

## Pelatihan Metode Pembelajaran bagi Guru SD dan SMP Se-Kecamatan Wera Kabupaten Bima

Azra Fauzi<sup>1</sup>, Widia<sup>2</sup>, Muhammad Salahuddin<sup>3</sup>, Nurfidah<sup>4</sup>, Hardiyanti<sup>5</sup>, Noni Antika Khairunnisah<sup>6</sup>  
<sup>12345</sup>STKIP Harapan Bima

<sup>6</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi 45 Mataram

Email: [fauziazra1@gmail.com](mailto:fauziazra1@gmail.com), [widia@habi.ac.id](mailto:widia@habi.ac.id), [muh.ahlan07@gmail.com](mailto:muh.ahlan07@gmail.com), [nurfidah.stkiphabi@gmail.com](mailto:nurfidah.stkiphabi@gmail.com),  
[hardyantiazra@gmail.com](mailto:hardyantiazra@gmail.com), [noniantika526@gmail.com](mailto:noniantika526@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan membangun motivasi siswa dalam belajar. Materi pokok pelatihan pada kegiatan ini yaitu: (1) Metode Pembelajaran Jigsaw; (2) Metode pembelajaran Role Playing; (3) Metode Pembelajaran Maind Mapping; (4) Model Problem Based learning; (5) Model Contextual Teaching ang Learning. Hasil pengabdian ini dapat dilihat melalui kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dan tanya jawab serta pengamatan secara langsung selama kegiatan pengabdian pada masyarakat. Adapun hasil yang diperoleh selama kegiatan ini berlangsung yaitu dapat memberikan dampak sebagai berikut: (1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru tentang penerapan model dan metode pembelajaran; (2) Meningkatnya keterampilan guru dalam menerapkan model dan metode pembelajaran. Adapun dalam pengabdian ini ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasil dari kegiatan.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Metode Pembelajaran*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses memanusiakan manusia untuk dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan, dimana pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari<sup>1</sup>. Idealnya pendidikan tidak hanya mendorong peserta didik untuk mengembangkan bakat yang disesuaikan dengan ilmu yang diperoleh di sekolah, tetapi pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian, mandiri, berkarakter maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, etos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, serta sehat jasmani dan rohani.

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas manusia Indonesia melalui latihan, pemikiran, olah raga, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan potensi sumber daya alam Indonesia. Pendidikan

adalah satu kebutuhan hidup manusia yang terpenting dalam usahanya mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Maju dan berkembangnya suatu negara tergantung pada kualitas pendidikannya, karena melalui pendidikan manusia akan terbebas dari kemiskinan<sup>1</sup>.

Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik, materi yang di sampaikan oleh pendidik masih terpusat pada buku paket panduan yang dimiliki siswa dan guru. Siswa mengerjakan tugas-tugas atau latihan soal dalam buku paket tersebut secara individu. Sehingga keseluruhan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) dan buku paket. Keaktifan siswa tidak diperhatikan oleh guru<sup>3</sup>. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pelatihan tentang penerapan model dan metode pembelajaran bagi guru dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan membangun motivasi siswa dalam belajar.

Metode dapat diartikan sebagai cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Sanjaya (2008: 147) juga menyatakan bahwa Metode adalah cara yang digunakan

untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode ini merupakan langkah-langkah operasional dari strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh tenaga pengajar atau pendidik (Sudjana, 2005:76). Pendapat lain mengatakan, metode pembelajaran adalah suatu strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang diaplikasikan oleh tenaga pengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Seorang dosen harus bisa menerapkan metode yang tepat dalam kegiatan belajar-mengajar, sesuai dengan karakter para mahasiswanya. Selain itu, dosen dalam memilih metode pembelajaran perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, karakteristik materi, kemampuan dosen sendiri, dan ketersediaan fasilitas dan sarana prasarana pembelajaran (Darmuki dan Hidayati, 2019:9). Menurut Ginting (2008:42), metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Sedangkan menurut Achamdi dan Prasetya (2005, 52) metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang di gunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dalam bentuk nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. dari hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar menarik dan dapat materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa. Metode – metode yang dapat membantu guru dalam

mengelola pembelajaran tersebut terdiri dari (1) Metode Pembelajaran Jigsaw; (2) Metode pembelajaran Role Playing; (3) Metode Pembelajaran Maind Mapping; (4) Model Problem Based learning; (5) Model Contextual Teaching ang Learning.

Teknik mengajar jigsaw dikembangkan oleh Arosan et al. sebagai metode Cooperative Learning. Lie (2008 : 69) mengemukakan bahwa metode jigsaw adalah suatu metode kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna. *Jigsaw learning* atau pembelajaran tipe Jigsaw merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group-to-group exchange*) dengan suatu perbedaan penting yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Dalam teknik ini peserta didik belajar dengan sebuah kelompoknya, dimana dalam kelompok tersebut terdapat satu orang ahli yang membahas materi tertentu (Silberman, 2002: 168). *Jigsaw* mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui diskusi kelompok ahli dan kelompok asal yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Nurhaeni, 2011). Jigsaw melibatkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain melalui kelompok ahli dan kelompok asal sehingga siswa terbiasa untuk aktif (Aryanti, 2015).

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964: 171). Role play atau permainan peran menurut Kirana Wati (2007), menyebutkan “metode role play, yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung

kepada apa yang diperankan”. Sementara itu, Made Pidarta (1990: 81) mengungkapkan “role play bermain peran yaitu kegiatan melakukan suatu permainan dengan peran tertentu, misalnya peran sebagai orang tua, siswa, guru dan sebagainya. Menurut pendapat dari Shaftel dalam Rianto (2000 : 107) menyatakan bahwa metode bermain peran diartikan sebagai suatu metode pemecahan masalah yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan secara terbuka dalam situasi yang dilematis.

Pengertian mind map Menurut Liu (2011:25-54) adalah adanya hubungan saling keterkaitan antara konsep dan prinsip yang ditampilkan seperti jejaring konsep yang perlu dikonstruksikan, jejaring konsep yang telah dikonstruksikan inilah yang disebut sebagai mind map. Sutanto (2008:9) juga mengatakan bahwa mind map merupakan suatu bagian skematik yang menggambarkan suatu konseptual seseorang dalam dalam sebuah pernyataan Mind map fokus pada satu titik kemudian memiliki hubungan saling keterkaitan dengan yang lainnya

Metode mind map mengondisikan mahasiswa menyiapkan topik/bahan isi yang disampaikan, penggunaan lafal, intonasi, diksi dan kelancaran berbicara. Mind map memiliki ciri ciri seperti yang telah disampaikan oleh Şeyihoğlu & Geçit (2012:284) diantaranya sebagai berikut: (1) Mind map menggambarkan konsep konsep yang proposisi dalam suatu topik bidang studi; (2) di dalam mind map terdapat hubungan keterkaitan antara konsep konsep tersebut; (3) apabila konsep konsep tersebut telah dihubungkan maka terbentuklah suatu hirarki pada peta konsep itu. Edward (2009: 12) Mind map merupakan ide atau gagasan-gagasan dalam rencana pembelajaran yang dapat digunakan sebagai petunjuk oleh dosen (Sutarni, 2011:27). Sedangkan menurut Arends (2008:12) *Mind map* menyajikan cara yang baik bagi mahasiswa untuk bisa memahami beberapa informasi baru. Siswa lebih mudah mengingat karena bentuknya yang berupa konsep.

Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada

peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya (Lidnillah, 2013). Penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini karena model *problem based learning* (PBL) memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fathurrohman, M, 2015). Dalam usaha memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Ciri-ciri pembelajaran *problem based learning* (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Model pembelajaran *problem based learning* menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, Rifai, Nurhayati, 2015)

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” (Kunandar, 2009). Lebih lanjut Wina Sanjaya mengemukakan (2009) *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat

menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Hal senada juga dikemukakan oleh Kokom Komalasari (2010) bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja. Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan lima strategi CTL yaitu *relating*, *experiencing*, *applying*, *cooperating*, dan *transferring*, diharapkan siswa mampu mencapai kompetensi maksimal. Tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian autentik (*authentic assessment*) Trianto (dalam Hosnan, 2014).

Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode – metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran yaitu dengan mengadakan pelatihan – pelatihan. Pelatihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu. (Hasibuan, 2012) Pelatihan adalah proses sistematis pengubahan perilaku para karyawan dalam suatu arah guna meningkatkan tujuan-tujuan operasional (Henry, 2012) Menurut (Notoadmojo, 2003) Pelatihan berkaitan dengan peningkatan kemampuan dan keterampilan karyawan yang sudah menduduki jabatan atau tugas tertentu. Penekanan dalam suatu pelatihan adalah pada tugas yang akan dilaksanakan (*job orientation*). Disamping itu pelatihan pada umumnya

menekankan pada kemampuan psikomotor, meskipun didasari pengetahuan dan sikap. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pelatihan yaitu: a) Efektivitas biaya b) Materi program yang dibutuhkan c) Prinsip-prinsip pembelajaran d) Ketepatan dan kesesuaian fasilitas e) Kemampuan dan preferensi peserta pelatihan f) Kemampuan dan preferensi instruktur pelatihan. Ada beberapa dimensi dan indikator dalam pelatihan seperti yang akan dijelaskan oleh (Mangkunegara, 2017), Indikator-indikator pelatihan tersebut yaitu sebagai berikut: 1) Instruktur 2) Peserta 3) Materi 4) Metode Tujuan.

### METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan metode kemitraan, pengabdian ini bermitra dengan Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan Wera dan Kelompok Kerja Guru (KKG) Milenial kecamatan wera. Kegiatan pengabdian ini menempatkan mitra sebagai obyek sekaligus subyek dengan harapan adanya keaktifan dan keterbukaan dalam menyampaikan masalah dan kondisi yang diharapkan dari permasalahan. Mitra akan diberikan ruang untuk sharing tentang faktor penyebab atau motif dari permasalahan yang terjadi kemudian akan diedukasi apa yang seharusnya dilakukan untuk meningkatkan dan memberikan pelatihan metode pembelajaran. Peserta dari kegiatan ini terdiri atas 200 peserta yang merupan delegasi dari sekolah SD dan SMP se-kecamatan wera kabupaten bima. Materi pokok pelatihan pada kegiatan ini yaitu: (1) Metode Pembelajaran Jigsaw; (2) Metode pembelajaran Role Playing; (3) Metode Pembelajaran Maind Mapping; (4) Model Problem Based learning; (5) Model Contextual Teaching ang Learning. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: (1) persiapan yang meliputi: (a) memastikan kesiapan dan kesediaan mitra dengan lembaga) dan (b) memastikan lokasi kegiatan yang fleksibel dan nyaman bagi mitra; (2) pelatihan yang meliputi: (a) menyiapkan tema yang berhubungan dengan konteks pembelajaran

yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa; (b) menentukan waktu dan tempat pelaksanaan, (c) Menyiapkan narasumber yang berkompeten dibidang ini, (d) mengundang peserta yang terdiri dari guru SD dan guru SMP se-kecamatan wera, (e) melakukan tanya jawab antara peserta dengan narasumber, dan (f) melakukan praktek pengelolaan tema dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada hari tanggal 18 sampai dengan 20 Juni 2021 di SDN 02 Wera. Sasaran utama dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru SD dan guru SMP se-kecamatan wera. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan di dalam menerapkan metode belajar bagi guru-guru SD dan guru SMP di kecamatan wera yang dilakukan mulai tanggal 19 juni 2022 sampai dengan 20 juni 2022. Adapun kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan pemahaman terkait dengan materi pelatihan kepada para peserta. Setelah memberikan materi yang dibutuhkan oleh peserta maka selanjutnya Tim Dosen melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menyamakan persepsi peserta terkait materi pelatihan yang disampaikan. Selanjutnya Tim Dosen mengajak melakukan simulasi atau praktik terkait dengan cara menerapkan model dan metode belajar yang disampaikan dalam pelatihan.

Adapun aktivitas yang dilakukan pada saat kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dimana keynote speakernya Syahrir, M.Pd dan penyampaian materi pelatihan disampaikan oleh: (1) Dr. Syarifuddin, M.Pd.; (2) Dr. Syarifuddin, M.Pd.; (3) Asriyadin, M.Pd.; (4) Azra Fauzi, M.Pd.; (5) Widia, M.Pd.; (6) Muhammad Salahuddin, M.Pd. dan FGD peserta didampingi oleh: (1) Nurfidah, M.Pd. dan (2) Hardyanti, M.A.P. Adapun dalam menyampaikan materi Tim Pengabdian menggunakan metode ceramah dan praktek dengan menggunakan media LCD/Infokus.. Agar memberikan gambaran yang jelas terkait dengan kegiatan ini maka ditunjukkan melalui dokumentasi berupa foto-foto kegiatan selama

pengabdian berlangsung yang dituangkan pada gambar berikut.



**Gambar 1.** Foto Kegiatan Pelatihan Metode Pembelajaran

Hasil pengabdian ini dapat dilihat melalui kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dan tanya jawab serta pengamatan secara langsung selama kegiatan pengabdian pada masyarakat. Adapun hasil yang diperoleh selama kegiatan ini berlangsung yaitu dapat memberikan dampak sebagai berikut: (1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru tentang penerapan model dan metode pembelajaran; (2) Meningkatnya keterampilan guru dalam menerapkan model dan metode pembelajaran. Adapun dalam pengabdian ini ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasil dari kegiatan. Lebih lanjut, faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung dapat terlaksana dengan baik. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan yang dilakukan oleh tim. Lebih lanjut, melihat hasil pengabdian masyarakat yang positif bagi para guru SD dan SMP di Kecamatan Wera maka tindak lanjut yang dilakukan oleh Tim Dosen STKIP harapan Bima adalah memberikan pendampingan selama dua bulan kedepan dengan memberikan pelatihan-pelatihan lainnya. Adapun tujuannya adalah untuk melihat apakah hasil dari pengabdian masyarakat ini dapat memberikan hasil yang optimal atau ada peningkatan seiring dengan perkembangan inovasi yang dihasilkan oleh guru di dalam menghasilkan cara-cara baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**KESIMPULAN**

Pada kegiatan pengabdian ini penyampaian materi pokok pelatihan terdiri dari: (1) Metode Pembelajaran Jigsaw; (2) Metode pembelajaran Role Playing; (3) Metode Pembelajaran Mind Mapping; (4) Model Problem Based learning; (5) Model Contextual Teaching and Learning. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: (1) persiapan yang meliputi: (a) memastikan kesiapan dan kesediaan mitra dengan lembaga) dan (b) memastikan lokasi kegiatan yang fleksibel dan nyaman bagi mitra; (2) pelatihan yang meliputi: (a) menyiapkan tema yang berhubungan dengan konteks pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa; (b) menentukan waktu dan tempat pelaksanaan, (c) Menyiapkan narasumber yang berkompeten dibidang ini, (d) mengundang peserta yang terdiri dari guru SD dan guru SMP se-kecamatan wera, (e) melakukan tanya jawab antara peserta dengan narasumber, dan (f) melakukan praktek pengelolaan tema dalam pembelajaran. Hasil pengabdian ini dapat dilihat melalui kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dan tanya jawab serta pengamatan secara langsung selama kegiatan pengabdian pada masyarakat. Adapun hasil yang diperoleh selama kegiatan ini berlangsung yaitu dapat memberikan dampak sebagai berikut: (1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru tentang penerapan model dan metode pembelajaran; (2) Meningkatnya keterampilan guru dalam menerapkan model dan metode pembelajaran. Adapun dalam pengabdian ini ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasil dari kegiatan.

**Saran**

Berdasarkan hasil pengabdian yang sudah diperoleh maka disarankan kepada STKIP Harapan Bima untuk mengadakan kegiatan serupa untuk wilayah kecamatan lainnya di kabupaten Bima. Selanjutnya bagi kepala sekolah agar memberikan kesempatan kepada para guru di dalam mengembangkan potensinya melalui kegiatan-kegiatan positif dimana salah satunya dengan mengikuti

seminar pendidikan, pelatihan, dan penyuluhan. Adapun bagi guru sendiri diharapkan dapat memanfaatkan hasil pelatihan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk mengembangkan potensi yang dimiliki di dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi para siswa sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Dewi PYA, Primayana KH. Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts. *Int J Educ Learn*. 2019;1(1):19-26. doi:10.31763/ijelev.1i1.26
2. Sulistiani IR. Contextual Teaching and Learning ( Ctl) Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Elem J Ilm Pendidik Dasar Islam*. 2020;2(1):40. doi:10.33474/elementeris.v2i1.6966
3. Gunawan IMS, Sarilah S, Gunawan IM, Kholisussadi K. Pelatihan Metode Pembelajaran Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *J Pengabdian UNDIKMA*. 2021;2(1):59. doi:10.33394/jpu.v2i1.3176
4. Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
5. Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*
6. Darmuki, A. & Hidayati N.A. 2019. An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject. *ICSTI*. 121-126.
7. Abdurrahman Ginting. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Humaniora
8. Acmad Sugandi & Haryanto. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: Unnes Pers.
8. Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.

9. Silberman, Melvin L. (2002). *Active Learning 101 Stategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.
10. Silberman, Melvin L. (2004). *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia dan Nuansa.
11. Nurhaeni, Yani. (2011) *Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Listrik melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IX SMPN 43 Bandung*. Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol 12, No 1, hlm 69-80. ISSN 1412-565X.
12. Aryanti, R. D. (2015). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Tipe Belajar Bersama (Learning Thogether) Pada Mata Pelajaran Konstruktifis Bangunan Kelas X di SMK Negeri 9 Garut. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
13. Liu, P. 2011. A Study on the Use of Computerized Concept Mapping to Assist ESL Learners' Writing. *Computers & Education*, vol.57(4), pp. 2548-2558.
14. Sutanto, Windura. 2008. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.
15. Şeyihoğlu, A., & Geçit, Y. 2012. “ Mind Maps ” in the Metaphors of Geography Teacher Candidates. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 283–295.
16. Edward, Caroline. 2009. *Mind map untuk anak sehat dan cerdas*. Yogyakarta: Sakti.
17. Sutarni, M. 2011. Penerapan metode mind mapping dalam meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita bilangan pecahan. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 1(16): 26-33.
18. Arends, R.I. 2008. *Learning To Teach (Belajar Untuk Mengajar)*. Fourth Edition. Boston The McGraw-Hill Company. Inc.
19. Kurnia, U., Rifai, H., & Nurhayati, N. 2015. Efektivitas Penggunaan Gambar pada Brosur dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas Xi Sman 5 Padang. *Pillar Of Physics Education*, 6 (2).
20. Kunandar. 2007. *Guru Pofesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
21. Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
22. Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
23. Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
24. Hasibuan, M. S. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
25. Henry, S. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi 1*. Yogyakarta: STIE YKPN.
26. Notoadmojo. (2003). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
27. Notoadmojo. (2009). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
28. Mangkunegara, A. A. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
29. Mangkunegara, A. P. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan (Cetakan Kesebelas ed.)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.