

# MEDIA BELAJAR INOVATIF DENGAN KONSEP SERVICE LEARNING PADA SISWA SD NEGERI KINCANG 03 JIWAN

**NUR HIDAYAT CAHYONO**

*Universitas Doktor Nugroho Magetan*

*Magetan, Indonesia*

*E-mail: hiayat@yahoo.com*

**Abstrak----** Konsep service learning bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar melalui penggunaan media belajar inovatif bagi siswa SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2023 di SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun. Kegiatan dilakukan dengan memberikan Pelatihan menggunakan media belajar yang menarik dan menyenangkan dengan memilih topik mengenai 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 SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** *Service Learning, Media Belajar Inovatif, Siswa.*

*Abstract----* The concept of service learning aims to increase enthusiasm for learning through the use of innovative learning media for students at Kincang 03 Jiwan Elementary School, Madiun Regency. Activities will be carried out in October-November 2023 at SD Negeri Kincang 03 Jiwan, Madiun Regency. Activities are carried out by providing training using interesting and fun learning media by choosing topics about recognizing animals, numbers, shapes and colors in English. The results of the PKM activity show that this PKM activity can increase enthusiasm for learning, working together and competing to be the best in the participating students. Apart from that, this PKM activity provides inspiration to educators at SD Negeri Kincang 03 Jiwan, Madiun Regency to provide fun learning.

**Keywords:** *Service Learning, Innovative Learning Media, Students.*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah dasar ilmu yang harus dimiliki oleh setiap warga negara sesuai dengan aturan yang sudah berlaku untuk setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran atau wajib belajar selama 12 tahun sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Sehingga, pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia agar tidak buta akan ilmu pendidikan maupun ilmu yang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. 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).

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.

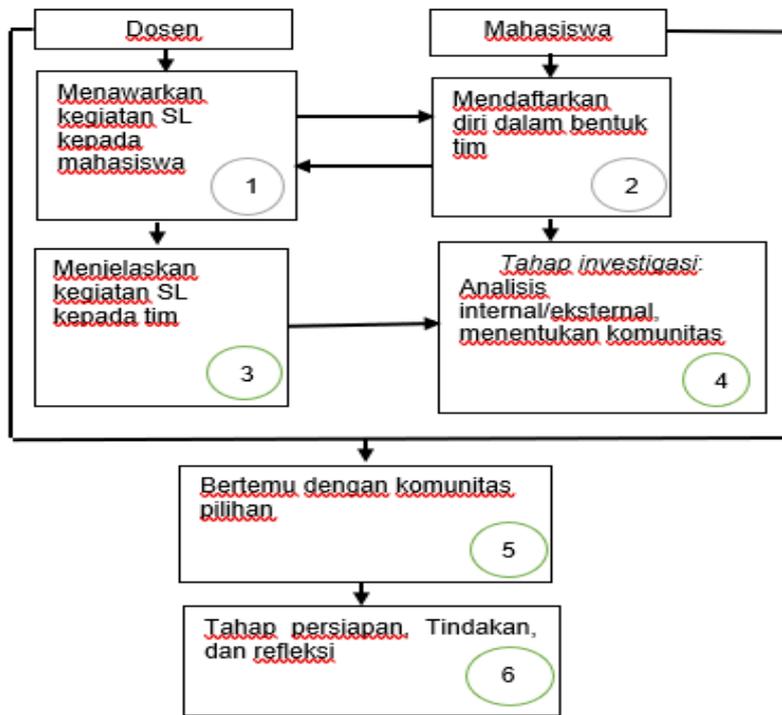
Mengingat keunikan Gen-Z, institusi pendidikan harus menyesuaikan lingkungan belajar agar memenuhi harapan mereka (Moore et al., 2017; Poláková & Blanka, 2019); jika tidak, mereka akan bosan dan tidak terlibat. Untuk mengatasi masalah ini, solusinya adalah memberikan kesempatan belajar melalui pengalaman (Schwieger & Christine, 2018) dan pembelajaran aktif (Jaleniauskien & 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 V SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun. 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 SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun.

## **II. METODE PELAKSANAAN**

### **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 Pasca Sjana untuk mengikuti kegiatan service learning. Ada 5 (lima) mahasiswa yang berminat mengikuti kegiatan tersebut. Kedua, kelima mahasiswa tersebut mendaftarkan diri ke dosen. Ketiga, dosen menjelaskan terkait kegiatan program service learning, yaitu 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, 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 disampaikan kepada mitra, setelah ada persetujuan 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 Oktober-November 2023. Jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel 1. Lokasi pelaksanaan PKM di SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun.

### 2. Jumlah peserta

Jumlah peserta PKM sebanyak 32 siswa kelas V SD Negeri Kincang 03 Jiwan Kabupaten Madiun.

### 3. Media yang digunakan

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

## III. 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. Dosen 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 Senin, 02 Oktober 2023 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 dan antusias para guru saat kunjungan informal, SD Negeri Kincang 03 Jiwan dipilih sebagai mitra. Sekolah mitra berlokasi di Jalan Maospati Solo Jiwan Madiun. 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 SD Negeri Kincang 03 Jiwan 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 Selasa tanggal 03 Oktober 2023 dosen dan tim berangkat ke SD Negeri Kincang 03 Jiwan dengan membawa surat resmi. Dosen mendampingi mahasiswa untuk bertemu dengan Kepala Sekolah. Kepala sekolah menyambut baik kunjungan kami dan memanggil para guru, 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. “SD Negeri Kincang 03 Jiwan 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”. Pertimbangan lainnya siswa belum memiliki kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Inggris, sehingga kurang mampu bersaing dengan siswa dari sekolah swasta. Mereka telah diajari Bahasa Inggris Dasar, tetapi keterampilan berbicara mereka harus ditingkatkan agar dapat bersaing dengan sekolah swasta” Selain itu, kepercayaan diri dan konsentrasi mereka perlu ditingkatkan. Diskusi berjalan lancar, dan tim belajar berinteraksi dengan masyarakat.

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 lima, dibagi menjadi dua kelas dengan masing-masing 16 siswa. Kedua, kegiatan dilakukan seminggu sekali selama 3 kali pertemuan dan secara paralel, mulai pukul 08.00-09.00 WIB, pada 16 Oktober, 23 Oktober, dan 06 November 2023. Ketiga, tim memutuskan untuk membantu mitra berlatih bahasa Inggris Dasar. 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’Neili, xxxx), keterampilan pendampingan (Giles, 1994), dan empati (Moscrip, 2019). 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 16 Oktober, 23 Oktober, dan 06 November 2023.

#### 1. Pertemuan Selasa, November 2023

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 lima 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 10 (sepuluh) kartu dengan gambar menghadap ke bawah. Tim mengocok kartu dan meminta setiap siswa menyebutkan nama hewan yang tertera pada kartu dan mengejanya 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 10 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 26 Oktober 2023

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 06 November 2023 ini merupakan refleksi, dimana tim mengevaluasi dua pertemuan sebelumnya. Dosen mengevaluasi dan mewawancarai tim, Kepala Sekolah, dan guru kelas V SD Negeri Kincang 03 Jiwan. 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. 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.

### 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. 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 SD.

#### **IV. SIMPULAN**

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 Negeri Kincang 03 Jiwon Kabupaten Madiun-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

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abeasi, D. A., & Paul, A. K. (2020). Factors influencing classroom participation of undergraduate nursing students. *International Journal of Education*, 1 (3). <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. *A cta 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. Best prepared by several self-regulated or guided invention activities? *Learning and Instruction*, 51, 26-35.
- 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.
- Jaleniauskien, E., & Jucevičienė, P. (2015). Reconsidering University Educational Environment for the Learners of Reconsidering University Educational Environment for the Learners of Generation Z. <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>.
- Moscrip, A. N., & Moscrip, 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](https://doi.org/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.2012.1.1.28>.

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> .