

Edukasi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran *CompareMag* Untuk Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Macang Karangasem

¹Putu Indah Lestari, ²Putu Chrisma Dewi

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Bisnis, Pariwisata, Pendidikan, dan Humaniora Universitas Dhyana Pura; ²Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bisnis, Pariwisata, Pendidikan, dan Humaniora Universitas Dhyana Pura

*Email: indahlestari@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran merupakan proses belajar yang berlangsung dua arah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu memiliki cara meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menggunakan permainan terdapat unsur edukasi merupakan sistem yang interaktif dan efektif. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran *CompareMag* bagi guru-guru SD Negeri 1 Macang, Karangasem menjawab permasalahan mitra. Pelatihan media pembelajaran *CompareMag* merupakan metode belajar interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil pretest menunjukkan dari 9 orang guru, nilai rata-rata pretest 65 dan nilai rata-rata posttest 92. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru sebesar 40%. Dilihat dari keterampilan guru dalam membuat media 80% guru mempunyai keterampilan dalam membuat media *CompareMag*. Hasil respon guru-guru menyatakan kegiatan program kemitraan berhasil pengetahuan meningkatkan dan keterampilan guru-guru di SD Negeri 1 Macang dalam membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: Media pembelajaran, *CompareMag*, SD 1 Macang

ABSTRACT

The learning process is a two-way interaction aimed at achieving specific educational objectives. Teachers must adopt strategies to enhance the quality of learning so that it aligns with these objectives. One such strategy is the use of engaging instructional media. Learning media that incorporate educational games provide an interactive and effective system for teaching. Training and mentoring in the development of CompareMag learning media for teachers at SD Negeri 1 Macang, Karangasem, were designed to address partner needs. CompareMag training introduces an interactive learning method intended to increase student engagement in the English language learning process. The pretest results show that among 9 participating teachers, the average score increased from 65 (pretest) to 92 (posttest), reflecting a 40% improvement in teachers' knowledge. In terms of practical skills, 80% of teachers demonstrated competence in creating CompareMag-based media. Teacher feedback indicated that this partnership program successfully enhanced both their knowledge and their skills in developing learning media for English language instruction at SD Negeri 1 Macang.

Keywords: Learning media, *CompareMag*, SD Negeri 1 Macang

PENDAHULUAN

SD Negeri 1 Macang terletak di jalan I Gusti Ngurah Mambal, Desa Macang, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem. Perjalanan dari kampus Universitas Dhyana Pura membutuhkan

waktu 90 menit berkendara untuk tiba di SD Negeri 1 Macang. SD Negeri 1 Macang sudah berdiri pada tanggal 15 April 1974. Sekolah ini merupakan satu-satunya sekolah dasar yang ada di Desa Macang. Tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 1 Macang terdiri dari 110 orang siswa dari kelas 1 sampai kelas 6. Sekolah SD Negeri 1

Macang terdapat 6 orang wali kelas, 1 orang guru olah raga, 2 orang guru agama, 2 orang staff, dan seorang Kepala Sekolah. Proses pembelajaran dilakukan selama 6 hari dari hari Senin sampai hari Sabtu. SD Negeri 1 Macang memiliki prestasi yang membanggakan, salah satunya menjadi juara 1 lomba mesatwa (bercerita) dalam menggunakan Bahasa Bali. Bulan Februari tahun 2025 akan mewakili Bali untuk maju berkompetisi di kejuaraan nasional.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Macang, Bapak I Wayan Kariasa, S.Pd. SD, sekolah kesulitan mencari guru bidang studi Bahasa Inggris. Pelajaran Bahasa Inggris diajar oleh wali kelas masing-masing. Tentu saja, ketika wali kelas mengajar Bahasa Inggris tidak maksimal karena guru belum memiliki kompetensi yang baik. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa orang siswa kelas 6, diperoleh informasi sebagian besar bercita-cita bekerja di kapal pesiar. Hal ini dibenarkan oleh Bapak Kepala Sekolah SD Negeri 1 Macang. Menurutnya, warga masyarakat di Desa Macang banyak bekerja di kapal pesiar. Sehingga siswa di SD Negeri 1 Macang, sudah mempunyai gambaran cita-cita pekerjaannya kelak. Terlebih Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, namun disayangkan pihak sekolah belum maksimal dalam mengajarkan Bahasa Inggris,

Selain itu, kendala lain yang dialami mitra guru SD Negeri 1 Macang yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik serta menungjang Kurikulum Merdeka. Selama ini guru menggunakan buku teks untuk mengajarkan Bahasa Inggris untuk siswa.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Berdasarkan analisis situasi di atas, program pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi atas permasalahan mitra yaitu pelatihan dan pendampingan pembuatan

media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris bagi guru-guru di SD Negeri 1 Macang. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelatihan Bahasa Inggris. Di setiap bab buku akan dilatih bagaimana guru-guru dapat menggali ide kreatif dalam memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar dalam mengajar Bahasa Inggris

Target Luaran

Target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu peningkatan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran *CompareMag* Bahasa Inggris. 80 % guru meningkat keterampilannya dalam menggunakan aplikasi *Twinkl* dan *Pinterest*.

METODE PELAKSANAAN

Setelah melihat permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan oleh tim program kemitraan masyarakat, metode yang dilakukan dalam pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini antara lain:

1. Sosialisasi
Tim pengabdian melakukan sosialisasi program kepada pihak mitra SD Negeri 1 Macang, merancang jadwal kegiatan sehingga tidak berbenturan dengan pelaksanaan pembelajaran di sekolah.
2. Pelatihan dan pendampingan.
Pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran interaktif, menarik khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan menggunakan aplikasi *Twinkl* dan *Pinterest*.
3. Evaluasi.
Tahap evaluasi untuk mengetahui persentase peningkatan skill dan pengetahuan guru dalam program pelatihan dan pendampingan.
4. Tindak Lanjut
Guna keberlanjutan program, mitra juga diberikan alat-alat, kamus, dan poster

Bahasa Inggris. Sehingga tahapan ini mengetahui sejauh mana program yang diberikan kepada mitra dapat diimplementasikan dan dilanjutkan secara mandiri oleh mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas dan mutu pendidikan dasar selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global (Nugrahani & Rupa, 2017). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada literasi dan STEM (science, technology, engineering, and mathematic) (Lestari, 2023). Proses pembelajaran merupakan proses belajar yang berlangsung dua arah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa (Magdalena et al., 2021).

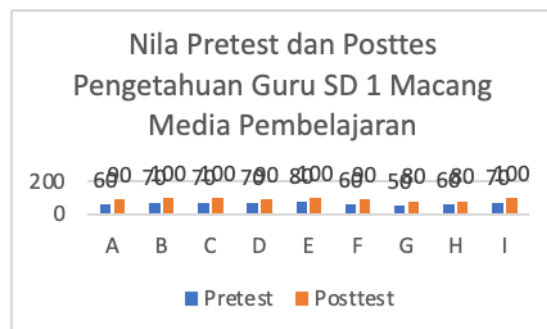
Kebutuhan akan Bahasa Inggris telah difasilitasi sejak sekolah dasar (SD). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Inggris masih sebatas pengenalan kosakata (vocabulary) (Iswari, 2017). Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal. Oleh karena itu pendidik atau guru haruslah memiliki cara supaya proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Kusumaningtyas & Mukhlisina, 2023). Salah satu faktor yang mendukung transfer ilmu tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas (Budiman et al., 2020).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dapat dicapai (Setiyanigrum, 2020). Media pembelajaran yang menggunakan permainan terdapat unsur edukasi merupakan sistem yang interaktif dan efektif (Mufida et

al., 2021). Media pembelajaran secara visual membantu guru dalam menjelaskan dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena informasi akan lebih mudah diingat untuk waktu yang lebih lama dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan dari guru saja (Nugrahani & Rupa, 2017).

Kegiatan pelatihan dan pembuatan media pembelajaran menyasar pada guru-guru di SD Negeri 1 Macang Karangasem yang berjumlah 9 orang. Guru-guru di SD Negeri 1 Macang Karangasem belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian pretest dan diakhir kegiatan diberikan post test untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan daya serap guru dalam menerima materi pembuatan media pembelajaran.

Pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan papan magnet merupakan metode inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Hasil pretest dan posttest terlihat pada Gambar 1 berikut:



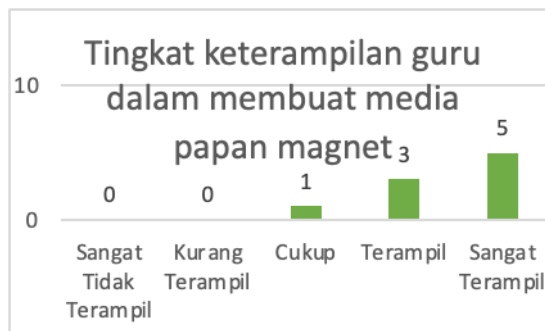
Gambar 1. Hasil pretest dan posttest pelatihan media pembelajaran

Hasil pretest menunjukkan dari 9 orang guru, skor tertinggi sebesar 80, skor terendah 50, nilai rata-rata pretest 65. Hasil posttest menunjukkan dari 9 orang guru, skor tertinggi sebesar 100, skor terendah 80, nilai rata-rata pretest 92. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru sebesar 40%

Bentuk kegiatan pelatihan diawali dengan pelatihan membuat desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Twinkl dan Pinterest guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan era digital. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk menambah kompetensi digital guru. Pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa. Alat bantu peraga juga cenderung lebih interaktif, membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Sarana bantu visual adalah alat kunci dalam belajar dan pengembangan berpikir karena dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam suatu objek (Kaltsum, 2017).

Gambar 2. Pelatihan membuat desain media pembelajaran menggunakan *Twinkl* dan *Pinterest*

Setelah guru-guru dilatih membuat desain media pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan membuat media papan magnet. Guru-guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan bahkan mempraktekkan langsung media yang sudah dibuat. Dari 9 orang guru, terdapat 5 orang guru sangat terampil, 3 orang guru terampil, dan 1 orang guru cukup terampil dalam membuat media papan magnet. Hal ini menunjukkan bahwa 80% guru mempunyai keterampilan dalam membuat media papan magnet.



Gambar 3. Tingkat keterampilan guru dalam membuat media papan magnet

Gambar 4. Pelatihan pembuatan media papan magnet

Hasil respon guru-guru menyatakan kegiatan program kemitraan berhasil pengetahuan meningkatkan dan keterampilan mitra.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran CompareMag merupakan metode belajar interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran Bahasa Inggris. Program pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran media papan magnet memberikan hasil yang baik dan memberikan dampak positif bagi mitra, baik dari segi pengetahuan dan keterampilan maupun dari peningkatan fasilitas penunjang kegiatan program. Hasil pretest menunjukkan dari 9 orang guru, nilai rata-rata pretest 65 dan nilai rata-rata pretest 92. Hal ini menunjukkan

bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru sebesar 40%. Dilihat dari keterampilan guru dalam membuat media 80% guru mempunyai keterampilan dalam membuat media CompareMag. Hasil respon guru-guru menyatakan kegiatan program kemitraan berhasil pengetahuan meningkatkan dan keterampilan guru-guru di SD Negeri 1 Macang dalam membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Program kemitraan masyarakat memberikan dampak positif bagi mitra. Kegiatan masyarakat yang program sudah kemitraan dilakukan hendaknya bisa diimplementasikan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Dhyana Pura. Ucapan terima kasih kepada Kepala sekolah, guru-guru, serta siswa SD Negeri 1 Macang atas kerjasama yang baik sehingga program kemitraan masyarakat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Kreatifitas Guru Dalam Memilih Media Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 32–42. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snhp/article/view/1172/856>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Urecol*, 19–24.
- Kusumaningtyas, E. S., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Papan Magnet Merangkai Kalimat Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3172–3179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6144>
- Lestari, P. I. (2023). Edukasi APE Literasi Bagi Guru PAUD. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 5, 540–547. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/1901%0Ahttps://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/1901/700>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Setyaningrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016, 2016–2020*.