



Penerapan Strategi dan Media Pembelajaran Interaktif Kepada Siswa/I SMK Ammatulhuda Desa Surya Indah oleh Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau

Mujiono¹, Muhammad Adji Nugroho², Mhd Septiyan Dwi Cahyo³, Guswita Chandra Zahkry⁴,
Silsia Tristy Wahyudi⁵, Din Islamiah⁶, Della Putri Hardiani⁷, Zarra Ashiva⁸, Anjar Hayuni⁹, Nuroctasha¹⁰,
Revo Patria Sudma¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: mujiono@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-08-07 Revised: 2024-09-22 Published: 2024-10-03 Keywords: <i>Implementation; Strategy; Media; Student.</i>	MBKM Real Work Lecture (Kukerta) at the University of Riau in Surya Indah Village, Pangkalan Kuras District, Pelelawan Regency is a form of community service activity by providing work programs through converted courses. Kukerta activities were carried out for 43 days from 14 July 2024 to 25 August 2024. One of the Kukerta work program activities carried out was the Application of Interactive Learning Strategies and Media to Ammatulhuda Vocational School students in Surya Indah Village. This article discusses the activities of Kukerta MBKM students in implementing the Education Management course conversion work program for Ammatulhuda Vocational School students. This kukerta activity aims to increase the motivation and interest in learning of Ammatulhuda Vocational School students as well as course conversion. Planning and implementation activities are the Kukerta implementation method. In the activities of implementing learning strategies and media, apart from involving students, schools and teachers are also involved during the process of strategy and learning media activities. The results obtained from holding this activity were increased motivation and interest in learning as well as a new learning atmosphere for students at Ammatulhuda Vocational School, Surya Indah Village.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-08-07 Direvisi: 2024-09-22 Dipublikasi: 2024-10-03 Kata kunci: <i>Penerapan; Strategi; Media; Siswa.</i>	Kuliah Kerja Nyata (Kukerta) MBKM Universitas Riau di Desa Surya Indah, Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelelawan merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian Masyarakat dengan memberikan program kerja melalui mata kuliah yang dikonversi. Kegiatan Kukerta dilaksanakan selama 43 hari sejak tanggal 14 juli 2024 hingga tanggal 25 agustus 2024. Salah satu kegiatan program kerja Kukerta yang dilakukan adalah Penerapan Strategi dan Media Pembelajaran Interaktif kepada siswa SMK Ammatulhuda Desa Surya Indah. Artikel ini membahas kegiatan mahasiswa Kukerta MBKM dalam melaksanakan program kerja konversi mata kuliah Pengelolaan Pendidikan kepada siswa SMK Ammatulhuda. Kegiatan kukerta ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa SMK Ammatulhuda serta konversi mata kuliah. Kegiatan perencanaan dan pelaksanaan merupakan metode pelaksanaan Kukerta. Dalam kegiatan penerapan strategi dan media pembelajaran ini selain melibatkan para siswa, sekolah beserta guru juga ikut terlibat selama proses kegiatan strategi dan media pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari diadakannya kegiatan ini adalah makin meningkatnya motivasi dan minat belajar serta suasana pembelajaran yang baru bagi siswa SMK Ammatulhuda desa surya indah.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan sangatlah pesat dewasa ini, karena itu para guru atau calon guru banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang jika untuk keperluan penelitian masih sulit ditemukan literturnya. Namun jika para guru dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses pembelajarann, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif untuk mencoba dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas, sesuai dengan kondisi nyata di lokasi

masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya khasanah model peembelajaran yang telah ada. Rekayasa pembelajaran dapat didesain oleh guru sedemikian rupa, karena itu guru sendiri pun berhak menentukan strategi pembelajaran mana yann paling tepat untuk digunakan di dalam kelas dan mata pelajaran tertentu. Karena hal tersebutlah sangat pennting bagi guru untuk dapat memahami pentingnya strategi pembelajaran yang ada.

Strategi, didefinisikan sebagai cara "seni jenderal" (dari bahasa Yunani *stratēgos*). Menurut Webster's New World Dictionary, strategi adalah "ilmu untuk merencanakan dan mengarahkan operasi-operasi militer berskala besar, menggerakkan pasukan ke posisi yang paling menguntungkan sebelum pertempuran sebenarnya dengan musuh". Dalam pengertian militer yang tegas, istilah tersebut diperoleh pertama kali di penghujung abad ke-18, ketika peperangan masih relatif sederhana dan terbatas. Kata "strategi" adalah turunan dari kata dalam bahasa Yunani yaitu *stratēgos*. Adapun *stratēgos* dapat diterjemahkan sebagai 'komandan militer' pada zaman demokrasi Athena. Prinsip-prinsip Strategi berawal dari semua perencanaan dan tindakan strategis adalah kebijakan nasional (kebijakan perusahaan). Sekali tujuan nasional ditetapkan oleh para pemimpin negara, pemimpin mempersiapkan rencananya.

Dia harus mempertimbangkan berbagai hal; seperti, faktor ruang dan waktu, kekuatan yang dimiliki, niat dan kemampuan musuh, dan reaksi di dalam dan di luar negeri atas gerakan yang diarahkannya. Pada teori peperangan, strategi dan taktik secara umum diletakkan dalam kategori yang terpisah. Dua bidang yang secara tradisi didefinisikan dalam dimensi yang berbeda: strategi berhubungan dengan ruang yang luas, periode waktu yang panjang, dan Bergeraknya kekuatan yang besar. Sedangkan taktik kebalikan dari strategi.

Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1979:3) adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) yang termasuk juga penggunaan metode dan juga pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya disini bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Namun sebelumnya perlu dirumuskan suatu tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya. Ada dua hal yang patut dicermati dari pengertian-pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnyanya dalam implementasi suatu strategi.

II. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam program pengabdian kepada masyarakat di Desa Surya Indah mengenai Konversi mata kuliah Pengelolaan Pendidikan adalah dengan cara melakukan penerapan strategi dan media pembelajaran interaktif dengan melakukan demonstrasi langsung kepada siswa/I SMK Ammadatulhuda yang berada di wilayah Desa Surya Indah, Kec. Pangkalan Kuras, Kab. Pelelawan, Riau. Target dari program ini adalah SMK Ammadatulhuda di wilayah Desa Surya Indah yang memiliki Siswa dan siswi. Terdapat 3 (tiga) tahap untuk melaksanakan program ini, yaitu rapat strategi pelaksanaan, persiapan sarana dan prasarana, penerapan strategi dan media pembelajaran langsung kepada siswa/I SMK Ammadatulhuda oleh Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau di Desa Surya Indah.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu melakukan observasi serta kunjungan untuk menentukan strategi dan media yang akan digunakan. Tahap kedua adalah melakukan pembuatan modul serta media interaktif yang dibuat. Bagian terakhir dari program ini adalah demonstrasi strategi dan media pembelajaran interaktif langsung yang dilakukan oleh mahasiswa kukerta MBKM Universitas Riau.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penentuan strategi dan media

Penentuan strategi dan media dimulai pendataan dengan melakukan observasi serta kunjungan ke sekolah dan juga melihat pembelajaran siswa/I secara langsung. Setelah pendataan observasi, langkah selanjutnya ialah melakukan serangkaian kegiatan ajar mengajar dikelas oleh anggota mahasiswa kukerta MBKM. Mahasiswa kukerta MBKM akan melihat bagaimana tingkatan motivasi serta minat dalam proses pembelajaran siswa. Dalam proses ajar mengajar mahasiswa kukerta MBKM bisa melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas secara langsung, pembelajaran ajar mengajar ini dilakukan langsung oleh mahasiswa kukerta MBKM. Ini mencakup sarana prasarana yang digunakan selama proses pembelajaran serta bagaimana Tingkat motivasi dan minat belajar siswa selama proses ajar mengajar.

Selanjutnya setelah ajar mengajar secara langsung yang dilakukan selama seminggu, ditentukan strategi dan media yang akan digunakan dalam program kerja yang akan dilakukan, kelas yang akan dilakukan dalam penerapan program kerja yaitu kelas 11 dan 12 dengan materi akuntansi keuangan. Dengan cara ini, kami berusaha untuk memastikan bahwa program kerja penerapan yang dilakukan selain membawa sebuah perubahan dalam proses pembelajaran siswa juga untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

B. Pengerjaan Strategi dan Media

Tim KUKERTA MBKM UNRI melakukan pengerjaan strategi dan media yang akan digunakan saat demonstrasi setelah pendataan proses ajar mengajar yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk bisa menentukan strategi yang cocok digunakan saat penerapan program kerja serta penyesuaian materi pembelajaran dengan media yang digunakan.

Dalam rangkaian kegiatan ini, fokus kami adalah membuat media modul interaktif yang cocok bagi siswa/I, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan modul interaktif, strategi yang digunakan, langkah-langkah-langkah strategi yang dilakukan, dan bagaimana merancang materi untuk strategi dan media yang akan digunakan.

Strategi pembelajaran yang akan digunakan adalah *Snowball Throwing*, yaitu strategi pembelajaran yang dilakukan dengan guru atau pemateri menyampaikan awal materi pembelajaran lalu guru atau pemateri membentuk kelompok-kelompok siswa, setelah terbentuk masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.

Kemudian pembuatan media modul interaktif menggunakan aplikasi interaktif, seperti Canva dalam pembuatan desain modul, serta Flipbook membuat modul menjadi interaktif sehingga siswa/I bisa mengerjakan hanya menggunakan smartphone atau komputer. Selain itu, kami berbagi pengetahuan tentang cara pembuatan modul interaktif juga penerapan strategi pembelajaran kepada guru-guru, sehingga bisa membuat proses pembelajaran siswa/I menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi serta minat belajar. Harapannya, bahwa melalui penerapan strategi dan media pembelajaran interaktif ini, dapat meningkatkan motivasi dan pengetahuan Siswa/I, serta membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan juga mendukung proses pembelajaran yang lebih baik bagi siswa/I SMK Ammadatulhuda. Dengan pengetahuan yang kami berikan, guru-guru akan lebih mampu memberikan pembelajaran yang lebih baru bagi siswa/I, mereka sehingga dapat pengetahuan yang lebih baik lagi.

C. Demonstrasi Penerapan strategi *Snowball Throwing* dan Modul Interaktif

Tim KUKERTA UNRI demonstrasi penerapan Strategi dan Media Pembelajaran interaktif yang menggunakan strategi *Snowball Throwing* dan Modul interaktif. Demonstrasi ini dirancang untuk mengedukasi serta memberikan siswa/I bagaimana proses pembelajaran yang menarik dan unik sehingga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar, selain itu penerapan ini membantu guru-guru mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran agar proses belajar siswa tidak selalu monoton dan ada sesuatu baru yang dibawa oleh guru. Pada peningkatan ini, kami menggunakan strategi *Snowball Throwing* dari hasil observasi yang telah dilakukan dan media interaktif dengan modul yang dibikin melalui aplikasi pembelajaran seperti canva untuk desain dan flipbook untuk membuat modulnya interaktif sehingga siswa mampu mengerjakannya melalui gadget. diawali dengan penyampaian materi pembelajaran awal oleh tim KUKERTA UNRI mengenai tujuan pembelajaran materi, Pada penerapan strategi dan media pembelajaran materi yang digunakan adalah PIUTANG. Pembelajaran awal materi dijelaskan secara langsung oleh tim KUKERTA UNRI melalui media visual power point, setelah penjelasan singkat dari materi yang diberikan penerapan strategi *Snowball Throwing* mulai dilakukan dengan pembentukan kelompok-kelompok siswa/I yang berjumlah 4 kelompok. Setiap kelompok kami berikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan terkait materi yang sudah dijelaskan, kemudian kertas yang dibagikan dibuat menjadi bola dilemparkan satu sama kelompok yang lain diiringi dengan music kurang lebih 1 menit, lalu setiap music berhenti dan satu kelompok memegang bola diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang sudah ditulis.

Langkah selanjutnya adalah memandu peserta didik untuk mengerjakan modul yang telah dibuat setelah strategi pembelajaran yang dilakukan, modul dibuat sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dilakukan serta berisi beberapa latihan soal yang mencakup stimulus. Kami memastikan bahwa proses pengerjaan modul mudah diikuti dan praktis, sehingga siswa/I dapat mengerjakan modul dengan mudah, kami melanjutkan dengan menjelaskan tata cara

menggunkan dan mengerjakan modulnya. Kami menjelaskan bagaimana menggunakan modul, pertama kami mengshare link yang telah disiapkan, lalu tiap siswa/I membuka link dan mengisi nama di modul, setelah semua itu siswa/I masing-masing mengerjakan modul dengan tertib. Terakhir, kegiatan puncaknya adalah pemberian penghargaan bagi siswa yang mengikuti penerapan strategi dan media interaktif. Ini merupakan implementasi langsung dari apa yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

Dengan demikian, mereka dapat mengerjakan dan merasakan bagaimana cara proses pembelajaran yang inovatif dan penggunaan modul yang interaktif. Melalui penerapan ini, kami berharap dapat meningkatkan minat dan pengetahuan guru-guru tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran siswa/I. Dengan memberikan penerapan secara langsung, kami berharap dapat memberikan kontribusi pada inovasi pembelajaran bagi generasi berikutnya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini ialah bahwa penerapan strategi dan media interaktif sangat penting dilakukan untuk generasi bangsa yang lebih baik. Melalui observasi ajar mengajar dan demonstrasi penerapan strategi dan modul interaktif yang dilakukan oleh Tim KUKERTA (Kuliah Kerja Nyata) MBKM Universitas Riau di Desa Surya Indah, Kec. Pangkalan Kuras, Kab, Pelalawan, Riau. Harapannya, melalui kegiatan ini dapat mewujudkan generasi bangsa yang lebih baik lagi serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menuntut ilmu.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penerapan Strategi dan Media Pembelajaran Interaktif Kepada Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Febriani, R., & Lucyana, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 80-94.

- Bariyah, H., Wibowo, K. B., & Khasanah, U. (2022). Penerapan Problem Based Learning Tipe Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(3), 166-174.
- Sohaya, V., & Waluyanti, S. (2017). THE ENHANCEMENT OF COMMUNICATION SKILL AND STUDENT ACTIVITY THROUGH THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE SNOWBALL THROWING IN BASIC NETWORKING SUBJECT IN CLASS X TKJ SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 6(3), 71-79.
- Putra, R. J. (2023). Penerapan Metode Snowball Throwing pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis dalam Upaya Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X BDP di SMK Negeri 1 Putussibau. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(1), 103-128.
- Winarno, Y. (2023). Penerapan Metode Snowball Throwing pada Mata Pelajaran Ekonomi dalam Upaya Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Hulu Sungai Kabupaten Ketapang Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(1), 165-188.