

Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus

Himmatul Ulya¹, Ratri Rahayu²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus

¹himmatul.ulya@umk.ac.id, ²ratri.rahayu@umk.ac.id

Received: 15 Februari 2018; Revised: 17 November 2018; Accepted: 2 Januari 2019

Abstract

The problem of teacher partners in SD 4 Karangbener Kudus is the lack of teacher knowledge about innovative mathematics learning models to construct fun learning scenarios for students. There are also teachers who already have little knowledge about innovative learning, but are still constrained in its implementation. Teachers in SD 4 Karangbener Kudus need knowledge of the mathematics learning innovation in elementary school that oriented to the implementation of fun learning scenarios for students. The purpose of this dedication is to provide knowledge to SD 4 Karangbener Kudus teachers on innovative learning models to develop and implement the preparation of fun learning scenarios for students. The method used in this devotion activity is by providing interactive training and mentoring. This leads to a two-way interaction so that the teacher of SD 4 Karangbener Kudus has the opportunity to exchange ideas, thoughts, opinions, and experiences. The implementation of mentoring of innovative learning scenario as an effort to improve the quality of mathematics learning for teachers of SD 4 Karangbener Kudus is carried out in several stages, including: planning, implementation, follow up, exposure and discussion, and evaluation. The result of this devotional activity is that teachers at SD 4 Karangbener Kudus are able to plan, organize, and present innovative and fun math learning scenarios.

Keywords: *teachers of SD 4 Karangbener Kudus, learning models, innovative learning scenarios*

Abstrak

Permasalahan mitra guru di SD 4 Karangbener Kudus adalah kurangnya pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran matematika inovatif untuk menyusun skenario pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Ada pula guru yang sudah mempunyai sedikit pengetahuan mengenai pembelajaran inovatif, tetapi masih terkendala dalam implementasinya. Guru-guru di SD 4 Karangbener Kudus membutuhkan pengetahuan tentang inovasi pembelajaran matematika SD yang berorientasi pada implementasi skenario pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari pengabdian ini yaitu memberikan pengetahuan kepada guru SD 4 Karangbener Kudus mengenai model-model pembelajaran inovatif untuk menyusun dan mengimplementasikan penyusunan skenario pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu dengan cara memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Hal ini menimbulkan interaksi dua arah sehingga guru SD 4 Karangbener Kudus memiliki kesempatan untuk saling bertukar ide, pikiran, pendapat, dan pengalamannya. Pelaksanaan pendampingan penyusunan skenario

Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus

Himmatul Ulya, Ratri Rahayu

pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru SD 4 Karangbener Kudus berlangsung dalam beberapa tahapan, antara lain: perencanaan, pelaksanaan, follow up, pemaparan dan diskusi, serta evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru di SD 4 Karangbener Kudus mampu merencanakan, menyusun, dan memaparkan skenario pembelajaran matematika inovatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: guru SD 4 Karangbener Kudus, model-model pembelajaran, skenario pembelajaran inovatif

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memuat empat komponen pokok yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, yaitu bahan untuk belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru yang berperan sebagai subjek pembelajaran (Mujiono, 2009). Hal ini menjadikan proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang harus diperhatikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keempat komponen proses pembelajaran dapat saling terintegrasi sehingga mampu melahirkan pengalaman berharga bagi siswa sebagai bekal menghadapi kehidupan nyata di masa yang akan datang. Apabila salah satu komponen pembelajaran tidak optimal, maka dapat menghambat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Baedhowi dan Hartoyo (2005) mengklasifikasikan persyaratan guru ideal sebagai subyek pembelajaran antara lain keterampilan mengajar (*teaching skills*), mempunyai pengetahuan (*knowledgeable*), memiliki sikap profesional (*good professional attitude*), memilih, menciptakan dan menggunakan media (*utilizing learning media*), memilih strategi dan metode mengajar yang sesuai, memanfaatkan teknologi (*utilizing technology*), mengembangkan dynamic curriculum, dan bisa memberikan contoh dan teladan yang baik (*good practices*).

Guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran inovatif sehingga memudahkan siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran, karena mampu menarik dan membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Dalyono, 2016). Untuk dapat

merencanakan pembelajaran secara inovatif, guru dapat merencanakan kegiatan dan strategi pembelajaran yang relevan dengan tujuan belajar. Perencanaan strategi pembelajaran inovatif ini sangat penting agar beberapa persoalan dalam proses belajar dapat diminimalisir.

Indikator pembelajaran yang inovatif anatara lain: (1) kelengkapan persiapan mengajar guru; (2) kemutakhiran bahan ajar, dan media pembelajaran; (3) bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan; (4) keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran; dan (5) ketepatan perangkat evaluasi untuk memperoleh umpan balik dari siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam menciptakan pembelajaran inovatif karena mengkomunikasikan kebutuhan siswa untuk belajar berinteraksi sosial dengan sesama teman di sekolah. Selain dapat memberikan kemudahan belajar, pembelajaran kooperatif juga memfasilitasi siswa untuk memahami makna pilar pendidikan *learning to live together* (Hafid, 2013)

Kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika berorientasi pada teacher centered untuk memenuhi target materi yang harus diselesaikan. Menurut Kadis (2013), pembelajaran yang seperti itu tidak dapat membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Hal ini sejalan dengan Ulya (2016), yaitu pembelajaran matematika yang terjadi saat ini kurang bervariasi, abstrak, dan tidak kontekstual. Hal ini berarti suasana belajar matematika tidak menyenangkan sehingga

siswa kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dengan permasalahan sehari-hari.

Berdasarkan informasi dari beberapa guru SD 4 Karangbener Kudus, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika guru belum menggunakan pola *student centered*. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran inovatif untuk menyusun skenario pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Guru di SD tersebut ada yang sudah mempunyai sedikit pengetahuan mengenai pembelajaran inovatif, tetapi masih terkendala dalam implementasinya. Pembelajaran yang masih berpusat pada siswa menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa cenderung gaduh dan lebih menyukai bermain dengan temannya. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa menjadi tidak optimal.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru-guru di SD 4 Karangbener, maka guru-guru tersebut membutuhkan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran matematika inovatif beserta implementasinya dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru terampil dalam menyusun skenario pembelajaran yang dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan Ulya, Masrukan, dan Kartono (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran inovatif dapat menjadi suatu alternatif guru untuk mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra yaitu: 1) memberikan pendampingan kepada guru untuk memperoleh pengetahuan mengenai model-model pembelajaran inovatif; 2) memberikan pendampingan kepada guru untuk menyusun skenario pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan;

dan 3) memberikan pendampingan kepada guru untuk melakukan simulasi dan praktik pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan.

Target luaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu: 1) skenario pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan; 2) kreativitas guru dalam menyusun skenario pembelajaran matematika yang inovatif sekaligus menyenangkan; dan 3) inovasi dalam pembelajaran matematika SD yang tertulis dalam *lesson design*.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berbentuk pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru di SD 4 Karangbener Kudus. Peserta pendampingan terdiri dari 6 orang guru kelas dan 1 kepala sekolah. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan Desember 2017.

Metode dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu menggunakan pendekatan *participant active learning*. Dengan metode ini peserta ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran matematika yang inovatif. Pelatihan ini berbentuk pelatihan interaktif dan pendampingan. Di dalam proses pendampingan terjalin interaksi antara tim pengabdian dan peserta pendampingan. Hal ini memiliki tujuan agar guru memiliki kesempatan untuk saling bertukar ide, pikiran, pendapat, dan pengalamannya sehingga guru memperoleh ilmu yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdiri atas: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan, 3) tahap *follow up* kegiatan dalam bentuk pendampingan praktik uji coba penyusunan skenario pembelajaran yang

Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus

Himmatul Ulya, Ratri Rahayu

dituangkan dalam *lesson design*, 4) tahap pemaparan dan diskusi, dan 5) tahap evaluasi kegiatan.

Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Studi lapangan dan menganalisis kebutuhan berdasarkan kenyataan lapangan untuk menentukan desain pembelajaran matematika. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan melakukan analisis kegiatan pembelajaran matematika, analisis pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran inovatif untuk menyusun skenario pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan analisis keterampilan guru dalam menyusun rencana pembelajaran.
2. Pengumpulan sumber rujukan dan studi literatur untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan ketika studi pendahuluan.
3. Perencanaan ipteks (materi praktik dan pendampingan) dari berbagai literatur tentang model-model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika untuk guru-guru SD. Rancangan materi dalam pengabdian berupa pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru di SD 4 Karangbener Kudus yaitu: 1) materi mengenai model-model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dan 2) materi mengenai penyusunan skenario pembelajaran matematika menggunakan model-model pembelajaran inovatif.
4. Persiapan program yang meliputi kegiatan perizinan kepada sekolah mitra (SD 4 Karangbener Kudus) dengan perjanjian kerja sama pelaksanaan pengabdian dan melakukan persiapan tempat untuk

pengabdian masyarakat di SD 4 Karangbener Kudus.



Gambar 1. Perizinan dengan Kepala SD 4 Karangbener Kudus

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan yaitu tim pengabdian memberikan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika sebagai berikut.

1. Sosialisasi mengenai model-model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika.



Gambar 2. Pemaparan dan Sosialisasi Model-Model Pembelajaran Matematika yang Inovatif

2. Sosialisasi mengenai penyusunan skenario pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan dalam *lesson design*.

Produk penyusunan skenario pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan yang telah dibuat oleh guru dalam pendampingan ini akan digunakan untuk melakukan pemaparan dan diskusi.

Tahap *Follow up* Kegiatan

Kegiatan dalam tahap *follow up* pendampingan yaitu dalam bentuk pendampingan praktik uji coba pembuatan produk hasil pendampingan. Setelah pemaparan dan sosialisasi mengenai model-model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dan mengenai penyusunan skenario pembelajaran matematika yang

inovatif dan menyenangkan dalam *lesson design*, tim pengabdian melakukan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran matematika terhadap guru peserta pendampingan. Produk penyusunan skenario pembelajaran matematika oleh guru dalam pendampingan ini akan dibahas pada tahap pemaparan dan diskusi.



Gambar 3. Pemaparan dan Sosialisasi Penyusunan Skenario Pembelajaran Matematika dalam *Lesson Design*



Gambar 4. Pendampingan Penyusunan Skenario Pembelajaran Matematika dalam *Lesson Design*

Peserta pendampingan antusias dalam penyusunan skenario pembelajaran matematika inovatif yang dituangkan dalam *lesson design*. *Lesson design* yang dihasilkan selanjutnya diharapkan dapat dimanfaatkan guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran matematika sekolah dasar.



Gambar 5. Antusiasme Peserta dalam Pembuatan *Lesson Design*

Adapun produk hasil pendampingan adalah sebagai berikut.

1. Skenario pembelajaran matematika inovatif yang dituangkan dalam *lesson design*.
2. Inovasi pembelajaran matematika SD yang tertulis dalam *lesson design*.

Tahap Pemaparan dan Diskusi

Pada tahap pemaparan dan diskusi, peserta pengabdian melakukan pemaparan *lesson design* yang telah dibuat dan mendiskusikan dengan rekan sejawat. Tim pengabdian juga mendampingi dan mengevaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peserta.



Gambar 6. Pemaparan *Lesson Design*

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam pengabdian ini meliputi evaluasi yang dilakukan oleh rekan sejawat peserta pendampingan dan evaluasi hasil penyusunan skenario pembelajaran matematika inovatif dalam *lesson design* oleh tim pengabdian.

1. Evaluasi yang dilakukan oleh rekan sejawat peserta pendampingan

Kegiatan evaluasi oleh rekan sejawat ini berupa kegiatan pemberian penilaian dan pemberian saran dan masukan kepada hasil produk peserta berupa skenario pembelajaran matematika menggunakan model-model pembelajaran matematika inovatif.



2. Evaluasi hasil pendampingan oleh tim pengabdian

Tim pengabdian melakukan evaluasi, memberikan penilaian, saran, masukan dan penghargaan berkaitan dengan hasil

Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus

Himmatul Ulya, Ratri Rahayu

pendampingan, produk pendampingan, dan paparan *lesson design* yang disusun oleh peserta pengabdian.



Gambar 8. Evaluasi oleh Tim Pengabdian

Dari hasil evaluasi, diperoleh bahwa kegiatan pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru di SD 4 Karangbener Kudus berlangsung lancar, interaktif, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dari kegiatan ini guru-guru SD 4 Karangbener Kudus memperoleh: 1) pengetahuan tentang model-model pembelajaran matematika inovatif di sekolah dasar, 2) pengetahuan tentang penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika, dan 3) gambaran praktik dan keterampilan dalam penyusunan skenario pembelajaran matematika SD yang inovatif.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika ini menjadikan guru di SD 4 Karangbener Kudus mampu melakukan inovasi penyusunan skenario pembelajaran matematika SD dengan menggunakan model-model pembelajaran matematika. Wujud dari hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Guru-guru SD 4 Karangbener Kudus dapat mengenal dan memahami model-model pembelajaran matematika inovatif di sekolah dasar.
2. Guru-guru SD 4 Karangbener Kudus dapat mengenal dan memahami cara penyusunan skenario pembelajaran

inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

3. Guru-guru SD 4 Karangbener Kudus dapat melakukan praktik dan terampil dalam menyusun skenario pembelajaran matematika SD yang inovatif.

Saran

Saran yang disampaikan dari hasil pengabdian pendampingan penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru di SD 4 Karangbener Kudus adalah sebagai berikut.

1. Guru hendaknya lebih berinovasi dalam menyusun skenario pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran lainnya yang sesuai untuk pembelajaran matematika.
2. Guru-guru dan kepala sekolah dapat memanfaatkan kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) untuk kegiatan diskusi penyusunan skenario pembelajaran inovatif sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Baedhowi dan Hartoyo. 2005. Laporan 2005 *Learning Round-table on Advanced Teacher Professionalism*. Bangkok, Thailand 13 – 14 uni 2005
- Dalyono, B. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Mencapai Kompetensi pembelajaran*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, 29-41.
- Hafid, H. 2013. Pembelajaran Inovatif dalam Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 3 (1): 34-40.
- Kadis. 2013. *Pembelajaran Berbasis PAKEM*. Disampaikan dalam Diklat MBS PGSD FKIP UMK.
- Lestari, K. E. dan Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

- Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulya, H., Masrukan, dan Kartono. 2012. Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Probing-Prompting dengan Penilaian Produk. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 1 (1): 26-31.
- Ulya, H. 2016. *Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Membangun Karakter Cinta Tanah Air dan Kreativitas Belajar Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muria Kudus, 29-39.
- Ward, J. D. 2002. A Review of Problem Based Learning. *Journal of Family and Consumer Sciences Education*, 20 (1): 20-23.