

# Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Melalui Desain Pesan Pembelajaran bagi Guru di Daerah Terpencil SMP Negeri 5 Ledo

Toni<sup>a,1</sup>, Endang Tri Siti Eliyanti<sup>b,2</sup>, Togihon J.P.S.<sup>c,3</sup>, Warneri<sup>d,4</sup>, Aunurrahman<sup>e,5</sup>

<sup>a,b,c,d,e</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

<sup>1</sup> [f2151231018@untan.ac.id](mailto:f2151231018@untan.ac.id); <sup>2</sup> [f2151231013@untan.ac.id](mailto:f2151231013@untan.ac.id); <sup>3</sup> [f2151231005@untan.ac.id](mailto:f2151231005@untan.ac.id); <sup>4</sup> [warneri@fkip.untan](mailto:warneri@fkip.untan);

<sup>5</sup> [aunurrahman@fkip.untan](mailto:aunurrahman@fkip.untan)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 10 Desember 2023

Direvisi: 18 Januari 2024

Disetujui: 21 Februari 2024

Tersedia Daring: 29 Maret 2024

*Kata Kunci:*

*Pembelajaran Kreatif*

*Desain Pembelajaran*

## ABSTRAK

Dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dirasa menyenangkan dan dapat diserap oleh peserta didik, hendaknya guru dapat menyiapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar peserta didik dapat mencerna setiap isi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut agar mampu berinovasi dalam proses pembelajarannya agar peserta didik memiliki ketertarikan tersendiri sehingga kegiatan dan suasana pembelajaran lebih bermakna dan hidup. Dalam hal ini, Kepala Sekolah melakukan kegiatan *In House Training* (IHT) di SMP Negeri 5 Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat, dengan menggunakan LCD Proyektor dan media IHT, kegiatan IHT dilaksanakan kepada guru-guru tersebut dengan diiringi tanya jawab dalam IHT. Kegiatan tersebut dilakukan dengan harapan agar guru dapat memiliki inovasi dan mengembangkan kemampuan di dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran bagi guru khususnya di daerah terpencil Kabupaten Bengkayang.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Creative Learning*

*Learning Design*

*In learning activities, in order for learning to be enjoyable and absorbed by learners, teachers should prepare creative and enjoyable learning activities so that learners can digest every content in the learning process. Therefore, teachers are required to innovate in their teaching processes so that learners have their own interest, making learning activities and atmospheres more meaningful and lively. In this regard, the School Principal conducted an In-House Training (IHT) at SMP Negeri 5 Ledo, Bengkayang Regency, West Kalimantan, using an LCD Projector and IHT media. The IHT activities were carried out with a question and answer session. The aim of these activities is for teachers to have innovation and develop their abilities in preparing creative and enjoyable learning activities through the design of learning messages, especially for teachers in remote areas of Bengkayang Regency.*

©2024, Toni, Endang Tri Siti Eliyanti, Togihon J.P.S, Warneri, Aunurrahman

This is an open access article under CC BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Sebagai seorang calon guru dalam melaksanakan tugasnya dapat mengelola dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, agar pembelajaran tidak membosankan, lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya (Hasriadi, 2022). Proses pembelajaran didalam dunia pendidikan sangat beraneka ragam dalam pola penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Pendidik/guru diminta untuk mampu berinovasi dalam proses pengajarannya agar peserta didik/siswa memiliki ketertarikan tersendiri, bukan hanya sistem ceramah/*teks book*, tetapi interaksi dari siswa mampu memberikan suasana

pembelajaran lebih bermakna dan hidup (Ponidi *et al.*, 2021).

Kemajuan teknologi yang begitu pesat mendorong siswa lebih banyak tahu, oleh sebab itu seorang guru harus mampu mengikuti keadaan dan ritme dari perkembangan teknologi itu sendiri. Dengan keadaan seperti itu sebagai seorang guru harus dapat membuat suasana kelas menjadi lebih baik dengan cara pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta dapat merancang desain pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Dalam proses pembelajaran seorang guru akan menjadi pusat perhatian anak didik dan sekaligus menjadi seorang perantara dalam penyampaian pesan ilmu pengetahuan melalui komunikasi dan penyampaian informasi dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dengan mudah menyerapnya (Sujana & Sopandi, 2020). Untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya adalah keterampilan dalam mengajar dan pesan yang akan disampaikan kepada siswa dapat didesain seefektif mungkin agar lebih mudah menarik bagi siswa (Listiana *et al.*, 2023).

Terdapat beberapa guru yang mengeluh, ketika mengajar karena siswa-siswanya kurang bersemangat, kurang tertarik pada materi pelajaran karena kurang memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Pesan pelajaran yang kurang menarik, maka seorang guru perlu mengkaji ulang penataan dan penyajian desain pesan tentang materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya. Bagaimana penataan pesan pembelajaran agar siswa belajar benar-benar memahami apa yang dipelajari dan bagaimana penataan pesan pembelajaran agar menarik dan tidak mudah dilupakan (Takdir *et al.*, 2023). Pesan-pesan pembelajaran yang ditata dengan menggunakan prinsip-prinsip desain pesan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah di atas.

Desain pembelajaran sebagai proses merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran (Setyosari, 2020). Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta sistem penyampaiannya (Laksana *et al.*, 2021). Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya (Sugiono & Hardori, 2020). Sebagai implementasi dari proses pembelajaran kepada siswa, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif serta menyenangkan, hal ini akan lebih menarik dan jelas pelaksanaannya jika seorang guru dapat merancang atau desain pesan pembelajaran yang dilengkapi dengan media yang tepat dan menarik, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimanakah cara pelaksanaan pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan desain pesan pembelajaran yang disiapkan bagi guru di daerah terpencil Kabupaten Bengkayang.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan menggunakan sebuah pendekatan kualitatif, peneliti bisa fokus pada perhatian dan juga kejadian yang alamiah yang terjadi (Nurgiansah & Widyastuti, 2020). Peneliti dapat mendalami konteks secara menyeluruh, memahami dinamika yang kompleks, dan mengeksplorasi makna-makna yang muncul dari perspektif partisipan. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam dan komprehensif tentang subjek yang diteliti, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengetahuan dan pemahaman di bidang tersebut. Dengan memperhatikan konteks yang beragam dan kompleksitas individu, penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang lebih kontekstual dan relevan bagi praktik lapangan serta kebijakan yang terkait.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi SMP Negeri 5 Ledo, merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Seles, Kecamatan Ledo, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat menjadi salah satu sekolah yang berada didaerah yang sulit, adapun sasaran dalam kegiatan IHT ini yaitu para guru yang ada di SMP Negeri 5 Ledo.

Dalam pelaksanaan kegiatan *In House Training* (IHT) tentang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran, tim IHT menggunakan pendekatan dengan metode ceramah, tanya jawab dengan penyajian materi menggunakan media komputer atau LCD Projector. Penggunaan metode atau media tersebut dimaksudkan agar para guru atau peserta IHT dapat memahami secara jelas dalam implementasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas.

#### Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan IHT dilaksanakan dengan peserta yang dihadiri oleh para guru SMP Negeri 5 Ledo, dimana IHT tentang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran dikalangan guru, khususnya guru di daerah Terpencil selama ini belum pernah dilakukan, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa guru ditemukan dan diperoleh informasi bahwa masih banyak guru yang belum menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, pihak IHT berpendapat bahwa khalayak sasaran dan dianggap cukup strategis serta sangat tepat IHT ini ditujukan kepada para guru selaku ujung tombak proses pendidikan yang kurang sekali memperoleh informasi yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan desain pesan pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan diawali dengan pertemuan antara guru terkait persiapan pelaksanaan IHT yang ada di SMP Negeri 5 Ledo.



**Gambar 1.** Persiapan Kegiatan oleh Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 5 Ledo

Setelah mempersiapkan kegiatan, selanjutnya kegiatan diawali dengan kata sambutan yang disampaikan langsung oleh Kepala SMP Negeri 5 Ledo, sambutan ini menyampaikan terkait dalam mempersiapkan kegiatan IHT.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Kegiatan IHT di SMP Negeri 5 Ledo

Sesi selanjutnya dari kegiatan ini yaitu dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh dosen atau tim Pengabdian kepada Masyarakat, materi yang disampaikan berkaitan dengan pembelajaran kreatif dan menyenangkan melalui desain pesan pembelajaran bagi guru di daerah perbatasan Kabupaten Bengkayang, hal ini diharapkan agar para guru-guru dapat mendesain pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan pesan dari sebuah pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik.



**Gambar 3.** Tanya Jawab Materi oleh Guru kepada Pemateri IHT

#### **4. Kesimpulan**

Kegiatan IHT yang dilakukan di SMP Negeri 5 Ledo, dengan tujuan kepada guru-guru yang ada di sekolah dilakukan agar dapat mempersiapkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sesuai dengan desain pembelajaran yang telah disiapkan bagi guru, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan peserta didik dapat mencerna pembelajaran yang ia pelajari dan yang disampaikan dari guru yang bersangkutan, kegiatan IHT ini memberikan solusi dan masukan yang dijadikan pilihan untuk guru khususnya di SMP Negeri 5 Ledo.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Ambarjaya. (2008). *Model-Model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Tinta Emas Publishing.
- Baytie, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran melalui Kegiatan in House Training. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidik*, 1(2), 409630.
- B. Seels dan Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Dalilah, I. (2019). Strategi Pendampingan Berkelanjutan sebagai Alternatif Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2), 59.
- Dewi Salma Prawiradilaga Evelina Siregar. (2008). *Mozadik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Dick dan Ceray. (2006). *The Sitematic Design of Instruction*. Newyork: Longman.
- Effendy, Onong. (2007). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fahik, Y. S. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Melalui In House Training (IHT) Dengan Metode Pendampingan Teman Sejawat Di SMK Negeri Nibaaf. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 2(2), 38-49.

- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & ... (2021). Desain pembelajaran berbasis budaya. [books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=kSwnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+pembelajaran&ots=u7h4xDI6N5&sig=AQARFKpriBuwIZ06PBUiL1yAG7E](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=kSwnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+pembelajaran&ots=u7h4xDI6N5&sig=AQARFKpriBuwIZ06PBUiL1yAG7E)
- Listiana, Y. R., Arfadila, A., Erlinda, E., Silvia, S., (2023). Pengaruh Penguasaan Keterampilan Mengajar dalam Upaya Meningkatkan Guru yang Inovatif. *Journal on Education*. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/798>
- Muhammad Arni (2005). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa. (2011), *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaluddin (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Salma Dewi, Prawiradilaga. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan*, 18(1).
- Mulyawati, Y. M. (2021). Pentingnya keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Nurbaiti, F. (2021). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan video pembelajaran melalui In House Training (IHT) di SMP Negeri 26 Depok. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(03), 375-386.
- Pinatih, N. P. S. (2020, December). Pembelajaran Menyenangkan dalam Menyongsong Era Society 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 64-76).
- Ponidi, N., Trisnawati, D. P., & Nagara, M. K. E. S. (2021). Model pembelajaran inovatif dan efektif. [books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=tLYsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pembelajaran+inovatif&ots=EKq4uVvygtS&sig=\\_rOGfk5vZkQxFATYBefI6ShkKv4](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=tLYsEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pembelajaran+inovatif&ots=EKq4uVvygtS&sig=_rOGfk5vZkQxFATYBefI6ShkKv4)
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran: inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik*.
- Saifudin, S. (2021). *IHT dan Bimbingan Berkelanjutan Guna Meningkatkan Kemampuan Guru SMP dalam Merancang Media Pembelajaran*. *Surya Abdimas*, 5(2), 160-169.
- Setiani, A., Priansa, D. J., & Kasmanah, A. (2015). Manajemen peserta didik dan model pembelajaran cerdas, kreatif, dan inovatif.
- Setyosari, P. (2020). Desain Pembelajaran. [books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qbD1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=desain+pembelajaran&ots=hIN7DoAtIL&sig=BRuuKMxYQwyHLTcBwQ7cuNHgM8U](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qbD1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=desain+pembelajaran&ots=hIN7DoAtIL&sig=BRuuKMxYQwyHLTcBwQ7cuNHgM8U)
- Situmorang, R., & Widyaningrum, R. (2019). *Desain Pesan dalam Pembelajaran*. Modul Pembelajaran.

- Slameto. (2011). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono, S., & Hardori, J. (2020). Domain Desain Pembelajaran Inkarnatif. *Diegesis: Jurnal Teologi*. <http://sttbi.ac.id/journal/index.php/diegesis/article/view/112>
- Sujana, A., & Sopandi, P. W. (2020). Model-model pembelajaran inovatif teori dan implementasi. [senayan.iain-palangkaraya.ac.id](http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id). [http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=13692&keywords=](http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=13692&keywords=)
- Sutikno, Sobry. (2013). *Belajar dan pembelajaran, Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil*. Lombok: Holistica
- Syaikhudin, A. (2013). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan*, 7(2), 301-318.
- Takdir, M., Zulkifli, N., & Ferdiansyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Kuliah Desain Pesan. *Academy of Education Journal*. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/fkip/article/view/1905>
- Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.