

## PEMBERDAYAAN BIMBINGAN BELAJAR MELALUI SOSIALISASI MEDIA BELAJAR SMART SPINNER

**Adelia Trisna Putri<sup>1</sup>, Ilmi Salmaniah Kharisma Alwanu<sup>2</sup>, Putri Ayu Susilowati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

<sup>1,2,3</sup>e-mail: adeliatrisnaputrii@gmail.com, putriayshe@gmail.com, alwanuilmi7812@gmail.com

### Abstrak

Media pembelajaran dapat membantu para siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah. Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan adalah media permainan atau game. Spinning wheel dapat digunakan sebagai alternative media belajar di dalam kelas. Tujuan dari kegiatan ini sebagai sarana untuk memperkenalkan sebuah media belajar untuk mata pelajaran bahasa Inggris di tempat bimbingan belajar Master English. Adapun kegiatan tersebut bersifat sosialisasi dan pendampingan. Peserta kegiatan terdiri atas 5 orang dengan rincian tiga orang siswa dan dua orang mentor dari bimbingan belajar. Hasil dari kegiatan tersebut berupa pemahaman siswa dan mentor dapat mengoprasionalkan media belajar berupa smart spinner untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris. Adapun hasil survey menunjukkan bahwa media yang diberikan cukup baik, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar bahasa inggris di kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar smart spinner dalam proses belajar dapat dijadikan alternative bagi siswa dan pengajar.

**Kata kunci:** Pemberdayaan, Bimbingan Belajar, Media Pembelajaran, Smart Spinner

### Abstract

*Learning media can help students understand the material conveyed by the teacher more easily. One of the interesting learning media that can be used is game media or games. The spinning wheel can be used as an alternative learning media in the classroom. The purpose of this activity is as a means to introduce a learning media for English subjects at the Master English tutoring place. The activities are socialization and mentoring. The activity participants consisted of 5 people with details of three students and two mentors from tutoring. The results of these activities are in the form of understanding students and mentors can operationalize learning media in the form of smart spinners for teaching and learning activities in English subjects. The survey results show that the media provided is quite good, effective, and interesting to use in teaching and learning English in class. Thus it can be concluded that the use of smart spinner learning media in the learning process can be used as an alternative for students and teachers.*

**Keywords:** Empowerment, Tutoring, Learning Media, Smart Spinner

## PENDAHULUAN

Berkembangnya *internet of things* yang menyebar di berbagai elemen kehidupan masyarakat, salah satunya dalam elemen pendidikan. Seiring berjalannya waktu, prosesi kegiatan belajar mengajar mengalami perubahan. Pengenalan media pembelajaran yang baru merupakan langkah awal adaptasi bagi sebagian besar pengajar maupun peserta didik. Langkah selanjutnya mereka akan diberi pelatihan. Tanpa adanya pengenalan, adaptasi dan pelatihan tentu saja akan sangat menyulitkan pengajar maupun peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar secara efektif, efisien dan optimal.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan dapat dilakukan sepanjang selama hidup. Belajar diperoleh melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang

diwajibkan oleh pemerintah dalam mendukung generasi muda untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan. Menurut Agustin & Febianti (2021) menyatakan bahwa, pemerolehan pengetahuan dan wawasan dapat diperoleh melalui pendidikan formal dan informal. Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan itu ditentukan oleh beberapa aspek, yakni bahan ajar sesuai mata pelajaran, kondisi suasana belajar, tenaga pendidik, dan media pendukung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu para siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadikan situasi belajar mengajar lebih menyenangkan. Dengan media yang menarik dapat menjadikan para siswa menjadi semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya, belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik fakta. Oleh karena itu, media berperan menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Selain itu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan adalah media permainan atau game. Dengan bermain, siswa dirangsang untuk mengeksplorasi imajinasinya. Imajinasi adalah kemampuan individu untuk menggabungkan pengalaman yang dimilikinya dengan situasi tertentu yang menghasilkan perilaku baru. Spinning wheel dapat digunakan sebagai alternative media belajar di dalam kelas. Spinning Wheel atau biasa disebut roulette merupakan permainan berbentuk seperti roda yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dalam sisinya (Puteri, 2022). Kelebihan dari media pembelajaran Spinning Wheel ini antara lain yaitu untuk membentuk keaktifan siswa dalam menjawab saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Penggunaan permainan Spinning Wheel diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis situasi yang sudah dipaparkan, peneliti memunculkan rumusan masalah, yakni bagaimana cara untuk memberdayakan penggunaan media belajar smart spinner dalam kegiatan bimbingan belajar (bimbel). Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya upaya pemecahan masalah dari permasalahan yang ada. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti memiliki ide untuk memberdayakan bimbingan belajar melalui sosialisai media belajar smart spinner atau spinning wheel.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan pelatihan dan sosialisai pengoprasian media belajar smart spinner oleh tim kami pada sebuah bimbingan belajar Master English di Sidoarjo.

### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan sosialisai dan pendampingan dimulai. Adapun dengan urutan perencanaan sebagai berikut:

- i. Perencanaan pemilihan peserta, pemilihan peserta dilakukan untuk mengetahui target mana yang akan dilakukan sosialisai dan pendampingan. Dalam hal ini, tim memilih target peserta dari siswa dan mentor bimbingan belajar Master English.
- ii. Tahap kedua yaitu wawancara, wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah tempat bimbingan pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar atau hanya mengetahui secara garis besar saja.
- iii. Tahap berikutnya yaitu pemilihan lokasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui tempat yang sesuai dan nyaman serta perlengkapan yang dibutuhkan memenuhi untuk dilakukannya sosialisai dan pendampingan.
- iv. Tahap terakhir adalah tahap pelaksanaan dan evaluasi yang akan dirincikan dibawah ini.

**b. Tahap Pelaksanaan**

1. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari kamis tanggal 22 juni 2023 tepatnya pada pukul 18.00 WIB. sampai dengan pukul 19.45 WIB. di tempat bimbingan Master English Wonoayu. dengan jumlah peserta 5 peserta.
2. Alokasi Waktu yang digunakan yakni sebagai berikut:

waktu	kegiatan	penanggungjawab
17.00-18.00	Registrasi	Ilmi Salmaniah
18.00-18.10	Pengenalan produk	Putri Ayu S
18.10-19.10	Penerapan produk	Putri Ayu S
19.10-19.30	Sesi tanya jawab	Adelia Trisna
19.30-19.45	Penutupan	Adelia Trisna

3. Evaluasi hasil kegiatan berupa pengisian kuesioner terhadap kepuasan. Kuesioner kepuasan tersebut diisi oleh peserta pelatihan. Adapun manfaat dari kuesioner tersebut adalah sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi panitia acara. Adapun kuesioner dibuat dengan google form.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan pengoprasian media belajar smart spinner di bimbingan belajar Master English adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan berlangsung dengan diikuti oleh mentor sebanyak dua orang dan siswa dari bimbingan belajar sebanyak tiga orang dengan antusias yang diharapkan oleh tim, yaitu dengan adanya beberapa pertanyaan dari mentor dan siswa.
- b. Selama kegiatan berlangsung siswa sangat antusias menyambut tim dan ikut serta selama pendampingan media belajar. Beberapa pertanyaan juga didapatkan oleh tim dari siswa mengenai kendala yang mereka alami selama mengoprasikan media belajar.
- c. Setelah mengikuti pelatihan pengoprasian media belajar smart spinner diharapkan media dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan proses belajar mengajar di tempat bimbingan belajar Master English.
- d. Bertambahnya pengetahuan tentang media belajar dalam proses media belajar mengajar.
- e. Adanya kuisisioner dibuat untuk mengetahui kepuasan mentor dan siswa terhadap media belajar serta kepuasan peserta terhadap sosialisasi yang telah dilakukan. Adapun hasil dari kuisisioner adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Survey Kepuasan Media Belajar**

No.	Pertanyaan Kuisisioner	1	2	3	4	5
1	Keefektifan media belajar untuk mata pelajaran bahasa Inggris				2	3
2	Kemenarikan media belajar					5
3	Keefisienan media belajar				2	3

**Tabel 2. Hasil Survey Kepuasan Peserta**

No.	Pertanyaan Kuisisioner	1	2	3	4	5
<b>Kesiapan Panitia</b>						
1	Waktu pelaksanaan sesuai jadwal					5
2	Pelayanan ramah dan memuaskan				1	4
<b>Kesiapan Narasumber</b>						
1	Narasumber menjelaskan materi dengan jelas dan baik				2	3
2	Media yang digunakan cocok untuk mata pelajaran bahasa inggris				1	4
3	Kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan jelas dan tepat					5

## KESIMPULAN

Pemberdayaan bimbingan belajar melalui sosialisasi media belajar dilakukan di tempat bimbingan belajar Master English di Wonoayu. Kegiatan tersebut dilakukan bersifat sosialisasi dan pendampingan. Adapun jumlah peserta kegiatan yaitu lima orang dengan rician tiga orang siswa dan dua orang mentor dari bimbingan belajar. Hasil dari pelatihan tersebut yaitu siswa dan mentor dapat mengoprasionalakan media belajar berupa smart spinner untuk kegitan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris. Adapun hasil survey kepuasan peserta dalam pelaksanaan kegiatan dan penggunaan media sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar smart spinner dalam proses belajar dapat dijadikan alternative bagi siswa dan pengajar.

## SARAN

Adapun saran untuk penelitian lebih lanjut yaitu adanya pelatihan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mengingat RPP sangat dibutuhkan dalam peroses keberhasilan belajar mengajar dalam kelas. Selain itu juga sebagai acuan seorang guru atau pendidik dalam proses pembelajaran dikelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Atas kegiatan yang telah dilaksanakan, kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat. Pihak-pihak tersebut adalah 1) Mentor dari Master English Wonoayu - Sidoarjo, 2) Siswa bimbingan belajar Master English, 3) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama, Sidoarjo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., & Febianti, Y. N. (2021). Pemberdayaan Siswa Dusun Cimuda Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Bimbel Dimasa pandemi Covid-19. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 41–46. doi:10.46772/jamu.v2i01.401
- Huda, Nf. (2020) Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020- ojs.unsiq.ac.id
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Indonesia*, 2(2), 192–206.
- Puteri, Lely Arum Syah. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Prasetyo, T., Brawijaya, A., Fitriani, A., & Kurniawati, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Cibogo. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(2), 47-55.