ISBN 978-623-7482-72-7

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA LINGKUNGAN DENGAN MODEL OPPEMEI BERBANTUAN FUN THINKERS UNTUK GURU-GURU DAERAH DAS BANYUMALA

I Gusti Ayu Tri Agustiana[1], I Nyoman Tika[2], I G.Wirabayu[3]
[1,,3]Jurusan Pendididakan Guru sekolah dasar FIP UNDIKSHA
[2] Jurusan Kimia, FMIPA UNDIKSHA
Email: triagustiana.pgsd@undiksha .ac.id

ABSTRACT

The objectives of the P2M activity are (1) to determine the level of understanding and skills in the preparation of science learning media with the OPPEMEI model assisted by thinker Funn on environmental themes, (2) to determine the quality of the resulting learning media products, (3) to determine the participant's response to the training carried out. The methods used are workshops and mentoring. Due to the pandemic conditions, activities are carried out fully online. The target community in this activity were 30 elementary school teachers, who came from elementary schools in the Banyumala watershed area, namely elementary school teachers in the villages of Bhaktisraga, Panji, Panji Anom, Ambengan, Wanagiri and Visit. Evaluation of this activity is carried out on the process, the product of the activity in the form of learning traps. Process evaluation relates to the presence of participants, enthusiasm for participating in activities, and cooperation. Process evaluation is carried out during the activity. Product evaluation is carried out on the quality of learning media learning tools produced at the end of each activity session. The scoring was done with a Likert scale and analyzed descriptively. The results of this activity (1) the level of understanding and skills in the preparation of science learning media with the OPPEMEI model assisted by Thinker Funn went well, the highest pretest and posttest results in the post-test were on the theme material of 93, while the lowest was the model and thinker fun, i.e. both the same 78. (2) The resulting product is in a valid category. . The responses of participants in this activity were 82% very good, 14% good, and 4% quite good. From the data analysis, this training has been running smoothly and has met the target well.

Keywords: OPPEMEI Model, Elementary School Teachers, Banyumala Watershed, Thinkers Fun, Science learning tools.

ABSTRAK

Tujuan kegiatan P2M adalah (1) mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan penyusunan media pembelajaran IPA dengan model OPPEMEI berbantuan fun thinkers tema lingkungan, (2) mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan, (3) mengetahui respon peserta terhadap pelatihan yang dilakukan. Metode yang digunakan adalah workshop dan pendampingan. Oleh karena kondisi pandemi kegiatan dilakukan secara daring penuh. Yang menjadi masyarakat sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru-SD sebanyak 30 orang, yang berasal dari Sekolah Dasar di daerah DAS (Daerah Aliran Sungai) Banyumala, yakni guru-Guru SD di Desa Bhaktisraga, Panji ,Panji Anom, Ambengan, Wanagiri dan Sambangan. Evaluasi kegiatan ini dilakukan terhadap proses, produk kegiatan berupa perangkap pembelajaran. Evaluasi proses berkaitan dengan kehadiran peserta, semangat mengikuti kegiatan, dan kerja sama. Evaluasi proses dilakukan selama kegiatan berlangsung. Evaluasi produk dilakukan terhadap kualitas perangkat pembelajaran media pembelajaran yang dihasilkan setiap akhir sesi kegiatan. Penskoran dilakukan dengan Skala Likert dan dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan ini (1) tingkat pemahaman dan keterampilan penyusunan media pembelajaran IPA dengan model OPPEMEI berbantuan thinker Funn berjalan baik hasil pretest dan post tes yang tertinggi pada post tes adalah pada materi tema sebesar 93, sedang rendah adalah model dan thinker fun, yakni sama-sama 78. (2) Produk yang dihasilkan dalam kategori valid. . Respons peserta dalam kegiatan ini adalah 82 % sangat baik, 14% baik , dan 4% cukup baik. Dari analisis data terebut bahwa pelatihan ini telah berjalan dengan lancar dan memenuhi sasaran dengan baik

Kata Kunci *: Model OPPEMEI, Guru-guru SD, DAS Banyumala, Media Fun Thinkers, perangkat pembelajaran IPA*

ISBN 978-623-7482-72-7

PENDAHULUAN

Model OPPEMEI merupakan model yang bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan pemahaman konten sains bagi peserta didik. Model pembelajaran OPPEMEI diekstrak dari tiga model pembelajaran inovatif berpusat pada mahasiswa seperti Problem base learning, Brain Base learning dan inkuiri, Ekstraksi itu berangkat dari kelemahan dan kelebihan ketiga model tersebut, baik dikaji secara teoritis maupun empiris. dengan mengacu pada dimensi teori pendukung pengembangan model. (Agustiana et al., 2020).

Suasana COVID-19 banyak menghadirkan perubahan dalam sistem pembelajaran. Salah satu adalah pembelajaran sistem on lain (daring). Satu kebutuhan dalam pembelajaran daring adalah membangun kreativitas siswa secara mandiri. Pembelajaran mandiri untuk sekolah di Das Banyumala, perlu dilakukan.

Gambar 1. Kondisi dan Fenomena yang sering muncul di DAS Banyumala.

Secara ringkas kondisi dapat diuraikan sebagai berikut. Daerah Aliran Sungai Banyumala, yang terdiri dari dari Desa Desa Bhakti Sraga, Panji ,Panji Anom, Ambengan, Wanagiri dan Sambangan dengan jumlah anak usia 7-12 tahun sebanyak 3648 orang. Angka partisipasi kasar (APK) dan angka partispasi murni (APM) untuk siswa SD/MI adalah sebesar 115,68 dan 100,40. Dilihat dari komposisi gender, angka partisipasi kasar anak laki-laki usia sekolah 107,31 dan anak perempuan usia sekolah 126,14. Angka partisipasi sekolah (APS) penduduk usia 7—12 tahun 6 desa tersebut 2789. Artinya potensi pengembangan anak-anak SD (usia Sekolah Dasar) sangat penting di wilayah yang dimaksud. Dengan jumlah guru SD 78 orang. Kondisi ini memungkinkan untuk membuka peluang lebih banyak untuk mengembangkan Kecamatan Buleleng sebagai penunjang pusat pendidikan Kabupaten Buleleng dalam rangka mempersiapkan SDM dalam memenuhi *suppley and demand* tenaga pengajaran untuk lancarnya proses pendidikan.

Berangkat pada aspek pengembangan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan, yang perlu dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran. Dari sebanyak 78 guru SD yang tersebar di seluruh wilayah DAS Banyumala Guru mengajarkan IPA menggunakan model

pembelajaran konvensional, dan sebagian besar tidak menggunakan media pembelajaran.

Fun Thinkers adalah media belajar anak yang bisa di pakai dari anak usia 2-12 tahun dengan materi pembelajaran umum seperti Matematika & Bahasa Inggris,serta di sisipkan materi Thinking Skills yang berkaitan dengan psikotes anak.

Fun Thinkers dapat untuk melatih motorik otak kanan dan otak kiri anak, serta melatih keterampilan, logika dan konsentrasi anak. Diharapkan guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai sentral dalam proses pembelajaran, guru perlu meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Di tingkat dasar dan menengah, pola pikir siswa tentang suatu pengetahuan ditentukan sampai ke tingkat atau pendidikan yang lebih tinggi. Untuk memacu kualitas para siswa, diperlukan kemampuan berpikir kritis. Salah satu mata pelajaran di SD yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah Ilmu Pengetahuan Alam (Sidharta, 1990: 1). Oleh karena itu pelatihan guru dalam membuat perangkat pembelajaran Model OPPEMEI berbantuan Fun thinker perlu dilakukan karena dapat meningkatkan literasi, lewat konsep belajar sambil bermain dengan menggunakan nalar.

METODE

Khalayak Sasaran

Khalayak yang dijadikan sasaran kegiatan ini adalah guru SD yang berlokasi di Wilayah DAS Banyumala Jumlah khalayak guru IPA yang dilibatkan dalam kegiatan ini sebanyak 30 orang. Mekanisme perekrutan adalah surat permintaan di kirim kepada kepala Sekolah SD yang berlokasi di Wilayah DAS Banyumala untuk mengirim salah satu guru untuk diberi pelatihan tentang penyusunan media pembelajaran IPA dengan model OPPEMEI berbantuan *fun thinkers* tema lingkungan.

Metode pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, diskusi, dan penugasan (project).

1. **Metode ceramah**
   Metode ceramah digunakan ketika narasumber utama menjelaskan materi tentang teknologi dalam pembelajaran, pengertian animasi, video animasi, pengenalan aplikasi

2. **Metode demonstrasi**
   Metode demonstrasi digunakan ketika narasumber memberikan penjelasan terkait penyusunan media belajar thinker fun, mulai dari pengenalan menu, fitur-fitur, serta cara pembuatan video animasi.

3. **Metode Tanya jawab dan Diskusi**
   Metode tanya jawab/diskusi digunakan ketika terdapat hal yang kurang dimengerti oleh peserta / guru terkait yang telah disampaikan oleh narasumber.

4. Metode penugasan (project)

Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

Secara garis besar permasalahan dan solusi yang dilakukan dalam pengabdian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan, Akar masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Akar masalah	Alternatif Pemecahan Masalah
1	Guru belum mengenal model pembelajaran OPPEMEI dan Thinker Fun	Guru Kurangnya informasi model pembelajaran inovatif seperti Model OPPEMEI dan fun thinkers	1. Ceramah /Seminar tentang pentingnya model OPPEMEI secara on line
2	Guru belum memiliki media pembelajaran IPA tema lingkungan yang membangkitkan keterampilan kreatif siswa	Guru kurang memiliki kemampuan untuk mengembangkan perangkat Pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.	1. Pelatihan pembuatan media Pembelajaran IPA
3	Guru IPA SD yang berlokasi di Wilayah DAS Banyumala belum ada yang membuat Media pembelajaran IPA	Kurang pemahaman	2. Workshop dan pelatihan pembuatan media Pembelajaran model OPPEMEI berbantuan Fun Thinker pada tema lingkungan

5. Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan saat berlangsungnya kegiatan serta produk akhir yang dihasilkan oleh peserta dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Aspek yang dievaluasi

Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, respons peserta, serta penilaian produk yang dihasilkan baik dari sisi desain dan konten.

2. Teknik evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan instrument yang sesuai seperti kehadiran peserta dievaluasi

berdasarkan daftar hadir, respon peserta dievaluasi menggunakan instrument respon, serta produk akhir dievaluasi berdasarkan instrument produk.

3. Indikator pencapaian program

   Kriteria pencapai yang ditargetkan yaitu kehadiran peserta lebih dari 75%, respon peserta kegiatan berkategori baik, dan produk yang dihasilkan berkategori baik.

   dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik.

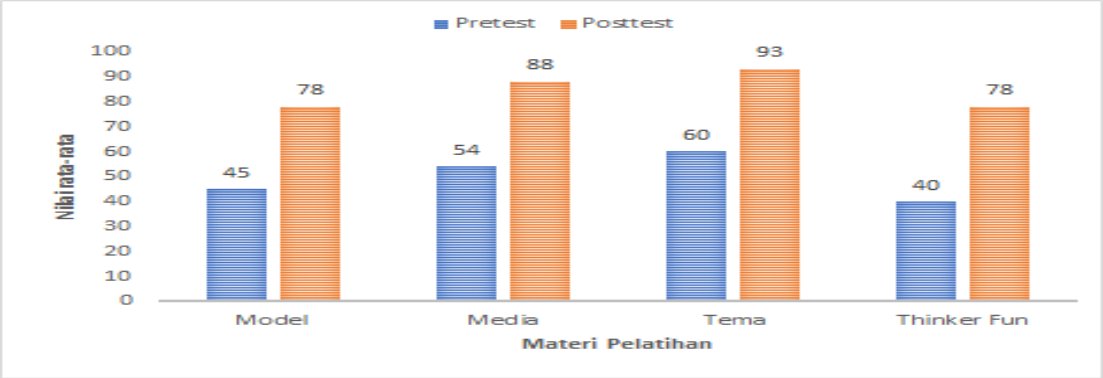
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran tema lingkungan dengan model OPPEMEI berbantuan thinker fun, dilakukan secara on line. Pertama dilakukan pembuatan instrumen untuk mengetahui produk dan prosses yang lakukan oleh peserta pelatihan. Seteleh itu dilakukan penjelasan umum oleh nara sumber, yang kebetulan dilakukan oleh salah satu tim pelaksana. Kegiatan dilakukan secara daring (on line), yang berlangsung tanggal 15 Agustus 2021.

Gambar 2. Kegiatan dilakukan secara daring. Peserta yang ikut adalah sebanyak 30 orang

Selama proses pemberian materi antusias guru-guru melaksanakan kegiatan dengan baik dan kreatif untuk bertanya, karena materinya tergolong baru. Dis ini konsep belajar sambil bermain sangat baik sekali untuk diterapkan.

Materi yang diberikan tentang model pembelajaran OPPEMEI, tentang media pembelajaran IPA, tema lingkungan dan tentang Thinker Fun



Gambar 3. Nilai pretest dan Post test para peserta pelatihan

Data hasil pretest dan post tes yang tertinggi pada post tes adalah pada materi tema sebesar 93, sedang rendah adalah model dan thinker fun, yakni sama-sama 78.

Tabel 1. G Score materi yang disajikan dalam pelatihan

Materi	Pretest	Posttest	G score
Model	45	78	0.6
Media	54	88	0.8
Tema	60	93	0.8
Thinker Fun	40	78	0.6

Nilai G scorenya yang diperoleh dari hasil pelatihan adalah media dan tema masing-masing sebesar 0,8, sedang yang lainya masing-masing 0,6. Berangkat dari perhitungan tersebut maka berada dalam katagori tinggi untuk media dan tema, dan katagori sedang untuk Model pembelajaran OPPEMEI dan thinker Fun.

Hasil Pembuatan Media Thinker Fun

Hasil pembuatan Tinker Fun selama pelatihan, yang dilakukan oleh tim pelaksana maka dapat dikategorikan valid dengan nilai validitas sangat baik

Gambar 3. Media pembelajaran IPA dengan Thinker Fun hasil pelatihan

Hasil pelatihan kemudian di validasi oleh tim ahli materi hasilnya

Tabel 2 Hasil penilaian validator

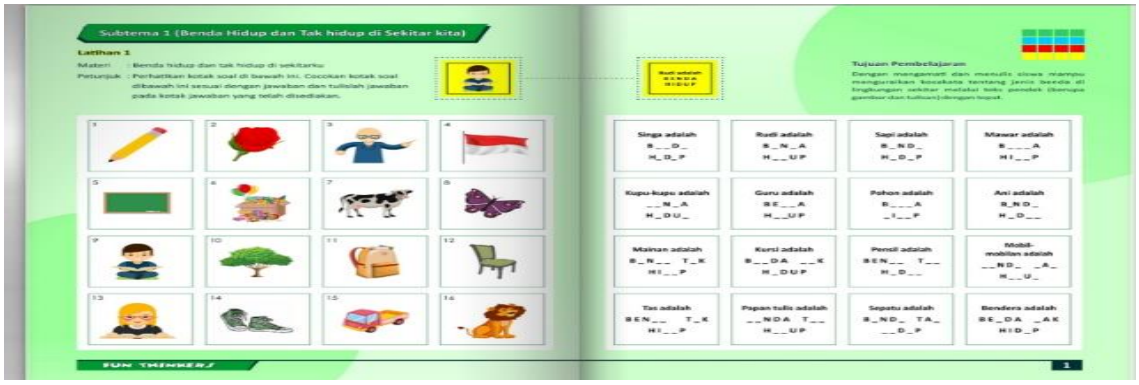
No	Materi	skor	Kategori
1	Benda	0,96	Sangat Baik
2	Hewan	0,96	Sangat Baik
3	Tanaman di sekitar	1	Sangat Baik
	Rata-rata	**0,97**	**Sangat Baik**

Media pembelajaran thinker dengan tema Lingkungan dari para ahli materi yang disajikan dalam tabel 2. Rata-rata pada masing topik dan total termasuk dalam interval $0,80<rxy\leq 1,00$ dengan kategori sangat baik

Tabel 3. Hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran IPA berbasiskan Thinker Fun dengan Tema lingkungan

No	Aspek	Nilai rata-rata	Krteria
1	Tampilan awal	4	Sangat valid
2	Teks	3	Valid
3	Gambar	4	Sangat valid
4	Kelengkapan	4	Sangat valid
	Rata-rata Total	3.75	Sangat valid

Dari analisis hasil media hasil pelatihan ini sangat valid., sehngga dapat dikatakan guru mapu membuat media lewat pelatihan P2M ini. Kean guru bahwa media semacam ini sangat disukai oleh anak-anak, karena anak belajar sambil bermain.

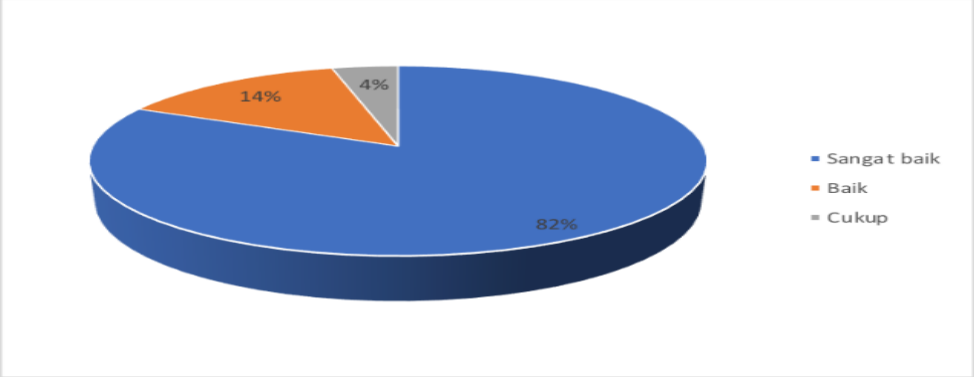


Gambar 4.salah satu sub tema benda-hidup di sekitar kita)

Oleh karena itu, lewat media *Fun Thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan. Media pembelajaran *Fun Thinkers* menurut Gordon (2013) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan. Dengan media *Fun Thinkers* siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Jawaban pertanyaan muncul dalam pola tertentu yang menarik perhatian. Desain memeriksa diri sendiri memungkinkan.

Respon Guru-Guru Selama Pelatihan

Untuk mengetahui respon peserta pelatihan maka dilakukan evaluasi terhadap guru-guru yang ikut pelatihan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi tentang tanggapannya terhadap materi, tema serta proses pendampingan yang dilakukan oleh tim pelaksana. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 82% sangat baik; 14% baik, dan 4% mengatakan cukup baik. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil dengan baik.



Gambar 5. Respon khalayak sasaran

SIMPULAN

(1) tingkat pemahaman dan keterampilan penyusunan media pembelajaran IPA dengan model OPPEMEI berbantuan thinker Funn berjalan baik hasil pretest dan post tes yang tertinggi pada post tes adalah pada materi tema sebesar 93, sedang rendah adalah model dan thinker fun, yakni sama-sama 78. (2) Produk yang dihasilkan dalam kategori valid. . Respons peserta dalam kegiatan ini adalah 82 % sangat baik, 14% baik , dan 4% cukup baik. Dari analisis data terebut bahwa pelatihan ini telah berjalan dengan lancar dan memenuhi sasaran dengan baik. Saran kegiatan sejenis perlu dilakukan dengan tema-tema yang lain.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih yang setulus-tulusnya kami sampaikan kepada yang terhormat Rektor Undiksha, Ketua LPPM Undiksha atas dana DIPA IPTEK yang diberikan pada penulis,dengan SPK, No. /UN.48.16/PM/2021tertanggal 1 April 2021.

Daftar Pustaka

Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2020). Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran Ipa Sd Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1091.

Buckingham, D. (2007). Media education goes digital: an introduction. *Learning, Media and technology*, *32*(2), 111-119

Chapman, E. J., & Byron, C. J. (2018). The flexible application of carrying capacity in ecology. *Global Ecology and Conservation*, *13*, e00365.

Depdiknas. 2003. Kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran sains sekolah menengah atas dan madrasah Tsanawiyah. Jakarta : Depdiknas.

Hendrawan, J. S., & Sirine, H. (2017). Pengaruh Sikap Mandiri, Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UKSW Konsentrasi Kewirausahaan). *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *2*(03), 291-314.

Kelly, G. J. (1993). Science education in sociocultural context: Perspectives

from the sociology of science. *Science Education*, *77*(2), 207-20.

Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, *3*(1), 99-110.

Mel Silberman, 1996, *Active Learning , 101 Strategies To Teach Any Subject, Temple University, Allyn and Bacon,* Boston London Toronto Sydney Tokyo Singapore

Maynard, J., Wilson, J., Campbell, S., Mangubhai, S., Setiasih, N., Sartin, J., ... & Heron, S. (2012). *Assessing coral resilience and bleaching impacts in the Indonesian archipelago*. Technical Report to The Nature Conservancy with contributions from Wildlife Conservation Society and Reef Check Foundation Indonesia.

Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, *1*(2), 151-160.

Taradisa, N. (2020). Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh. *Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh*, 1-11.

Reynolds, C. S. (2002). Ecological pattern and ecosystem theory. *Ecological modelling*, *158*(3), 181-200.