

Penerapan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) dalam Pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo

¹Hanik Mahliatussikah ²Eva Endah Silvia, ³Arizkylia Yoka Putri, ⁴Alfina Eka Pratiwi

hanik.mahliatussikah.fs@um.ac.id

¹Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

^{2,3,4}PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan berbagai metode pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 selama penerjunan kampus mengajar 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian ini melalui wawancara, dokumentasi dan observasi. Data diperoleh dari studi pendahuluan terkait kondisi siswa dan pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penerapan metode pembelajaran *student centered learning*. Analisis data kualitatif ini menggunakan analisis Miles dan Huberman yaitu reduksi, penyajian dan verifikasi data. Pada kegiatan kampus mengajar 2 di SDN Kedungpeluk 2, mahasiswa menggunakan metode *student centered learning* (SCL) dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu metode belajar sambil bermain, metode diskusi kelompok, metode kooperatif dan metode pembelajaran berbasis proyek. Metode SCL ini telah berhasil menimbulkan semangat dalam belajar sehingga dengan bantuan guru berhasil membuat karya kreatif.

Kata kunci: *metode pembelajaran, student centered learning*

Implementation of the Student Centered Learning (SCL) in learning at SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo

ABSTRACT

This study aims to provide an overview of the application of various learning methods at SDN Kedungpeluk 2 during the campus teaching 2. The method used in this research is descriptive qualitative method. The data collection technique in this research is through interviews, documentation and observation. University students using Student Centered Learning (SCL) method at "Kampus Mengajar 2" activity in the classroom learning process, namely learning while playing methods, group discussion methods, cooperative methods and project-based learning methods. This SCL method has succeeded in generating enthusiasm in learning so that with the help of teachers succeed in creating creative works.

Keywords: *learning method, student centered learning*

Received: Feb 3rd, 2022

Reviewed: April 13th, 2022

Accepted: July 19th, 2022

Published: July 29th, 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aset terpenting dalam menentukan kualitas manusia (Hakim, [2016](#)); (Sumartini, [2019](#)); (Mustoip, [2018](#)). Dengan pendidikan diharapkan dapat memperoleh pengetahuan demi keberlangsungan kesejahteraan peradaban manusia. Dilansir dalam berita, bahwa *U. S. News and World Report* merangkum pemeringkatan sistem pendidikan terbaik di dunia, diumumkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 55 dari 73 negara, yang artinya sistem pendidikan di Indonesia juga masih kalah dengan negara-negara lain (Hidayat & Patras, [2013](#)). Hal ini ditanggapi oleh Kemendikbud melalui riset kajian Alibaca Kemendikbud menyatakan bahwa Indonesia masih masuk dalam kategori literasi rendah, yang menjadi akar penyebab ketertinggalan tersebut (Oki Setiawan, [2021](#)); (Asip et al., [2019](#)); (Rochadiani et al., [2020](#)); (Aini, [2018](#)); (Muhajang & Pangestika, [2018](#)). Dengan demikian perlu adanya dorongan pembaharuan, perubahan dan pemberian solusi atas ketertinggalan pendidikan nasional ini, beberapa pihak dilibatkan oleh Kemendikbud seperti menerjunkan langsung peran perguruan tinggi dalam peran pengembangan pendidikan nasional.

Kurikulum Merdeka Belajar menerapkan beragam kegiatan yang berbasis *reality* (Abidah et al., [2020](#)); (Izza et al., [2020](#)). Mahasiswa yang disebut *agen of change* juga banyak dilibatkan guna menciptakan terobosan inovatif dan kreatif dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu terciptanya program Merdeka Belajar Kampus Mengajar (MBKM) menjadi peluang untuk pengembangan diri dan kesempatan untuk mengabdikan pada negeri (Sherly et al., [2020](#)); (Yamin & Syahrir, [2020](#))(Nasution, [2020](#)).

SD Negeri Kedungpeluk 2 adalah sekolah tingkat dasar yang berada di pinggiran Kabupaten Sidoarjo. Sekolah ini mempunyai bangunan yang layak huni dan beberapa fasilitas pendukung pembelajaran. Namun, SDM yang masih belum cukup memadai baik dari peserta didik maupun guru. Berdasarkan hasil observasi pada tahun 2021, sekolah ini juga mempunyai input peserta didik dan lingkungan sekolah yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang minim kesadaran akan pentingnya pendidikan. Dari latar belakang masalah tersebut dan dalam rangka meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan, peneliti berupaya untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dengan pelaksanaan MBKM dengan menggunakan metode belajar yang bervariasi.

Pada kampus mengajar 2 di SDN Kedungpeluk 2, mahasiswa menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya. Ulfa dan Saifuddin ([2018](#))

menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara mendalam tentang penerapan berbagai metode pembelajaran *Student Centered Learning* di SDN Kedungpeluk 2 selama penerjungan Kampus Mengajar 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut tentang penerapan berbagai metode pembelajaran *Student Centered Learning* di SDN Kedungpeluk 2 Selama Penerjungan Kampus Mengajar 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian untuk memahami masalah-masalah sosial atau manusia dengan menganalisis kata-kata untuk menciptakan gambaran kompleks dan menyeluruh, serta melaporkan pandangan informasi terperinci yang diperoleh dari para sumber informasi dalam lingkungan alami. Pendekatan kualitatif juga bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, serta menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Shidiq & Choiri, [2019](#)). Teknik pengambilan data dalam penelitian ini melalui wawancara, dokumentasi dan observasi, adapun triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik dan sumber. Penggunaan metode kualitatif ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai metode yang tepat untuk mengajar peserta didik di SDN Kedungpeluk 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan program kampus mengajar ini berupa penugasan untuk mengabdikan di salah satu SD daerah terpencil dan pelosok yang terletak di pinggiran kota Sidoarjo yaitu area pertambangan, tepatnya di desa Kedungpeluk, Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, yang dimulai tanggal 09 Agustus 2021 di SDN Kedungpeluk 2. Sasaran utama dalam pengabdian ini adalah Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kedungpeluk 2 merupakan pelaksanaan kurikulum 2013 dan sekolah yang masih butuh sentuhan motivasi untuk semangat dalam menempuh pendidikan serta perhatian khusus. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan hasil observasi, SD ini memiliki jarang peminat. Hal ini terbukti dengan jumlah peserta didik yang sedikit yaitu 3 peserta didik kelas IV. Oleh karena itu, SDN Kedungpeluk 2 ini merupakan sasaran yang tepat untuk melaksanakan kegiatan

mengabdikan untuk melakukan praktik pembelajaran. Status Sekolah Negeri yang masih terakreditasi B. Tidak hanya itu, sekolah ini hanya terdiri atas dua ruang kelas dan 1 tingkat kelas saja yaitu kelas IV dan tidak ada tingkatan rombel menambah pentingnya pelaksanaan pengabdian di SDN Kedungpeluk 2 ini untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam menempuh pendidikan sehingga dapat menularkan semangat tersebut kepada lingkungannya.

Kurang lebih 5 bulan kegiatan mengajar di SDN Kedungpeluk dilaksanakan, dan pada masa ini terdapat banyak pengalaman mengajar yang menyenangkan dan cukup memberikan pelajaran yang berharga bagi mahasiswa calon guru, terutama dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, saat mengajar di SDN Kedungpeluk ini terdapat 3 peserta didik yang cenderung sangat suka bermain dan senang bergerak. Karena hal ini, maka dibuatlah metode pembelajaran yang menyenangkan dan yang mengasah psikomotor peserta didik agar mereka aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, karena jika peserta didik tersebut diajak menulis, membaca, dan berhitung dengan hanya duduk di kursi, tentunya itu akan kurang efektif, maka metode pembelajaran yang tepat untuk memenuhi karakteristik peserta didik tersebut yaitu metode pengamatan langsung, metode belajar sambil bermain, metode pembelajaran berbasis teknologi dan metode ceramah.

Metode Belajar Sambil Bermain



Gambar 1. Peserta didik sedang bermain mengurutkan huruf

Bermain adalah dunia anak. Oleh karena itu, materi pelajaran akan mudah merasuk dalam benak anak jika disampaikan sesuai dunia anak, di antaranya melalui model permainan. Melalui kegiatan bermain, anak belajar kosakata, berhitung, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu pengetahuan lainnya. Dalam permainan ini anak juga akan belajar berinteraksi, berkomunikasi, berkompetisi, dan bekerjasama. Metode bermain ini juga sangat tepat digunakan untuk belajar

ketrampilan berbahasa. Di antara contoh permainan untuk pembelajaran ketrampilan berbahasa adalah bisik berantai, kartu gambar, ular tangga, dan kartu Hijaiyah (Mahliatussikhah, [2021](#): 87-110).

Dalam penyelenggaraan pendidikan, ada berbagai metode yang dilakukan oleh para guru. Di antaranya adalah metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar (Anggraini & Putri, [2019](#)); (Rahmadiani, [2020](#)); (Wajabula et al., [2021](#)). Metode belajar sambil bermain ini merupakan metode yang dapat diterapkan dalam meningkatkan pembelajaran dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Metode ini sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat mengasah keterampilan sosial peserta didik. Metode belajar sambil bermain ini cocok digunakan di semua mata pelajaran. Diantara permainan yang dilakukan dalam metode belajar sambil bermain ini adalah bermain merebut kursi, bermain menyambung kata, bermain menggunakan objek gambar dan *flash card* abjad.

Pada hakikatnya dua macam metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar anak didik. Pada umumnya, dalam proses pendidikan di SD, diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan (Rosarian & Dirgantoro, [2020](#)). Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada masa di SD adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di SD merupakan masa usia emas (*golden age*), fase usia emas ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya (Miskawati, [2019](#)). Maka dengan menerapkan metode belajar sambil bermain ini diberikan bertujuan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan, konsep metode belajar sambil bermain ini memiliki karakteristik yang dapat mengembangkan minat belajar peserta didik SDN Kedungpeluk 2 dan karena anak SD yang suka akan bermain maka hal ini merupakan aktivitas yang sesuai dengan kondisi mereka. Permainan tersebut adalah sebagai berikut ini.

Bermain Merebut Kursi

Bermainan merebut kursi merupakan permainan yang dilakukan dengan berjalan memutar mengelilingi kursi yang disediakan dengan iringan lagu. Permainan ini bertujuan meningkatkan konsentrasi dan dapat dilakukan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran sebelumnya. Permainan ini penting untuk melatih sistem motorik peserta didik yang meliputi motorik kasar, koordinasi mata, tangan dan kaki serta melatih ketangkasnya.

Cara memainkan permainan ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik disediakan kursi yang jumlahnya kurang dari jumlah peserta didik.
- b. Permainan dimulai dengan peserta didik memutar kursi tersebut yang diiringi dengan lagu nasional lalu jika lagu berhenti maka peserta didik harus dengan cepat untuk duduk di kursi yang disediakan.
- c. Peserta didik yang tidak kebagian kursi akan diberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Bermain Menyambung Kata

Bermain menyambung kata ini merupakan permainan yang mengajak peserta didik untuk membuat satu kata yang dimulai dengan potongan suku kata terakhir dari kata yang sebelumnya diucapkan dan seterusnya. Permainan ini dilakukan sebagai evaluasi pembelajaran guna menguji daya ingat peserta didik terkait pelajaran sebelumnya. Manfaat permainan ini adalah untuk melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik.

Cara memainkan permainan ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik disediakan lagu daerah.
- b. Sambung kata dimulai dengan menyebutkan kata yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari, yaitu materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, misalnya pekerjaan. Lalu peserta didik yang kebagian urutan pertama menyebutkan nama pekerjaan dan peserta didik selanjutnya menyambung huruf belakang dari kata yang telah di sebutkan sebelumnya menjadi sebuah kata, misalnya urutan pertama menyebutkan dokter, maka urutan selanjutnya menyambung kata dengan dimulai huruf (r)
- c. Apabila ada yang tidak dapat menyambung kata dengan cepat maka akan diberikan hukuman dengan mengerjakan soal yang telah disediakan.

Bermain Dengan Objek Gambar dan Flash Card Abjad

Permainan *flash card* dan objek gambar adalah permainan dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang bervariasi. Guru dapat memodifikasi gambar yang ada pada *flash card* sesuai dengan materi pelajaran. Permainan ini memiliki tujuan untuk mengasah kecepatan peserta didik dalam berpikir dan gerak motorik tangan peserta didik. Peserta didik diberi contoh gambar, lalu peserta didik melihat gambar tersebut dan mereka harus menyebutkan apa nama gambar tersebut, setelah itu peserta didik harus menyusun satu persatu huruf yang kemudian membentuk sebuah kata nama pada gambar tersebut, namun peserta didik juga harus mencari huruf dengan berkonsentrasi karena letak huruf yang acak bukan berurutan.

Dengan adanya penerapan metode belajar sambil bermain ini menuai hasil yang dirasa cukup baik untuk perkembangan peserta didik. Hasil ini dilihat dari saat kegiatan berlangsung dengan mengamati satu persatu peserta didik dan peserta didik cukup antusias dan tidak jenuh ketika metode ini diterapkan. Adapun hasil lainnya yang diperoleh dari penerapan metode bermain ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dapat mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
- b. Peserta didik menjadi mudah bersosialisasi dengan teman lainnya.
- c. Peserta didik dapat merasa tenang dan nyaman ketika belajarnya di selingi dengan permainan.
- d. Dengan bermain peserta didik dapat memberikan pertumbuhan mental dan psikis dengan didasarkan pada usia mereka saat ini.
- e. Hasil dari bermain ini peserta didik dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya kedalam aktivitas yang menyenangkan dengan menimbulkan aktifitas yang bermanfaat bukan sekedar bermain untuk membuat kelas menjadi gaduh.
- f. Hasil dari bermain sambil belajar ini peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- g. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- h. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreativitas anak.
- i. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Metode Diskusi Kelompok

Selain dari metode belajar sambil bermain, ketika mengajar juga dilaksanakan metode diskusi kelompok. Diskusi adalah aktivitas dari sekelompok peserta didik, berbicara saling bertukar informasi maupun pendapat tentang sebuah topik atau masalah, dimana setiap anak ingin mencari jawaban / penyelesaian problem dari segala segi dan kemungkinan yang ada. Sebelum diskusi kelompok, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Metode ceramah ialah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru di depan peserta didik dan di muka kelas (Maurin & Muhamadi, [2018](#)). Dalam kegiatan ini, dilakukan tanya-jawab dengan peserta didik supaya kelas tetap hidup, materi tersampaikan dan pembelajaran sesuai dengan target. Metode ini juga meningkatkan daya dengar peserta didik dan menumbuhkan minat belajar dari sumber lain (Rikawati & Sitinjak, [2020](#)).



Gambar 2. Peserta didik sedang diskusi kelompok

Diskusi kelompok diperlukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Peserta didik juga disediakan pertanyaan yang terdapat di papan tulis dan secara bergantian peserta didik menyelesaikan soal tersebut dengan bimbingan dan pendampingan dari mahasiswa kampus mengajar.

Untuk lebih memantapkan penguasaan peserta didik terhadap bahan yang telah disampaikan, maka peserta didik juga diberi tugas, seperti membuat pekerjaan rumah dan diskusi. Metode diskusi kelompok menciptakan kolaborasi dan mampu melatih rasa percaya diri. Diskusi kelompok penting karena mendorong peserta didik untuk bertukar pikiran dan membangun argumen berbobot.

Di samping itu, keunggulan metode diskusi kelompok adalah : a) saling dapat mengemukakan pendapat, b) adanya pendekatan demokratis, c) mendorong rasa kesatuan, d) memperluas pandangan, e) menghayati kepemimpinan bersama – sama, f) membantu mengembangkan kepemimpinan, dan g) meningkatkan pemahaman terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain.

Guna membangun diskusi kelompok yang efektif, guru harus berkontribusi serta mengawasi proses diskusi. Dalam diskusi kelompok ini, mahasiswa kampus mengajar 2 selaku praktikan di SDN Kedungpeluk 2 membacakan aturan-aturan mendasar, sehingga peserta didik tidak kebingungan saat berdiskusi serta menghargai pendapat temannya. Guru berperan dalam memberi aturan mendasar pada pelaksanaan diskusi kelompok.

Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode *cooperatif learning* di SDN Kedungpeluk 2 diawali dengan melakukan pengamatan langsung. Pembelajaran secara langsung merupakan pengetahuan yang bersifat informal dan prosedural yang tertuju pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung adalah Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dengan sesuatudapat berupa fakta, konsep, dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah dalam melaksanakan segala sesuatu (Jannah, [2018](#));(Hanik et al., [2018](#)); (Nuba, [2018](#)).

Adapun teori- teori belajar yang melandasi metode pengamatan secara langsung adalah teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Piaget meyakini bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan peserta didik. Karena dalam pembelajaran langsung guru menjelaskan materi dan melakukan pelatihan terbimbing serta memberikan kesempatan peserta didik untuk mengadakan pelatihan mandiri sehingga peserta didik dapat menemukan pengalaman- pengalaman yang nyata tentang suatu materi tertentu.

Sehingga penerapan dalam penggunaan metode pembelajaran secara langsung di SDN Kedungpeluk 2 dapat berupa kegiatan pengamatan langsung di lingkungan sekitar sekolah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan. Kegiatan tersebut berupa mempelajari materi tentang mengenal macam-macam jenis energi dan pemanfaatannya, mengenal bagian-bagian dalam tumbuhan beserta jenis

akarnya, melakukan praktek langsung dalam pembuatan kaca lup dengan bahan sederhana. Untuk mata pelajaran Matematika peserta didik diberikan materi tentang mengamati macam-macam contoh benda yang ada di lingkungan sekolah yang memiliki bentuk sudut siku-siku, tumpul, dan lancip.

Sedangkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik dapat mempelajari macam-macam kerjasama dilingkungan sekitar dengan media pohon. Serta guru dan peserta didik di SDN Kedungpeluk 2 telah memanfaatkan kondisi alam sekitar untuk dijadikan sebagai tempat belajar seperti kegiatan olahraga. Karena pada dasarnya peserta didik SDN Kedungpeluk 2 memiliki semangat tinggi dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas atau observasi dibanding dengan belajar di dalam kelas.

Metode Pembelajaran secara pengamatan langsung di SDN Kedungpeluk 2 memiliki hasil yang cukup baik dan sesuai dengan harapan. Karena dalam metode pembelajaran ini akan melatih peserta didik untuk peka terhadap gejala yang terjadi dilingkungannya. Selain itu dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang tepat, serta akan memperluas cakrawala peserta didik dalam pengetahuan dan wawasan. Dengan begitu materi yang telah diberikan akan mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Berikut ini hasil pengamatan kami selama mengajar di SDN Kedungpeluk 2 dalam metode pembelajaran secara pengamatan langsung atau observasi pembelajaran secara pengamatan langsung atau observasi :

Dalam penerapan metode pengamatan langsung tersebut, terjadi metode *kooperatif learning*. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas kepada peserta didik yang lebih pandai dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas. Hasil kelompok tersebut kemudian didalami dan ditanggapi sehingga terjadi proses belajar yang aktif dan dinamis. Karena terbatasnya peserta didik di SDN Kedungpeluk 2 maka pembelajaran cooperative ini terjadi antara satu kelompok siswa dengan tim guru kampus mengajar. Dengan cooperative learning ini terbangun pembelajaran konstruktivis, yaitu suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Dengan metode kooperatif ini, mahasiswa saling membantu antara yang satu dengan yang lain. Cara ini menjadi sarana untuk menanamkan karakter peduli, tenggang rasa, sifat berbagi, bertanggungjawab kepada teman sejawat, dan melatih

kemampuan berkomunikasi. Melalui aktivitas ini, peserta didik saling belajar dan saling berbagi, yang lebih tahu memberitahu yang belum tahu.

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* atau PBL ini merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. PBL sudah menjadi lumrah diimplementasikan di sekolah di era penuh persaingan karena perkembangan teknologi (Hendriyanto, [2021](#))

Di SDN Kedungpeluk 2, pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan menggunakan alih teknologi dengan pemanfaatan program digital yang tersedia di laptop. Namun demikian tetap ada yang dilakukan dengan proses manual. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yang memungkinkan untuk melakukan aktivitas belajar dan mengajar lebih efektif melalui model pembelajaran berbasis teknologi informasi (Rahman, [2018](#)); (Syamsuar & Reflianto, [2018](#)). Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah (Syahroni et al., [2020](#)). Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.



Gambar 3. Bimbingan pengenalan fitur-fitur di laptop

Peserta didik SDN Kedungpeluk 2 sebelum adanya penerjunan mahasiswa kampus mengajar, mereka masih belum mengenal teknologi. Kalaupun sudah tahu laptop namun belum pernah memanfaatkannya. Masih banyak guru-guru yang belum menguasai Teknologi Informasi. Oleh sebab itu, tim Kampus Mengajar 2 di SDN Kedungpeluk 2 ini memiliki kesempatan untuk membantu dalam memberikan pengetahuan mengenai adaptasi teknologi kepada masing-masing peserta didik. Cara mahasiswa menerapkan media teknologi tersebut yaitu dengan membantu peserta didik untuk mengenal cara menyalakan atau mematikan laptop, mengenalkan program-program dasar yang ada dalam perangkat lunak maupun perangkat keras laptop. Selain itu juga melakukan kegiatan praktek langsung untuk membantu peserta didik dalam mengenalkan program *Ms. word*, *Power point*, cara *copy* dan *paste* tulisan dan gambar. Mahasiswa kampus mengajar juga membantu menyiapkan media pembelajaran menggunakan *Power point* yang dapat menampilkan gambar, tulisan, dan audio visual sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam memahami materi.

PBL adalah metode pengajaran yang berpusat pada peserta didik berdasarkan konstruktivisme dan teori konstruksionisme. Pembelajaran berbasis Proyek yang telah dilakukan peserta didik di SDN Kedungpeluk 2 di bawah bimbingan mahasiswa kampus mengajar di antaranya adalah pembuatan kolase Pahlawan.



Gambar 4. Proyek pembuatan kolase pahlawan

Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik telah dijelaskan tentang materi pahlawan-pahlawan nasional Indonesia. peserta didik hanya memahami 50% dari materi yang disampaikan sehingga diadakannya kegiatan ini. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mengulas balik tentang kemerdekaan Indonesia. Kemudian peserta didik diminta untuk memilih dari gambar-gambar yang telah disiapkan. Dari gambar yang telah dipilih, peserta didik

diminta untuk menyebutkan nama dari pahlawan tersebut serta perannya dalam kemerdekaan negara Indonesia. Karena peserta didik yang tidak begitu memahami materi sehingga harus dibimbing lagi dalam menjawabnya. Selanjutnya peserta didik diberikan alat dan bahan untuk membuat kolase pigora untuk menyimpan gambar pahlawan tersebut di kelas. Hasil dari pembelajaran ini berupa peserta didik yang mulai lebih mengenal tentang nama dan peran dari 3 pahlawan nasional yang telah dipilihnya.

SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik sama-sama memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Dalam kaitannya dengan pembelajaran berbasis SCL, guru berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator. Metode pembelajaran yang digunakan mahasiswa kampus mengajar 2 di SDN Kedungpeluk 2 adalah metode pembelajaran berbasis pada peserta didik, yaitu *Student Centered Learning* (SCL). Metode yang diterapkan adalah metode belajar sambil bermain, metode diskusi kelompok, metode pembelajaran kooperatif dan metode *project based learning*. Metode-metode ini terbukti efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan mewujudkan suatu pembelajaran berkonsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan).

Dalam penerapan SCL, seorang guru perlu mendesain cara serta strategi dalam menerapkan metode pembelajaran dengan jelas dan terperinci agar memudahkan peserta didik menikmati jalannya proses kegiatan belajar. Namun sadar bahwa apa yang sudah dilakukan ini masih banyak kekurangannya. Perlu peningkatan kualitas perencanaan, penerapan dan kemudian dilakukan evaluasi terus menerus sehingga terciptalah iklim pembelajaran yang menyenangkan dan terarah demi terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Diketahui metode-metode pembelajaran banyak sekali macam atau jenisnya. Tentunya setiap metode pembelajaran memiliki segi positif dan segi negatif masing-masing. Pengalaman mengajar dengan menerapkan berbagai metode untuk dapat di aplikasikan kepada peserta didik menjadi pengalaman penting bagaimana sebuah metode diterapkan dalam konteks nyata di lapangan dengan berbagai liku-likunya. Seorang guru dituntut kreatif dan inovatif sehingga dapat menjalankan perannya sebagai guru yang menginspirasi, guru yang

membelajarkan dan guru idaman. guru dituntut memiliki ide yang cepat tanggap demi kelancaran kegiatan mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemdikbud) RI yang telah menyelenggarakan Program Kampus Mengajar dan membiayai pendanaan selama kegiatan. Terimakasih kami sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan Universitas Negeri Malang yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti MBKM program kampus mengajar. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Bapak Drs. Kuswanto, selaku kepala sekolah dan Ibu Farina Dini Sukawati, S.Pd. atas arahan selama pengabdian dan penelitian di SDN Kedungpeluk 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Aini, D. N. (2018). Pengaruh Budaya Literasi dalam Mengembangkan Kecerdasan Kewarganegaraan. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu ...*, 4(1). <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/195>
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Asip, M., Muktadir, A., & Koto, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8689>
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Hanik, N. R., Harsono, S., & Nugroho, A. A. (2018). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Dengan Metode Observasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Ekologi Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9(2), 127. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.26772>
- Mahliatussikah, Hanik. 2021. Pembelajaran bahasa Arab inovatif: Learning by doing. Sidoarjo: Delta Pijar Khatulistiwa
- Hendriyanto. 2021. Bermain Sambil Belajar, Siswa SD Praktekkan Project Based Learning. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/bermain-sambil-belajar-siswa-sd-praktekkan-project-based-learning#:~:text=Pembelajaran%20Berbasis%20Project%20Based%20Learning%20atau%20PBL%20ini%20merupakan%20metode,menghasilkan%20berbagai%20bentuk%20hasil%20belajar. diakses 20 Juni 2022>
- Hidayat, R., & Patras, Y. E. (2013). Evaluasi Sistem Pendidikan Nasional Indonesia.

- International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE)*, 2, 79–88.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10–15. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- Jannah, I. R. (2018). Peningkatan kemampuan menulis deskripsi dengan metode observasi terpadu peserta didik kelas X SMK PGRI pakisaji malang. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 58–65.
- Maurin, H., & Muhamadi, S. I. (2018). Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 65–76. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3526>
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Muhajang, T., & Pangestika, M. D. (2018). Pengaruh Literasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Peserta didik. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 15–22. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v2i2.849>
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Sofyan Mustoip Muhammad Japar Zulela Ms 2018*.
- Nasution, A. G. J. (2020). Diskursus Merdeka Belajar Perspektif Pendidikan Humanisme. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UIN Sumatera Utara Medan AL ARABIYAH*, 6, 1. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/7921>
- Nuba, K. (2018). Pengaruh pertumbuhan penduduk di desa bakalerek terhadap jumlah peserta didik SDN bakalerek melalui metode pengamatan langsung. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(9), 641–652.
- Oki Setiawan, R. S. F. I. A. N. T. L. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik Kelas Viii Dengan Soal Pisa. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 291–300. <https://doi.org/10.32528/gammath.v6i1.5398>
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>
- Rahman, A. (2018). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rochadiani, T. H., Santoso, H., & Dazki, E. (2020). Peningkatan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://jurnal.pradita.ac.id/index.php/jpm/article/view/124>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Peserta didik Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>

- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1, 183–190.
- Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf
- Sumartini, T. S. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Pembelajaran Mood , Understanding , Recall , Detect , Elaborate , and Review Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13–24.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 171–172.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Ulfa, M., & Saifuddin, S. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30(1), 35–56. <https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/6721>
- Wajabula, C. M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2021). Kontribusi Metode Bermain Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Anak Sekolah Minggu. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.46445/ejti.v5i1.320>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be constructed as a potential conflict of interest.