: Raja Grafi Indo Persada.
- Handayani, S., Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. Malang.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon. Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0, 3, 1. Cirebon: FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon. Retrieved from <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/2236>
- Ikhlas, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Melalui Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 7 Kerinci. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3). <https://doi.org/10.33559/eoj.v1i3.122>
- Irsan, I. (2019). Peranan Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 746-753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.268>
- McNiff, J. (1992). Action Research: Principles and Practice. London: MacMillan Education.
- Munawaroh, L., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30833-30838. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11988>
- Qohar, A., Susiswo, S., Nasution, S. H., & Wahyuningsih, S. (2021). Development of Android-Based Mathematics Learning Game on the Topic of Congruence and Similarity. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 15(09), 52-69. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i09.20723>
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprayekti, SYamsudi, D., Djalli, A., Pannen, P., Winataputra, U. S., Andriyani, Rachmi, T. (2021). Pembaharuan dalam Pembelajaran di SD (Edisi 2) (2nd ed.). Tangerang: Universitas Terbuka.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 5(1), 18-27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2). Retrieved from <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>