

MEDIA BELAJAR INOVATIF BAGI SISWA SDN 05 PESANGGRAHAN JAKARTA: PKM DENGAN KONSEP *SERVICE LEARNING*

Purwanti Dyah Pramanik^{1*}, Mochamad Achmadi², Deivy Z.Nasution³

^{1,2,3}Pengelolaan Perhotelan, Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti, Jakarta, Indonesia

email: purwanti@stptrisakti.ac.id, achmadi@stptrisakti.ac.id, deivy@stptrisakti.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan konsep service learning bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar melalui penggunaan media belajar inovatif bagi siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta Selatan. Narasumber dalam kegiatan PKM adalah tiga orang dosen, dan tujuh mahasiswa Diploma 4 Program Studi Pengelolaan Perhotelan Sekolah Pariwisata Trisakti (tim). Kegiatan dilaksanakan pada bulan November-Desember 2018 di SDN 05. Kegiatan dilakukan dengan memberikan Pelatihan menggunakan media belajar yang menarik dan menyenangkan dengan memilih topik mengenal hewan, nomor, bentuk, dan warna dalam bahasa Inggris. Hasil Kegiatan PKM menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini dapat meningkatkan semangat belajar, bekerja sama, dan bersaing untuk menjadi yang terbaik pada siswa-siswa peserta. Selain itu kegiatan PKM ini memberikan inspirasi kepada pendidik SDN 05 untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: PKM; *Service Learning*; Media Belajar Inovatif; Siswa.

Diterima: 2021-12-03, Direvisi: 2021-12-05, Disetujui: 2021-12-08

A. PENDAHULUAN

Untuk membantu siswa belajar lebih baik, mereka harus melakukan latihan (Rusu et al., 2015). Pengalaman langsung akan mempengaruhi kepercayaan diri mereka dan akhirnya menegaskan keyakinan positif mereka (Johari et al., 2017) dan mengarahkan siswa untuk beradaptasi dengan situasi baru dengan mudah (Imas & Furqon, 2011). Sebuah studi di Kroasia menemukan bahwa 87% dari siswa menginginkan pengalaman pribadi yang baik (Mikelic & Boras, 2006). Benyamin Franklin (1706-1990) berkata: "Katakan padaku dan aku lupa. Ajari aku dan aku mungkin ingat. Libatkan saya dan saya akan belajar." Pernyataannya senada dengan ucapan Konfusius: "Saya mendengar dan saya lupa. Saya melihat dan saya ingat. Saya melakukan dan saya mengerti" (Robbins, 1996, hlm.7). Partisipasi sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang positif pada siswa (Abeasi, 2020). Dalam kaitan ini, konsep *service learning* merupakan salah satu alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan mendorong partisipasi.

Service learning menerapkan empat langkah dalam pembelajaran layanan: (1) investigasi; (2) persiapan; (3) tindakan; dan (4) refleksi (Kaye, 2004). Pada fase **investigasi**, mahasiswa "memindai" secara eksternal dan internal. Secara eksternal, mereka menganalisis komunitas di sekitar mereka yang membutuhkan layanan. Secara internal, mereka menganalisis kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, seperti keterampilan, minat, bakat. Mereka dapat menggunakan informasi dari buku, jurnal, atau observasi. Pada tahap **persiapan**,

dosen mendampingi mahasiswa untuk menentukan hasil belajar dan menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan potensi mahasiswa serta muatan kurikulum. Pada fase ini dosen juga mengarahkan mahasiswa untuk mempersiapkan jadwal kegiatan *service learning*. Pada tahap **tindakan**, mahasiswa melakukan kegiatan berdasarkan persiapan yang telah dilakukan. Fase ini lebih mudah dipahami dengan mengadopsi konsep Kurt Lewin: (1) pencairan; (2) perubahan; dan (3) pembekuan (Cummings et al., 2016; Hussain, 2018). Pada bagian ini, dosen berperan sebagai konselor. Pada fase **refleksi**, mahasiswa melakukan penilaian diri dan meminta umpan balik dari masyarakat.

Sejumlah ahli berpendapat bahwa lingkungan belajar yang kreatif (Morais, 2011; Davies, 2013) dan partisipasi peserta didik (Abeasi, 2020) sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang positif. Jika pendidik menghindari inovasi dalam menyampaikan pelajarannya (Ward et al., 2016), tetap mengutamakan rutinitas (Yuniarsih & Sugiharto, 2016), tidak mengadopsi metode belajar mengajar yang kreatif (Davies, 2013), dan tidak menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa (Jamulia, 2018), hasil belajar tidak tercapai secara maksimal.

Generasi Z (Gen-Z) hidup dalam situasi baru (Polacova, 2019). Generasi ini terdiri dari mereka yang lahir dari 1995/1996 hingga 2010/2012 (Bejtkovský, 2016; Cetin & Merald, 2019; Cilliers, 2017; Fisher, 2018; Schwieger & Betul, 2018), yaitu ketika akses internet dan media sosial atau jejaring sosial menjadi gaya hidup (Csobanka, 2016; Fisher, 2018; Moscrip, 2019; Bejtkovský, 2016). Mereka dikenal sebagai *digital natives* (McKinsey, 2018; Gaidhani, 2019). Lingkungan digital mempengaruhi identitas mereka (Csobanka, 2016) serta kebutuhan dan preferensi mereka dalam proses pembelajaran. Mereka terbiasa terhubung dengan apa pun dan dapat bekerja dari banyak tempat atau hidup dalam mobilitas (McKinsey, 2018). Jika mereka ingin tahu tentang sesuatu, mereka senang mencarinya menggunakan mesin pencari. Kekuatan Gen-Z adalah dalam pencarian dan pencapaian informasi (McKinsey, 2018). Gen-Z juga senang belajar dalam tim atau berkolaborasi, belajar dengan media bermain *game*, dan berkomunikasi tatap muka atau di media sosial daripada melalui email atau berbicara di telepon (Moore et al., 2017). Karakteristik lainnya adalah mudah mengekspresikan individu, terhubung dengan komunitas, menerima pendapat yang berbeda, dan bersikap realistis (McKinsey, 2018). Lingkungan sosial penting bagi generasi ini, di mana mereka hanya ingin beraktivitas dalam situasi yang membuat mereka bahagia, percaya diri, mandiri, dan suka menolong (Ozkan & Betul, 2015; Bejtkovský, 2016). Gen-Z memiliki karakteristik dan pola pikir yang unik.

Mengingat keunikan Gen-Z, institusi pendidikan harus menyesuaikan lingkungan belajar agar memenuhi harapan mereka (Moore et al., 2017; Poláková & Blanka, 2019); jika tidak, mereka akan bosan dan tidak terlibat. Untuk mengatasi masalah ini, solusinya adalah memberikan kesempatan belajar melalui pengalaman (Schwieger & Christine, 2018) dan pembelajaran aktif (Jaleniauskiene & Jucevičienė, 2015) untuk Gen-Z. Pembelajaran pengalaman dapat dalam bentuk proyek atau pembelajaran berbasis komunitas (Moscrip, 2019). Melalui kegiatan ini, Gen-Z akan mendapatkan pengalaman langsung dan mengembangkan keterampilan seperti kerja tim, pemikiran analitis, pemecahan masalah, dan komunikasi tertulis atau verbal.

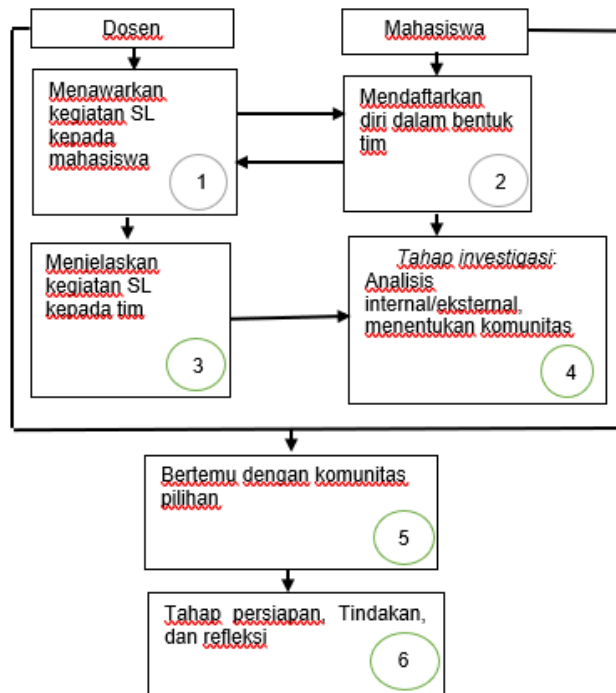
Mempertimbangkan peran pengalaman serta media belajar inovatif bagi peserta didik, maka PKM ini melibatkan tujuh mahasiswa Program Studi D 4 Pengelolaan Perhotelan yang pada semester tersebut mendapatkan mata kuliah tentang Manajemen Sumber Daya Manusia dan Bahasa Inggris. Adapun mitra PKM adalah

siswa kelas III SDN 05 Pesanggrahan di Jakarta Selatan. Mereka masuk dalam kategori Gen-Z. Memperhatikan karakteristik Gen-Z maka PKM dengan konsep *service learning* ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar melalui penggunaan media belajar inovatif bagi siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta Selatan.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode pengumpulan data, sumber data, dan metode analisis data.

Metode pelaksanaan kegiatan PKM mengadopsi konsep *service learning*. Alur kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar 1. *Pertama*, dosen menawarkan mahasiswa semester pertama Program Studi Diploma 4 Perhotelan untuk mengikuti kegiatan *service learning*. Ada 7 (tujuh) mahasiswa yang berminat mengikuti kegiatan tersebut. *Kedua*, ketujuh mahasiswa tersebut mendaftarkan diri ke dosen. *Ketiga*, dosen menjelaskan terkait kegiatan *service learning*, yaitu dalam rangka mengembangkan kemampuan mahasiswa khususnya untuk lebih memahami mata kuliah Manajemen sumber daya manusia dengan topik Pelatihan dan Konseling. *Keempat* adalah tahap investigasi. Pada tahap ini mahasiswa melakukan analisis internal dan eksternal. Pada analisis internal mahasiswa mengukur kekuatan dan kelemahan sumber daya yang dimiliki, seperti: kemampuan mahasiswa, keuangan, dan fasilitas lainnya. Sedangkan analisis eksternal dilakukan untuk mengukur peluang dan ancaman di lingkungan di luar diri tim, seperti: potensi, lokasi, kebutuhan, dan kesediaan mitra.



Gambar 1 Diagram alir kegiatan melakukan PKM dengan mengadopsi konsep *service learning*.

Tahap kelima, setelah mengamati potensi mitra di sekitar kampus, tim memutuskan mitra masyarakat dan mengatur kunjungan dengan Kepala Sekolah.

Kunjungan ke mitra dilakukan oleh tim dan didampingi dosen. *Tahap keenam*, berdasarkan diskusi dengan mitra masyarakat, tim melakukan berbagai *persiapan* kegiatan dengan luaran berupa proposal. Proposal kegiatan tersebut disampaikan kepada mitra, dan setelah disetujui maka sampai pada tahap *tindakan*, yaitu membuat materi, dan jadwal kegiatan. Kegiatan ini diselesaikan dalam tiga kali pertemuan. Diakhir kegiatan dilakukan *refleksi*.

Waktu dan Lokasi kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan pada bulan November - Desember 2018. Jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel 1. Lokasi pelaksanaan PKM di SDN 05 Pesanggarahan, Bintaro, Jakarta Selatan.

2. *Jumlah peserta*

Jumlah peserta PKM sebanyak 64 siswa kelas III SDN 05 Pesanggarahan Jakarta Selatan, yang dibagi menjadi 2 kelas (kelas A dan B).

3. *Media yang digunakan*

Media belajar inovatif yang dipersiapkan adalah model *Card Pocket* sebagaimana dapat dilihat pada gambar 2

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM dengan konsep *service learning* dilakukan mengikuti tahapan Kaye (2014) yaitu tahap: (1) investigasi; (2) persiapan; (3) tindakan; dan (4) refleksi. *Tahap investigasi* dilakukan setelah dosen menjelaskan tentang esensi kegiatan *service learning*, cara melakukannya, dan tujuannya. Para dosen juga menjelaskan bahwa kegiatan tersebut terintegrasi dengan kurikulum akademik Manajemen Sumber Daya Manusia, terutama untuk topik pelatihan dan konseling. Ekstensi ini untuk "mencairkan" pola pikir siswa, mengacu pada konsep Kurt Lewin (Hussain, 2018). Pada tahap investigasi, dosen dan tim melakukan pertemuan. Dalam pertemuan ini, tim juga memutuskan untuk melakukan observasi terhadap calon mitra karena observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan informasi (Kaye, 2004). Pada pertemuan pertama ini, tim memutuskan untuk membuat grup di media sosial (Whatsapp), sebuah perilaku yang mencirikan gaya komunikasi Gen-Z yang lebih suka berkomunikasi melalui media sosial daripada melalui email atau percakapan telepon seluler (Moore et al., 2017). Pada Kamis, 5 November 2018 tim mahasiswa melakukan observasi potensi masyarakat di sekitar kampus. Pertama, mereka mencari melalui internet dan menemukan dua calon mitra komunitas. Aksi mereka kembali mewakili salah satu ciri Gen-Z yang lahir di era internet (Csobanka, 2016; Fisher, 2018; McKinsey, 2018; Moscrip, 2019; Gaidhani, 2019). Melihat sambutan hangat dari mitra, seperti ditunjukkan oleh keramahan para guru saat kunjungan informal, SDN (SDN) 05 Bintaro dipilih sebagai mitra. Sekolah mitra berlokasi di Pesanggarahan, Jakarta Selatan, kurang lebih 500 meter dari kampus. Pemilihan mitra sekolah seperti yang ditunjukkan oleh Ozkan dan Betul (2015), menunjukkan bagaimana Gen-Z cenderung memilih lingkungan sosial yang membuat mereka bahagia.

Selanjutnya, tim mengunjungi sekolah untuk mengatur pertemuan dengan Kepala Sekolah. Setelah menentukan tanggal, tim dengan bantuan dosen menyiapkan undangan resmi untuk sekolah mitra. Surat tersebut menjelaskan bahwa tim dari Sekolah Pariwisata Trisakti dan mengusulkan untuk melakukan kegiatan *service learning*. Tim memiliki beberapa keluhan selama penulisan surat, sebuah temuan yang mendukung penelitian Moore et al. (2017) bahwa Gen-Z lebih suka

berkomunikasi melalui media sosial daripada menulis email. Bagi mereka, menulis surat resmi begitu sulit sehingga hampir meminta dosen untuk menyiapkannya. Perilaku mereka mencerminkan temuan McKinsey (2018) bahwa Gen-Z biasanya mengungkapkan keinginan mereka dengan jelas. Dengan bimbingan dosen dan setelah beberapa kali revisi, akhirnya surat resmi tersebut selesai dibuat. Dalam pelaksanaan *service learning*, tim masih membutuhkan peran dosen, namun dosen harus membiarkan mahasiswanya belajar secara aktif dan mandiri (Jaleniauskiene, 2017; Schwieger & Christine, 2018). Pada hari Jumat tanggal 6 November 2018 para dosen dan tim berangkat ke SDN 05 Bintaro dengan membawa surat resmi.

Para dosen mendampingi mahasiswa untuk bertemu dengan Kepala Sekolah. Pertama, dosen mengetuk pintu kurang dari tiga kali meskipun pintunya terbuka. Hal itu dilakukan dosen untuk memberi contoh kepada mahasiswa yang tergabung dalam tim bagaimana cara mengetuk yang sopan. Kepala sekolah membuka pintu lebar-lebar. Para dosen menyapa dan berjabat tangan dengan kepala sekolah, dilanjutkan dengan tim. Untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi tim, salah satu dosen memulai percakapan dengan memperkenalkan dosen dan tim mahasiswa serta menjelaskan tujuan dari kunjungan tersebut. Kepala sekolah menyambut baik kunjungan kami dan memanggil para guru, Ibu Diah dan Ibu Evriantina, yang kemudian kami temukan sebagai wali kelas untuk kelas tiga. Kemudian kami mulai mendiskusikan kegiatan yang dibutuhkan sekolah dan mencari cara untuk mengintegrasikannya dengan kompetensi mahasiswa.

Tim memilih sekolah ini dengan pertimbangan bahwa siswa di sekolah ini memiliki semangat untuk berkolaborasi dan bersaing untuk menjadi yang terbaik. "Siswa SDN 05 memiliki kondisi yang cukup unik. Mereka berasal dari masyarakat ekonomi bawah. Mereka perlu dibina agar memiliki semangat gotong royong tetapi sekaligus memiliki semangat bersaing untuk menjadi yang terbaik" (Perempuan, Kepala Sekolah).

Pertimbangan lainnya adalah siswa belum memiliki kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Inggris, sehingga kurang mampu bersaing dengan siswa dari sekolah swasta. ".....belum ada silabus bahasa Inggris untuk siswa kelas tiga. Mereka telah diajari Bahasa Inggris Dasar, tetapi keterampilan berbicara mereka harus ditingkatkan agar dapat bersaing dengan sekolah swasta" (Perempuan, Guru 1).

Selain itu, kepercayaan diri dan konsentrasi mereka perlu ditingkatkan. "Siswa kelas tiga berusia sekitar 9-10 tahun, dan mereka kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. mereka pemalu dan sering sulit berkonsentrasi di kelas" (Perempuan, Guru 2).

Diskusi berjalan lancar, dan tim belajar berinteraksi dengan masyarakat. Namun, di akhir pertemuan, Kepala Sekolah menyebutkan tentang menunjukkan rasa hormat dengan memberi mereka cinderamata yang mewakili perguruan tinggi mereka. "Kami akan senang jika mendapatkan beberapa suvenir dengan logo kampus, seperti bolpoin, yang mengingatkan kami dengan kampus Anda" (Perempuan, Kepala Sekolah).

Dalam hal ini, tim belajar bahwa pemberian cinderamata dengan atribut institusi itu penting. Tim mahasiswa membawa dua kotak kue sebagai oleh-oleh, namun pemberian ini tidak sesuai dengan keinginan mitra. "Bagi kami, cenderamata dengan atribut institusi untuk semua guru menunjukkan rasa hormat dan perhatian dari tim. dengan cinderamata seperti itu saya tidak segan-segan meminta guru untuk bekerja sama dengan tim" (Perempuan, Kepala Sekolah).

Pandangan pokok mengacu pada norma timbal balik modal sosial yang harus dibangun dalam interaksi antar pihak untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien (Putnam et al. dalam Maas, 2015). Tim belajar bahwa membangun modal sosial sangat penting dan memberikan souvenir kepada mitra merupakan sesuatu yang sederhana namun bermakna.

Tahap persiapan. Berdasarkan diskusi pada observasi awal, tim menindaklanjuti dengan diskusi dan penyusunan kegiatan *service learning* mengenai peserta, jadwal, topik, konsep pembelajaran, metode pembelajaran, dan run-down. Tim memutuskan bahwa: *Pertama*, pesertanya adalah siswa kelas tiga, dibagi menjadi dua kelas dengan masing-masing 32 siswa. *Kedua*, kegiatan dilakukan seminggu sekali selama 3 kali pertemuan dan secara paralel, mulai pukul 09.00-10.00 WIB, pada 27 November, 4 Desember, dan 18 Desember 2018. *Ketiga*, tim memutuskan untuk membantu mitra berlatih bahasa Inggris Dasar, mengingat kebutuhan siswa untuk berlatih bahasa Inggris dan kemampuan tim dalam berbicara bahasa Inggris karena bahasa Inggris termasuk dalam kurikulum pariwisata. Keputusan tersebut sesuai dengan konsep *service learning* yang harus mengintegrasikan aktivitas dengan konten akademik dan kemampuan tim (Andrew, 1996; Chong, 2014). Selain itu, dosen menjelaskan kepada tim bahwa manfaat lain dari kegiatan *service learning* bagi tim dan mitra adalah peningkatan kerjasama tim (O’Neill, xxxx), keterampilan pendampingan (Giles, 1994), dan empati (Moscrip, 2019). Kerjasama tim, pendampingan, dan empati juga digalakkan dalam kurikulum akademik mahasiswa pariwisata, khususnya pada mata kuliah Manajemen sumber daya manusia (Cho, 2014). *Keempat*, pembelajaran dengan konsep *service learning* mendorong partisipasi aktif dan menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi kerja tim pada topik yang bermakna dan menyenangkan (Ward et al., 2016). Tim mendapatkan pengalaman bahwa pemberian hadiah merupakan bentuk apresiasi atas usaha siswa. *Kelima*, dibuat *run-down*, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1 pada bagian metodologi.

Tahap tindakan adalah pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, anggota tim melakukan kegiatan sesuai rencana. Proses transmisi pengetahuan yang interaktif dan menyenangkan dilakukan dalam tiga kali pertemuan yaitu 27 November, 4 dan 18 Desember 2018.

1. *Pertemuan Selasa, November 2018*

Kegiatan pada minggu pertama ini bertajuk “*Card Games*”, bertujuan untuk mendorong peserta agar memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan pendapat dengan menggunakan materi bahasa Inggris. Untuk mengefektifkan kegiatan, tim menerapkan tiga langkah Lewin: (1) pencairan; (2) perubahan; dan (3) pembekuan (Hussain, 2018). *Pertama*, untuk memberikan wawasan tentang kegiatan “Permainan Kartu”, tim menunjukkan kartu yang menampilkan hewan tertentu. Siswa kelas tiga peserta diminta untuk menyebutkan nama-nama hewan dan mengeja nama-nama tersebut dalam bahasa Inggris. Tim mahasiswa memberikan umpan balik tentang pengucapan peserta. Siswa yang menjawab benar mendapat hadiah berupa coklat atau biskuit. Setelah memperkenalkan permainan kepada para peserta, tim melakukan uji coba. Akhirnya, setelah semua peserta memahami aturan, kegiatan “Permainan Kartu” dimulai.

Pada tahap “perubahan” konsep Kurt Lewin (Hussain, 2018), peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok. Setiap kelompok diminta untuk membentuk lingkaran. Di

tengah setiap lingkaran ditempatkan sekitar 15 (lima belas) kartu dengan gambar menghadap ke bawah. Tim mengocok kartu dan meminta setiap siswa menyebutkan nama hewan yang tertera pada kartu dan menejanya dalam bahasa Inggris. Siswa dengan jawaban paling benar dipilih sebagai perwakilan untuk bersaing dengan siswa terbaik dari 2 (dua) kelompok lainnya. Kelompok baru diminta untuk memejamkan mata dan menulis angka 1 sampai 20 pada sebuah kartu. Kemudian mereka diminta untuk membuka mata dan mengangkat tangan dan jika ditunjuk oleh tim mereka harus menyebutkan angka yang mereka tulis secepat mungkin. Siswa yang dapat menjawab dengan benar mendapatkan hadiah berupa coklat atau biskuit. Pemberian reward dapat memperkuat perilaku positif sebagai langkah “pembekuan” dalam konsep Kurt Lewin (Hussain, 2018).

2. Rapat tanggal 4 Desember 2018

Kegiatan pada minggu kedua ini disebut “*Card Pocket Game*”, yaitu permainan di mana para peserta memasukkan kartu ke dalam saku. Tujuan dari proses pembelajaran ini adalah untuk mendorong kerjasama dan kompetisi dengan mempraktikkan “*bentuk dan warna*” dalam bahasa Inggris. Tim menyiapkan kartu dalam berbagai warna, dan peserta harus memasukkan kartu yang sesuai ke dalam kantong. Contoh cara siswa memainkan permainan ini disajikan pada gambar 2. Di akhir pelatihan, kantong kartu diberikan sebagai hadiah kepada sekolah.



Gambar 2 Kegiatan *Cards Pocket Game*

Refleksi. Kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2018 ini merupakan refleksi, dimana tim mengevaluasi dua pertemuan sebelumnya. Para dosen mengevaluasi dan mewawancarai tim, Kepala Sekolah, dan guru kelas III SDN 05 Pesanggrahan Bintaro, Jakarta Selatan. Para dosen mengetahui bahwa tim yang juga terdiri dari Gen-Z ini kurang memiliki keterampilan menulis. Tim mengalami kesulitan untuk mengungkapkan ide-ide mereka secara tertulis, seperti menulis surat resmi dan membuat laporan kegiatan *service learning*. Para dosen mengingatkan mahasiswa Gen-Z bahwa sangat penting untuk memahami budaya masyarakat ketika berinteraksi dengan mereka, terutama jika anggota masyarakat berasal dari generasi yang berbeda. Sejalan dengan penelitian Cazzell et al. (2014), *service learning* memberikan kesempatan kepada dosen—sebagai perwakilan civitas akademika—untuk memperbaharui isi kurikulum agar sesuai dengan situasi baru. Sandaran (2012) berpendapat bahwa pengabdian masyarakat harus terintegrasi dengan kurikulum dan harus memfasilitasi timbal balik antara perguruan tinggi dan mitra masyarakat.

Melakukan refleksi sejalan dengan penelitian Moscrip (2019) yang menemukan bahwa kegiatan *service learning* membantu mahasiswa untuk bertransformasi dan lebih berempati.

"Kendala dalam proses pembelajaran antara lain siswa tidak sabar dan ribut. Saya belajar sabar dan berusaha mengatasi situasi dengan membujuk mereka. Saya tidak akan mengobrol di kelas lagi. Saya akan lebih empati kepada dosen" (Perempuan, anggota tim 1).

"...untuk menarik perhatian peserta, saya harus berbicara dengan ramah" (Laki-laki, ketua tim).

"Saya belajar bagaimana sabar dan ramah saat berbicara dengan orang yang lebih muda. Saya menganggap mereka sebagai adik saya" (Laki-laki, anggota tim 2).

"Sekarang, saya merasa lebih percaya diri ketika berbicara di depan orang banyak" (Perempuan, anggota tim 3 dan 4).

"Saya senang belajar sambil bermain" (Laki-laki, anggota tim 5 dan 6).

3. *Kendala yang dihadapi*

Pada tahap persiapan, beberapa masalah muncul seperti kurangnya ide untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena preferensi Gen-Z untuk lingkungan yang nyaman (Ozkan & Betul, 2015), dan kurangnya pemerataan beban kerja. Masalah pada saat yang sama berfungsi sebagai kesempatan yang baik bagi anggota tim untuk berlatih pemecahan masalah (Cazzell et al., 2014). Dosen mendampingi mahasiswa dengan memberikan contoh pembelajaran yang menyenangkan, dilanjutkan dengan mendiskusikan ide-ide mereka sendiri dan mencoba untuk menciptakan (Frey et al., 2016; Moscrip & Moscrip, 2019) permainan menarik yang dapat mendorong sikap positif seperti kerja tim, kompetisi, dan rasa hormat untuk mencapai kepercayaan diri sebagai hasil yang diharapkan. Tim juga membahas beberapa ide untuk "Permainan Kartu" dan "Permainan Cards Pocket". Kerja tim mendukung temuan sebelumnya bahwa kinerja kelompok lebih baik daripada kinerja individu (Pacho, 2015), meskipun keberhasilan dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya (Zambrano, 2019; Paans et al., 2019). Mengenai pembagian beban kerja yang tidak merata di antara anggota tim, dosen menyarankan tim untuk menulis ulang uraian tugas masing-masing anggota tim dan merevisi seperlunya sesuai kesepakatan. Kegiatan ini (membuat *job description*) juga diamanatkan oleh kurikulum (Cho, 2014), yaitu dalam mata kuliah MSDM. Dalam hal ini, anggota tim belajar untuk memiliki empati kepada orang lain. Mereka juga belajar tentang berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim.

4. *Dampak*

Dampak kegiatan PKM dengan konsep *service learning* menunjukkan Ketika proses pembelajaran sesuai dengan harapan siswa (Moore et al., 2017) maka siswa menjadi lebih memiliki semangat belajar, *teamwork*, dan menumbuhkan semangat bersaing yang positif.

"... kakak, tolong datang lagi untuk mengajari kami." (Seluruh Siswa SDN 05).

Keberlanjutan kegiatan

Kegiatan belajar dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan merupakan penerapan belajar berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang inovatif (Tietjen, 2016) juga meninggalkan kesan positif pada guru SDN 05 Pesanggarahan.

"...bagus sekali memberikan hadiah kepada peserta yang mendapatkan prestasi, itu sebagai bentuk apresiasi atas usahanya" (Roservice learning iana, Kepala Sekolah).

"Kegiatan ini memberikan kita wawasan tentang jenis proses pembelajaran yang bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan" (Perempuan, Guru 1).

"Media yang digunakan dalam kegiatan telah menginspirasi kami. Terima kasih" (Perempuan, Guru 2)

D. KESIMPULAN

Siswa memiliki preferensi sendiri-sendiri dalam belajar. Oleh karena itu, para pendidik harus inovatif untuk menciptakan metode pengajaran yang strategis dan efektif untuk hasil belajar yang terbaik. Belajar menggunakan media yang menarik dan menyenangkan dapat mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Setelah mitra -siswa kelas tiga SDN 05 Pesanggrahan Jakarta Selatan-mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media yang menarik serta melakukan kegiatan yang menyenangkan, mereka merasakan peningkatan semangat belajar, terlatih bekerja sama, dan bersaing untuk menjadi yang terbaik. Lebih jauh lagi, kegiatan PKM ini menginspirasi dan memberikan lebih banyak wawasan bagi para guru tentang proses belajar yang menyenangkan

E. REFERENSI

- Abeasi, D. A., & Paul, A. K. (2020). Factors influencing classroom participation of undergraduate nursing students. *International Journal of Education*, 13(1).
<https://doi.org/10.17509/ije.v13i1.20997>.
- Bejtkovský, J. (2016). The current generations: The Baby Boomers, X, Y and Z in the context of human capital management of the 21st century in selected corporations in the Czech Republic. *Littera Scripta*, 9(2), 25-45.
- Cazzell, M., Shirley, T., Joan, B., & Melanie, S. (2014). Transformation of, in, and by learning in a service-learning faculty fellows program. *Journal of Service-Learning in Higher Education*, 3, 30-46.
- Cetin, M., & Meral, H. (2019). School administrators and generation Z students perspectives for a better educational setting. *Journal of Education and Training Studies*, 7(2), doi:10.11114/jets.v7i2.3773.
- Cho, S. C. (2014). Service-learning research: Definitional challenges and complexities. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 15(4), 347-358.
- Cilliers, E.J. (2017). The challenge of teaching generation z. *PEOPLE International Journal of Social Sciences*, 3(1), 188-198,
DOI-<https://dx.doi.org/10.20319/pijss.2017.31>.
- Csobanka, Z. E. (2016). Generation Z. *Acta Technologica Dubnicae*, 6(2), 63-76, DOI: 10.1515/atd-2016-0012.
- Cummings, S., Todd, B., & Kenneth, G. B. (2016). Unfreezing change as three steps: Rethinking Kurt Lewin's legacy for change management. *Human Relations*, 69(1), 33-60, DOI: 10.1177/0018726715577707.
- Davies, D., Divya, J. S., Chris, C., Rebecca, D., Penny, H., & Alan. (2013). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91,
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004>.
- Frey, I. G., Katharina, G., & Alexander, R. (2017). Learning from direct instruction: Best prepared by several self-regulated or guided invention activities? *Learning and Instruction*, 51, 26-35.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.11.002>.

- Fisher, G. (2018). Engaging generation z: A study on Facebook group implementation in language courses and in multiple contexts. (Published Dissertation), University of New England, England.
- Gaidhani, S., Lokesh, A., & Bhuvanesh, K. S. (2019). Understanding the attitude of generation z towards workplace. *International Journal of Management, Technology And Engineering*, IX(1), 2804-2812.
- Hussain, S. T., Shen, L., Tayyaba, A., Muhammad, J. H., Syed, H. H., & Muhammad, A. (2018). Kurt Lewin's change model: A critical review of the role of leadership and employee involvement in organizational change, 3(3), 123-127, <https://doi.org/10.1016/j.jik.2016.07.002>.
- Imaas, K.R., & Furqon. (2011). Gestalt game to improve students' adaptability in *pondok pesantren*. *International Journal of Education*, 6(1), 17-25.
- Jaleniauskiene, E., & Jucevičienė, P. (2015). *Reconsidering University Educational Environment for the Learners of Reconsidering University Educational Environment for the Learners of Generation Z*. November. <https://doi.org/10.5755/j01.ss.88.2.12737>.
- Jamulia, J. (2018). Identifying students learning style preferences at IAIN Ternate. *International Journal of Education*, 10(2), 121-129, doi: <http://dx.doi.org/>.
- Johari, A., Siti, H. S., Affidah, M., & Amelia, A. T. (2017). Language beliefs among adult learners: individual differences. *International Journal of Education*, 10(1), 20-26, doi: <http://dx.doi.org/10.17509/ije.v10i1.7648>.
- Kaye, C. B. (2004). *The complete guide to service learning: Proven, practical ways to engage students in civic responsibility, academic curriculum, and social action*. Minneapolis: Free Spirit Publishing.
- Maas, T., Sirojuzilamb, Erlinac, Badaruddin. (2015). The effect of social capital on governance and sustainable livelihood of coastal city community Medan. 2nd Global Conference on Business and Social Science-2015, GCBSS-2015, 17-18 September 2015, Bali, Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211, 718–722, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.092>.
- McKinsey & Company. (2018). *'True Gen': Generation Z and its implications for companies*. McKinsey & Company, 1-10.
- Mikelic, N. (2015). *Service learning*. Singapore: Springer Science & Business Media, 1-6, DOI 10.1007/978-981-287-532-7_130-1.
- Moore, K., Carol, J., & Robert, S. F. (2017). The Clute Institute Engineering Education for Generation Z. *American Journal of Engineering Education*, 8(2), 111-126.
- Morais, M. F. (2011). What is creative teacher and what is a creative pupil? Perceptions of teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 12, 330-339. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.042>.
- Moscip, A. N., & Moscip, A. N. (2019). *Generation Z 's Positive and Negative Attributes and the Impact on Empathy After a Community- Based Learning Experience*. (Published Thesis). University of North Florida, Florida.
- O'Neill, T.A dan Eduardo Salas. (2017). Creating high performance teamwork in organizations. Elsevier. *Human Resource Management Review*, x(x). <http://dx.doi.org/10.1016/j.hrmr.2017.09.001>.

- Ozkan, M., & Betul, S. (2015). The changing face of the employees – generation Z and their perception of work (A study applied to university students). *Procedia Economics and Finance*, 26, 476-483.
[doi.org/10.1016/S2212-5671\(15\)00876-X](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(15)00876-X).
- Paans, C., Eliana, S., Inge, M., & Ludo, V. (2019). Dyadic executive function effects in children's collaborative hypermedia learning. *Learning & Instruction*, 60, 66-74.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.11.008>.
- Pacho, T. O. (2015). *Unpacking John Dewey ' s Connection to Service-Learning University of Hamburg*. 2(3), 8–16.
- Poláková, P., & Blanka, K. (2019). Mobile technology and generation Z in the English language classroom—A preliminary study. *Education Sciences*, 1-11, doi:10.3390/educsci9030203.
- Robbins, S.P., dan Hunsaker, P.L. (1996). *Training in InterPersonal Skills: Tips for Managing People at Work Second Edition*. London: Prentice-Hall, Inc., hal.7.
- Rusu, A. S., Iulia, A. C., & Anna, S. (2015). The impact of service-learning on improving students' teacher training: Testing the efficiency of a tutoring program in increasing future teachers' civic attitudes, skills and self-efficacy. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 203, 75-83.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.262>.
- Sandaran, S.C. (2012). Service Learning: Transforming Students, Communities and Universities. Elsevier, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 66, hal.380-390.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.281>.
- Schwieger, D., & Christine, L. (2018). Reaching and retaining the next generation: Adapting to the expectations of Gen-Z in the classroom. *Information Systems Education Journal (ISEDJ)*, 16(3), 45-54.
- Ward, G., Donnan, L. E., & McNabb, K. (2016). Attitudes and Experiences of Classroom Science: Children'S Voices. *International Journal of Education*, 9(1), 10. <https://doi.org/10.17509/ije.v9i1.3712>.
- Yuniarsih, T., & Sugiharto, M. D. (2016). Human Resource Management Model To Create Superior Performance. *International Journal of Education*, 9(1), 72. <https://doi.org/10.17509/ije.v9i1.3721>.
- Zambrano, J. R., Femke, K., John, S., & Paul, A.K. (2019). Effect of prior knowledge on collaborative and individual learning. *Learning & Instruction*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.05.011>.