

---

## Penerapan Model Pembelajaran Osborn Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pesantren di Kabupaten Pamekasan

Harfin Lanya<sup>1</sup>, Moh. Zayyadi<sup>2</sup>, Abd Wahab Syahroni<sup>3</sup>, Akhmad Riski Rifanda<sup>4</sup>, dan Sisca Patricia Dwi Agustin<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Madura, Jalan Raya Panglegur KM 3,5 Pamekasan, Indonesia, 69371

<sup>3</sup>Program Studi Informatika, Universitas Madura, Jalan Raya Panglegur KM 3,5 Pamekasan, Indonesia, 69371

**Correspondence:** lany\_math@unira.ac.id

Received: 29 06 22 – Revised: 30 06 22- Accepted: 04 08 22 - Published: 09 09 22

**Abstrak.** Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan mitra yaitu kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah melaksanakan identifikasi dan observasi langsung ke sekolah, Melaksanakan Bimbingan Teknis (Bimtek) kepada guru. Materi pada kegiatan bintek adalah 1) Model pembelajaran Osborn, 2) Media pembelajaran berbasis teknologi, dan 3) Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Osborn, Melaksanakan kegiatan pendampingan kepada guru dalam penyusunan dan implemmentasi perangkat pembelajaran dan Melaksanakan kegiatan evaluasi terhadap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan bimbingan teknis penerapan model pembelajaran osborn berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot di SMP Islam Plus Nurul Karomah dalam lingkungan pondok pesantren Nurul Karomah yang beralamatkan di Pademawu, Pamekasan, Madura dapat memberikan manfaat bagi para guru. Beberapa manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut: 1) dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi khususnya kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, 2) dapat mengatasi pemahaman guru dalam penggunaan inovasi model pembelajaran yang berpusat pada guru seperti model pembelajaran osborn, 3) dapat mengatasi kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, 4) dapat membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran osborn, dan 5) dapat membuat soal dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

**Kata kunci:** Osborn, Teknologi, Minat Belajar, dan Pesantren

---

Citation Format: Lanya, H., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Osborn Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pesantren di Kabupaten Pamekasan. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2022, 25—34.

---

---

## PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Proses pembelajaran terjadi jika ada interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi di dalam kelas akan maksimal jika guru mampu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa (Yuniastuti, Miftakhuddin, 2019). Sehingga, merancang model pembelajaran yang baik, memilih media pembelajaran yang tepat perlu dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Model pembelajaran Osborn merupakan model pembelajaran dengan menggunakan teknik brainstorming yang dipopulerkan oleh Alex F. Osborn (Nurafifah et al., 2016). Model pembelajaran ini dilakukan dengan enam langkah yaitu penemuan tujuan, penemuan fakta, pemecahan masalah, penemuan gagasan, penemuan solusi dan penerimaan (Huda, 2018). Model pembelajaran Osborn dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Sinaga, 2015). Model pembelajaran Osborn dapat meningkatkan kemampuan berfikir matematis siswa (Pratiwi et al., 2016). Penerapan model pembelajaran Osborn dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa (Oktavianti, 2018). Model pembelajaran Osborn efektif digunakan dalam pembelajaran matematika (Lanya & Aini, 2019; Udayani, et al, 2019). Model pembelajaran osborn efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Umi, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran ini tim abdimas pilih sebagai solusi dalam permasalahan yang terjadi di sekolah.

Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa (Hikmah, 2020). Oleh karena itu, guru hendaknya memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ada dua jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu media manual dan media ICT (*Information and Communication Technology*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong banyak perubahan salah satunya adalah perubahan dalam bidang pendidikan, khususnya proses pembelajaran di dalam kelas. Minat belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Amany, 2020). Dalam kegiatan ini media berbasis teknologi yang digunakan adalah aplikasi Quizizz dan Kahoot.

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi game online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Aplikasi Quizizz

merupakan aplikasi pendidikan berbasis game online dengan multi pemain dalam ruang kelas interaktif (Purba, 2019). Penggunaan aplikasi Quizizz dapat diakses di dalam ruang kelas saat guru meminta siswa menggunakan media dengan memanfaatkan device yang digunakan oleh siswa. Karakteristik aplikasi ini adalah penggunaan tema, meme, gambar dan musik yang dapat menghibur siswa saat penerapan dalam pembelajaran. Aplikasi ini mendorong siswa saling bersaing dalam mendapatkan peringkat yang tinggi, sehingga dapat memicu minat belajar siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Guru dapat memantau penggunaan aplikasi ini dan hasil yang didapatkan oleh siswa dapat diunduh dan digunakan sebagai bahan evaluasi.

Media berbasis teknologi lainnya yang digunakan adalah Kahoot. Kahoot merupakan permainan online yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Irwan et al., 2019). Kahoot merupakan media online *multiplayer* yang dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif dan kompetitif siswa (Rofiyarti & Sari, 2017). Kahoot merupakan aplikasi online interaktif dalam bentuk game online berupa kuis yang dapat digunakan sebagai alternative evaluasi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan (Hartanti, 2019). Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa karena sifat game ini yang bersifat kompetitif sehingga mendorong siswa untuk semangat belajar.

Berdasarkan observasi proses pembelajaran dan analisis perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh tim abdimas di SMP Islam Plus Nurul Karomah dalam lingkungan pondok pesantren Nurul Karomah yang beralamatkan di Pademawu, Pamekasan, Madura diperoleh data bahwa model pembelajaran yang digunakan masih terpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi serta kurangnya minat belajar siswa sehingga tim abdimas merencanakan serangkaian kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## **MASALAH**

Berdasarkan observasi proses pembelajaran dan analisis perangkat pembelajaran yang tim abdimas lakukan didapatkan bahwa permasalahan saat ini yang di hadapi oleh mitra kami yaitu SMP Islam Plus Nurul Karomah adalah kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan suasana kelas yang monoton karena pengaturan kelas yang homogen (ada yang laki laki semua, ada yang perempuan semua) yang sangat membosankan serta

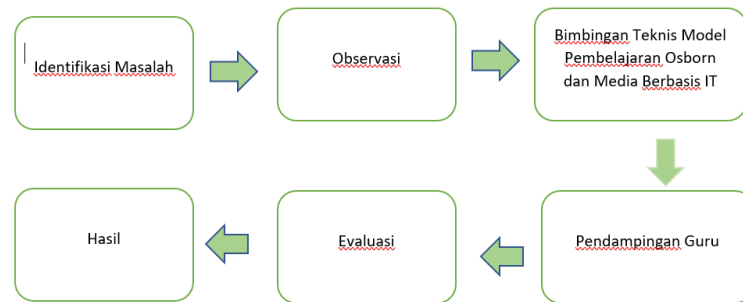
guru kurang berinovasi dalam pembelajaran, kurang menggunakan model pembelajaran yang berbasis SCL (*Student Center Learning*) dalam proses pembelajaran.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah sebagai berikut.

- a. Melaksanakan identifikasi dan observasi langsung ke sekolah. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.
- b. Melaksanakan Bimbingan Teknis (Bimtek) kepada guru. Materi pada kegiatan bimtek adalah 1) Model pembelajaran Osborn, 2) Media pembelajaran berbasis teknologi, dan 3) Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Osborn. Bimtek dilaksanakan selama 3 hari yang dilaksanakan pada hari Senin, 11 Juli 2022 s/d Rabu, 13 Juli 2022 di Aula SMP Islam Plus Nurul Karomah, Pondok Pesantren Nurul Karomah, Desa Buddagan, Pamekasan, Madura
- c. Melaksanakan kegiatan pendampingan kepada guru dalam penyusunan dan implemmentasi perangkat pembelajaran. Dalam pelaksanaan pendampingan, guru diminta untuk menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan materi pada saat bimtek. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memastikan apa yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian dapat diimplementasikan langsung oleh para guru yakni penggunaan model pembelajaran osborn pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya proses pendampingan ini, Tim pengabdian berharap guru akan lebih tenang dan nyaman dalam mengimplementasikan model pembelajaran osborn.
- d. Melaksanakan kegiatan evaluasi terhadap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk memonitoring guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan.

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra seperti pada gambar berikut:



**Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan kegiatan Abdimas**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim abdimas melaksanakan pengabdian kepada guru di SMP Islam Plus Nurul Karomah, Pondok Pesantren Nurul Karomah, Desa Buddagan, Pamekasan, Madura secara bertahap sesuai dengan metode pelaksanaan pengabdian yang telah direncanakan. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan mitra yaitu kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya penggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Berikut ini hasil pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim abdimas.

### Melaksanakan identifikasi dan observasi langsung ke sekolah

Pada kegiatan ini tim abdimas melakukan indentifikasi dan melakukan observasi langsung untuk menganalisa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMP Islam Plus Nurul Karomah masih bersifat konvensional dengan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran yang digunakan masih terpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, suasana kelas yang ada sangat monoton. Hal ini dikarenakan pengaturan kelas yang homogen (ada yang laki laki semua, ada yang perempuan semua) yang sangat membosankan seperti pada Gambar 2. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.



**Gambar 2. Suasana Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas**

---

### **Bimbingan Teknis kepada guru**

Tim abdimas memberikan bimbingan teknis kepada guru tentang implementasi model pembelajaran Osborn dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan penggunaannya pada perangkat pembelajaran. Materi pada kegiatan bimtek adalah 1) Model pembelajaran Osborn, 2) Media pembelajaran berbasis teknologi, dan 3) Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Osborn. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Juli 2022 s/d Rabu, 15 Juli 2022 di Aula SMP Islam Plus Nurul Karomah, Pondok Pesantren Nurul Karomah, Desa Buddagan, Pamekasan, Madura seperti pada Gambar. Keterlibatan guru dalam kegiatan bimtek ini diharapkan memberikan pemahaman baru dalam implementasi model pembelajaran khususnya pada pembelajaran osborn. Dengan penerapan model pembelajaran osborn diharapkan siswa mengalami peningkatan minat belajar terhadap materi pembelajaran sehingga hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Pembelajaran osborn dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Liyawati, & Sulistyaningrum, 2019; Lanya, & Aini, 2019; Umi, 2021). Selain, memberikan bimbingan tentang penggunaan model pembelajaran osborn, tim abdimas juga memberikan pemahaman kepada guru untuk menggunakan media berbasis teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa. Minat belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Amany, 2020). Dalam kegiatan ini media berbasis teknologi yang digunakan adalah aplikasi Quizizz dan Kahoot. Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi setiap pembelajaran yang dilakukan. Aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran (Wijayanti, 2021; Daryanes, 2022).

### **Pendampingan Guru dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Osborn**

Kegiatan pendampingan ini dilakukan setelah pelaksanaan bimtek dengan tujuan untuk memastikan apa yang sudah dilakukan dalam bimtek oleh tim abdimas dapat diimplementasikan langsung oleh para guru pada kegiatan belajar mengajar di kelas. kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 s/d 24 Juli 2022 oleh tim abdimas seperti Gambar 4. Dalam pelaksanaan pendampingan, guru diminta untuk menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan materi pada saat bimtek. Dengan adanya proses pendampingan ini, guru akan lebih tenang dan nyaman dalam mengimplementasikan

model pembelajaran ini. Selain itu, pendampingan ini dapat melihat langsung proses implementasi penyusunan perangkat pembelajaran yang dibuat para guru sampai proses implementasinya dalam kelas. Pendampingan dapat membantu tim abdimas melihat langsung proses penyusunan sampai selesai (Sholeh & Sutanta, 2019; Rabbani, dkk, 2019).



**Gambar 4. Kegiatan Pendampingan Guru dalam Implementasi Kegiatan Abdimas Evaluasi kegiatan**

Tahapan terakhir dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan evaluasi. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memonitoring guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Evaluasi dilakukan dengan pemberian angket respon kepada para guru yang mengikuti bimtek dan melaksanakan implementasi perangkat model pembelajaran osborn.

**Tabel 1. Analisa Respon Guru dalam Penyusunan dan Implementasi Model Pembelajaran Osborn**

No	Pertanyaan	Analisa Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah program pengabdian yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat?	22	
2	Apakah model pembelajaran osborn dapat meningkatkan minat belajar siswa?	22	
3	Apakah Aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa?	21	
4	Apakah Bapak/Ibu berkeinginan menerapkan model pembelajaran osborn dalam KBM?	18	
5	Apakah Bapak/Ibu berkeinginan menerapkan Aplikasi Quizizz dan Kahoot dalam KBM?	20	
6	Apakah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan	22	

	tujuan yang ingin dicapai yakni meningkatkan pengetahuan Bapak/Ibu tentang model pembelajaran osborn dan media teknologi?		
--	---	--	--

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa kegiatan abdimas ini dapat memberikan manfaat bagi guru di SMP Islam Plus Nurul Karomah dalam lingkungan pondok pesantren Nurul Karomah. Selain itu, para guru yang mengikuti kegiatan ini menyatakan bersedia untuk menerapkan model pembelajaran osborn dan aplikasi Quizizz dan Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran osborn dan aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Kegiatan bimbingan teknis penerapan model pembelajaran osborn berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot di SMP Islam Plus Nurul Karomah dalam lingkungan pondok pesantren Nurul Karomah yang beralamatkan di Pademawu, Pamekasan, Madura dapat memberikan manfaat bagi para guru. Beberapa manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut: 1) dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi khususnya kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, 2) dapat mengatasi pemahaman guru dalam penggunaan inovasi model pembelajaran yang berpusat pada guru seperti model pembelajaran osborn, 3) dapat mengatasi kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, 4) dapat membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran osborn, dan 5) dapat membuat soal dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih tim abdimas haturkan kepada Ditjen Dikti yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Madura yang telah mendukung kegiatan ini serta ketua Yayasan Pondok Pesantren Nurul Karomah yang telah mengizinkan tim abdimas untuk melaksanakan salah satu kegiatan tridharma perguruan tinggi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.



- Basuki, Y., & Hidayati, yeni N. (2019). *Kahoot!! or Quizizz : The student Perspectives*. EAI Reaserch Meet Inovation.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hikmah, U. L. (2020). Pemanfaatan ICT pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Palembang. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.8521>
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (F. achmad Qudsi, Saifuddin Zuhri (ed.); 9th ed.). Pustaka Pelajar.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lanya, H., & Aini, S. D. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Osborn Dengan Teknik Brainstorming Pada Mata Kuliah Metode Numerik. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.3247>
- Nurafifah, L., Nurlaelah, E., & Usdiyana, D. (2016). Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.21>
- Oktavianti, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Osborn dengan Teknik Mnemonic Melalui Teori Konstrutivisme Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. In *Gastrointestinal Endoscopy* (Vol. 10, Issue 1, pp. 279–288). <http://dx.doi.org/10.1053/j.gastro.2014.05.023><https://doi.org/10.1016/j.gie.2018.04.013><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29451164><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC5838726><http://dx.doi.org/10.1016/j.gie.2013.07.022>
- Pratiwi, N. Y., Widyatiningtyas, R., & Irmawan. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Osborn Terhadap. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Sinaga, R. F. (2015). Penerapan pembelajaran Osborn pada mata kuliah kalkulus 1 di prodi Pendidikan matematika. *Jurnal Suluh Pendidikan FKIP-UHN*, 2(1).
- Umi, U. (2021). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Osborn Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Saraf Kelas XI SMA Negeri 4 LUWU* (Doctoral dissertation, Universitas Cokroaminoto Palopo).

- 
- Wijayanti, R. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 557-560.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, K. M. (2019). *Media pembelajaran untuk Generasi Milenial* (K. M. Yuniastuti (ed.)). Scopindo Media Pustaka.



© 2022 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).