



## Workshop Pembelajaran Tematik Berbasis Metode Permainan (*Game Method*) Dalam Upaya Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Bagi Guru

Myristica Imanita<sup>1\*</sup>, Yustina Sri Ekwandari<sup>2</sup>, Maskun<sup>3</sup>, Aprilia Triaristina<sup>4</sup>

Published online: 13 Mei 2023

### ABSTRACT

Pembelajaran merupakan keterpaduan dua aktifitas diantaranya aktivitas mengajar dan belajar. Pada tingkat Sekolah Dasar telah diterapkan pendekatan pembelajaran tematik yang merupakan pembelajaran terpadu yakni menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pada kenyataannya pembelajaran tematik masih memiliki beberapa kendala untuk diterapkan oleh guru-guru diantaranya guru belum memahami makna tematik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Keberhasilan dalam pembelajaran tematik bukan sekedar dititik beratkan pada sarana prasarana ataupun media akan tetapi cara menyajikan pembelajaran juga perlu diperhatikan. Guru-guru harus memiliki keterampilan atau kreatifitas dalam menentukan bagaimana pembelajaran tematik itu disampaikan. Salahsatu cara yang dapat dilakukan adalah menentukan metode pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan kondisi dan karakter siswa. Melihat karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain maka pengabdian ini akan memberikan pengetahuan pada guru-guru tentang metode permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik dalam memaksimalkan media/alat peraga sehingga tercapai situasi pembelajaran yang menyenangkan. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru tentang metode permainan, mengenalkan macam-macam metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik dan guru terampil dalam menentukan metode permainan dalam pembelajaran tematik. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan menggunakan Metode Ceramah, Tanya Jawab dan simulasi.

Keywords: Pembelajaran, tematik, metode permainan

### PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh. Pembelajaran tematik melibatkan beberapa kopetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu pembelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran. Lebih lanjut perlu dipahami bahwa pembelajaran terpadu menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar akan membantu siswa, hal ini disebabkan karena tahap perkembangan siswa masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan. Pembelajaran tematik yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah menumbuhkan kreativitas, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

---

Universitas Lampung

*\*) corresponding author*

Myristica Imanita

Namun pada kenyataannya penerapan pembelajaran tematik masih memiliki kendala-

kendala atau masalah diantaranya, guru belum memahami konsep pembelajaran tematik yang sesuai dengan harapan kurikulum, sarana dan prasarana yang meliputi media, alat peraga dan sumber belajar terbatas dan menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau tidak bervariasi sehingga siswa tidak tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan di lokasi pengabdian maka, pengabdian ini difokuskan pada cara penyajian media pembelajaran tematik dengan menggunakan metode permainan. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi menimbulkan rasa jenuh. Perasaan senang, antusias, ketertarikan dan kreatifitas siswa tidak muncul. Sehingga media yang telah disiapkan guru tidak memberikan hasil yang maksimal. Untuk itu adanya pengabdian tentang metode pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang senang dengan permainan dapat menjadi rujukan dalam memilih metode atau cara pembelajaran seperti yang kita ketahui bahwa ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain adalah metode permainan. Seperti yang diungkapkan Mamat (2007) bahwa dengan diterapkannya pembelajaran tematik siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Untuk itu pengabdian ini akan memberi pengetahuan dan pemahaman pada guru-guru tentang macam-macam atau jenis-jenis metode permainan yang bisa digunakan pada proses pembelajaran tematik disesuaikan dengan tema yang pada akhirnya guru mampu menciptakan media pembelajaran dari metode permainan ini atau sebaliknya guru dapat mengaplikasikan atau memanfaatkan media pembelajaran melalui metode permainan yang menyenangkan.

## **Solusi dan Target**

Berdasarkan permasalahan mitra PKM yakni pembelajaran daring yang tidak optimal maka pengusul merumuskan beberapa solusi sbb;

- a. Memberikan pengetahuan kepada guru tentang pembelajaran tematik bahwa pembelajaran tematik dapat menggunakan metode permainan.
- b. Memberikan pengetahuan secara teoritis bahwa pembelajaran tematik dapat menggunakan metode permainan. Hal ini merupakan salah satu permasalahan pada Mitra sebab mitra masih belum menggunakan metode permainan yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah dasar
- c. Memberikan pengetahuan teoritis tentang macam-macam metode permainan sehingga guru memiliki keterampilan dalam menentukan metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik

## **BAHAN DAN METODE**

### **Tempat dan Waktu**

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini di Sekolah Dasar Negeri 31 Tegineneng Kabupaten Pesawaran.

### **Khalayak Sasaran**

Objek pengabdian ini adalah Guru-Guru SD.N Tegineneng Kabupaten Pesawaran

## Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut: Penyuluhan dan pelatihan. Pertama, metode penyuluhan digunakan dalam penyampaian informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis, dalam hal ini tentang pemberian materi pembelajaran tematik. Kedua, menyampaikan informasi tentang salahsatu metode yang dapat digunakan pada proses pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain sambil belajar.. Ketiga, memberikan penjelasan dan keterampilan kepada guru terkait macam-macam metode permainan yang bisa dipilih dalam pembelajaran tematik pembuatan dan penerapan google classroom sebagai media pembelajaran. Metode pelatihan digunakan untuk menanamkan kecakapan dan ketrampilan praktis. Adapun prosedur pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

## Indikator Keberhasilan

Target kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi dan pengetahuan SD.N Tegineneng kabupaten pesawaran tentang metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Dari seluruh kegiatan PKM, tim menargetkan peningkatan pengetahuan, kompetensi dan keterampilan pada guru-guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat menciptakan susana pembelajaran yang menyenangkan selain itu guru dapat membuat alat peraga yang telah disesuaikan dengan metode apa permainan apa yang dipilih.. Tingkat indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari hasil evaluasi pada akhir kegiatan.

## Metode Evaluasi

Untuk dapat mengukur capaian target diatas, maka perlu dirumuskan tahapan evaluasi yang dilakukan sbb:

### 1. Pre Test

Pre test dilakukan sebagai langkah awal untuk melihat kondisi peserta sebelum kegiatan. Pre test (teori) berfungsi mengukur pemahaman guru-guru pembelajaran tematik dan metode pembelajaran. Hasil pre test menjadi acuan pengabdian dalam menentukan materi dan metode yang akan diberikan dalam kegiatan ini.

### 2. Post test

Pasca kegiatan pelatihan maka dilanjutkan dengan proses evaluasi akhir (post test).

Kegiatan post test merupakan tahapan evaluasi yang berfungsi mengukur capaian pemahaman terkait materi pelatihan. Dalam sesi teori dilakukan dalam bentuk tes tulis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan kegiatan pengabdian maka dilakukan beberapa persiapan, persiapan tersebut berupa melakukan koordinasi dengan peserta atau guru –guru yang akan mengikuti pelatihan Pembelajaran Tematik berbasis metode permainan (Game Method) bagi guru-guru SD.N Tegineneng Kabupaten Pesawaran. Pada saat pelaksanaan koordinasi dengan peserta atau guru-guru, diketahui bahwa guru-guru SD.N Tegineneng Kabupaten Pesawaran belum pernah mendapatkan pelatihan tentang Pembelajaran Tematik Berbasis Metode Permainan Dalam Upaya Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan

Hasil koordinasi persiapan pelaksanaan pengabdian diperoleh informasi bahwa Guru-guru SD.N Tegineneng Kabupaten pesawaran sangat tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan mengetahui

pembelajaran tematik berbasis metode permainan. Hal ini di karena kan guru-guru harus mampu menyajikan materi tematik dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain sambil belajar.

Pada tahapan persiapan ini juga, Tim pengabdian melakukan beberapa persiapan seperti menentukan tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, menentukan materi-materi tiap tim pengabdian masyarakat yang akan disampaikan Kemudian menyiapkan koneksi internet, agar pada saat pelaksanaan pelatihan berjalan lancar selain itu tidak lupa menyiapkan simulasi pembelajaran tematik berbasis metode permainan diantaranya metode permainan teka-teki silang, klos berwarna dan menebak nama yang disajikan dalam bentuk video

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian melakukan pretest dan posttest kegiatan. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman guru-guru terhadap materi. Sedangkan kegiatan *posttest* adalah evaluasi yang diberikan setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian, dengan tujuan untuk melihat pencapaian pemahaman guru-guru terhadap pelatihan yang telah dilakukan.

## **Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 4 dan 5 Oktober 2019. Dalam kegiatan ini guru-guru sekolah dasar diharapkan menambah pengetahuan, wawasan tentang metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar dengan melihat karakteristik siswa dan dapat memilih atau menentukan metode permainan sendiri khususnya dalam pembelajaran tematik sehingga dapat tercipta suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, menarik dan siswa mendapatkan pengalaman yang berharga.

Workshop Pembelajaran tematik berbasis metode permainan dalam upaya menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan bagi guru-guru SDN Tegineneng Kabupaten Pesawaran dilaksanakan di SD.N 31 Tegineneng dimulai pada pukul 08.00 yang diawali dengan sambutan Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd.,M.Hum dilanjutkan oleh sambutan kepala sekolah SD.N 31 Tegineneng dan diakhiri dengan doa.

Pada hari pertama materi disampaikan oleh kedua pemateri yaitu Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd.,M.Hum dan ibu Drs. Maskun,M.H. Namun sebelum menyampaikan materi para tim pengabdian membagikan *Pretest* untuk mengetahui pemahaman awal guru-guru seputar tema pengabdian yang diberi waktu pengerjaan 10 menit. Kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi tentang pembelajaran tematik yang dilanjutkan dengan materi metode pembelajaran kemudian diakhiri dengan sesi tanya jawab.

Pada hari kedua workshop dilanjutkan dengan materi metode permainan dan macam-macam metode permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik yang disajikan oleh Ibu Myristica Imanita, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Aprilia Triariatina, S.Pd.,M.Pd. pada sesi ini pemateri menampilkan simulasi/ contoh pembelajaran tematik dengan menggunakan metode pembelajaran permainan teka teki silang, Klos bergambar dan menebak nama. Pada sesi ini guru-guru akan dapat menentukan tipe permainan apa yang digunakan dan mampu membuat media/alat peraga sesuai tipe permainan yang dipilih. Pada sesi ini guru-guru didampingi para tim pendamping. Workshop diakhiri dengan sesi tanya jawab dan membagikan soal *posttest* untuk melihat peningkatan pemahaman guru-guru setelah mengikuti workshop dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

Secara keseluruhan Pelaksanaan pengabdian masyarakat selama dua hari yakni berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Hal demikian dapat terjadi karena peserta pengabdian masyarakat begitu antusias dan tertarik mengikuti pengabdian masyarakat ini sehingga pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar. Selain itu guru-guru SDN Tegineneng Kabupaten Pesawaran juga memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk terus aktif dan berkarya demi memajukan pendidikan.

## Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Melihat hasil evaluasi yang telah dilakukan, diketahui sebagian besar peserta pelatihan merasakan terdapat dampak positif dari kegiatan workshop. Dikatakan demikian karena terdapat peningkatan hasil evaluasi pada saat *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui secara jelas, dapat kita lihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi peserta Pelatihan**

No.	Peserta	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Nurlela	70	80
2	Sahla	60	80
3	Rofiah	60	70
4	Cici Wulandari	70	70
5	Indar Tiana	60	80
6	Welas Asih	60	70
7	Dianty Epriliana	80	90
8	Refiani	60	70
9	Dwi Oktari	70	70
10	Sunarya	70	80
11	Nilasari	80	90
12	Warsito	60	70
13	Trimakna	70	80
14	Deky Weda. P	70	90
Jumlah		940	1.090
Rata-rata		67.14	77.85

**Tabel 2 Nilai berdasarkan Kategori Skor Pretest**

Kategori	Jumlah	Presentase
Sangat Baik	2	14
Baik	6	43
Cukup Baik	6	43
Jumlah	14	100

**Tabel 3 Nilai berdasarkan Kategori Skor Posttest**

Kategori	Jumlah	Presentase
Sangat Baik	8	57
Baik	6	43
Cukup Baik	0	0
Jumlah	14	100

### Keterangan Indikator

1. Sangat Baik : 80-100
2. Baik : 70-79
3. Cukup Baik : 60-69

Berdasarkan hasil presentasi sebanyak 14 % peserta pada kategori sangat baik, 43% kategori baik dan 43% kategori cukup baik dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta workshop tidak cukup pengetahuan tentang materi pengabdian, namun setelah workshop dilaksanakan terjadi peningkatan pengetahuan peserta dengan hasil posttest 57% peserta dengan kategori sangat baik dan 43% kategori baik sedangkan peserta dengan kategori cukup baik 0% atau tidak ada.

Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka sangat terkesan dan menyukai adanya workshop ini sebab mereka merasa mendapatkan solusi dari salahsatu persoalan pembelajaran selaman ini dan dapat memotivasi para guru untuk lebvih kreatif dan berinovasi dalam proses pembelajaran dan tentunya menambah waswasan untuk para guru.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pemberian soal *pretest* sebanyak 20 soal yang diberikan kepada peserta pengabdian yang dihadiri oleh 14 peserta, rata-rata hasil *pretest* peserta yakni 67,14 hal ini menunjukkan pemahaman guru mengenai materi pengabdian sangat kurang, Kemudian setelah dilakukan *posttest* diperoleh rata-rata hasil yang diperoleh peserta pengabdian kepada masyarakat yakni 77,85 hal itu berarti menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman sebesar 10,71

Dapat disimpulkan bahwa workshop ini dapat memberikan solusi dari beberapa persoalan tentang proses pembelajaran tematik bagi guru-guru SD.N Tegineneng Kabupaten Pesawaran. Meskipun guru telah memiliki alat peraga ternyata belum mampu memberikan hasil yang optimal sehingga perlu mempertimbangkan metode yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang semestinya tidak hanya disesuaikan dengan materi /tema tematik tetapi harus juga memperhatikan karakteristik siswa

Setelah dilakukan kegiatan workshop yang meliputi penyampaian materi oleh tim dengan beberapa metode seperti metode diskusi dan tanya jawab dan langsung melakukan simulasi. Hal itu memberikan perubahan cukup baik mengenai wawasan guru terhadap pentingnya menerapkan metode permainan dalam proses pembelajaran tematik yang terkesan sukar.

### Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian ini bisa terselenggara dengan dukungan financial melalui hibah Universitas Lampung, oleh karenanya Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lampung. Selain itu Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Guru-guru SD.N Tegineneng Kabupaten Pesawaran terutama SD.N 31 Tegineneng Kabupaten Pesawaran yang merupakan lokasi pelaksanaan pengabdian.

### Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

## REFERENCES

- Asep Jihad, Suryanto (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mamat S.B.dkk, (2007). *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta Dirgen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI
- M.Sobry Sutikno, 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok Holistica
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Banjarmasin: Pusaka Banua
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Yuniasih, N.dkk.2014. Analisis Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum K 13 di SD.N Tanjungrejo 1 Malang. *Jurnal UPI Eduksos*. Vol. 1 No.2