ALAT PERAGA EDUKATIF BERMUATAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

by Siti Masfuah

Submission date: 07-Apr-2020 08:14AM (UTC+0700)
Submission ID: 1291502022
File name: 8.Prosiding_PBSI.pdf (335.24K)
Word count: 2977
Character count: 19342

ALAT PERAGA EDUKATIF BERMUATAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd., Siti Masfuah, M.Pd

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kegiatan pendampingan dan pelatihan interaktif alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di SD 4 Rendeng dengan metode analisis deskriptif. Pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan dan penggunaan alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan pada guru SD 4 Rendeng Kudus dilakukan dalam beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap *follow up*, dan tahap evaluasi. Proses kegiatan ini berlangsung secara interaktif sehingga terdapat tukar pendapat, ide, gagasan, pengalaman antara tim pengabdian dengan peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru SD 4 Rendeng Kudus mampu membuat, menggunakan alat peraga, dan melakukan simulasi serta praktik pembelajaran tematik menggunakan alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat membuat dan menggunakan alat peraga bermuatan karakter peduli lingkungan, 100% guru setuju dengan kegiatan ini dan meminta agar kegiatan ini dilakukan setiap bulan. Selain itu, berdasarkan angket respons siswa, 89% siswa menyatakan bahwa alat peraga yang digunakan menarik dan lebih antusias dalam belajar.

Kata Kunci: Pendampingan, Alat Peraga Edukatif, Karakter Peduli Lingkungan, Guru SD 4 Rendeng Kudus

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan suatu program kegiatan pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk menanamkan dan berperilaku sesuai dengan nilai dan norma-norma pancasila. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah penamaman pendidikan karakter terintegrasi pada semua komponen mata pelajaran di SD. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini untuk membentuk moral siswa yang kelak menjadi penerus bangsa yang berbudi dan benurani mampu menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila. Sehingga penting bagi siswa untuk menerapkan pendidikan karakter, guna mencapai tujuan bangsa negara Indonesia yakni menjadi masyarakat madani.

Sutarjo (2012: 77) menyatakan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu, nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab. Hal tersebut dimasudkan untuk menumbuhkan rasa hormat, tanggung

jawab, rasa kasihan, disiplin, loyalitas, keberanian, toleransi, keterbukaan dan kecintaan pada Tuhan dalam diri seseorang. Jadi pendidikan karakter pada dasarnya adalah penanaman nilai-nilai agar menjadi sifat pada diri seseorang dan karenanya mewarnai kepribadian atau watak seseorang.

Adanya dorongan dan arahan untuk menerapkan pendidikan karakter di sekolah, memacu semangat para guru untuk mampu melaksanakannya dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter dilakukan untuk mendidik siswa tidak hanya cerdas namun juga mengarahkan sikap dan perilaku siswa menjadi berbudi pekerti luhur. Wujud pendidikan karakter yang telah diajarkan guru pada aspek sikap tercermin oleh perilaku siswa pada tindakan sehari-hari baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik perilaku kepada guru, sesama teman dan orang di sekitarnya. Wujud pendidikan karakter pada kognitif dan psikomotorik siswa tampak pada prestasi, hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh sumber belajar, bahan ajar, buku serta media pembelajaran yang memuat unsur-unsur karakter di dalamnya. Namun sejauh yang dialami oleh guru sekolah dasar tidak semua fasilitas yang dimikili oleh guru maupun sekolah mampu menunjang unsur-unsur karakter.

Empat ciri dasar pendidikan karakter menurut Sutarjo (2012: 78) yaitu: 1) keteraturan nilai dimana setiap tindakan diukur berdasarkan seperangkat nilai; 2) koherensi yang memberi keberanian yang membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi; 3) seseorang menginternalisasikan nilai dari luar sehingga menjadi nilai-nilai pribadi, menjadi sifat yang melekat melalui keputusan bebas tanpa paksaan dari orang lain; dan 4) keteguhan dan kesetiaan, yaitu fdaya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik, dan kesetiaan adalah dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Dewasa ini, pendidikan cenderung sebagai lembaga yang berfungsi untuk melahirkan manusia sebagai robot instrumental, tidak seimbangnya antara kecerdasan intelektual dengan kecerdasan emosional dan spiritual sehingga kepribadian siswa tidak seimbang. Dengan demikian, pendidikan nilai karakter sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga meskipun masyarakat Indonesia menjadi individu modern, tetapi tidak meninggalkan jati dirinya sebagai masyarakat berfalsafah Pancasila. Namun, pendidikan karakter belum sepenuhnya diimplementasikan. Hal itu disebabkan karena tidak tersedianya alat peraga edukatif berbasis karakter.

Pendidikan karakter yang dilaksanakan secara terintegratif dengan kegiatan pembelajaran di kelas tidak jarang ditemukan suatu kendala. Permasalahan utama yang terjadi di sekolah mitra yaitu di SD 4 Rendeng Kudus untuk mengembangkan pendidikan karakter yang terintergrasi pada

materi pembelajaran adalah kurangnya fasilitas pembelajaran di kelas yang relevan dengan unsur pendidikan karakter. Dalam hal ini adalah kurangnya ketersediaan media atau alat peraga bermuatan karakter yang mendukung kegiatan pembelajaran. Mahalnya sarana prasana atau media pembelajaran yang dijual di pasaran mengakibatkan sulitnya pihak sekolah atau guru untuk menyediakannya sendiri untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini menuntut guru untuk membuat sendiri karya inovatif yang mendukung materi pembelajaran bermuatan pendidikan karakter.

Berdasarkan permasalahan di atas tentunya berdampak pada partisipasi siswa SD 4 Rendeng Kudus dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Keadaan yang terjadi pada siswa yaitu kurang antusias aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, kurang dimaksimalkan kegiatan kelompok dalam membuat suatu karya sehingga kurang akrab antara siswa satu dengan yang lainnya, kurangnya kreativitas dan kepedulian siswa dalam pembuatan produk terutama pemanfaatan barang atau kemasan bekas yang ada di sekitar lingkungannya.

Mengamati persoalan yang ada di SD 4 Rendeng Kudus, tim pengabdian berupaya untuk melakukan pendampingan pembuatan dan pembuatan alat peraga edukatif yang bermuatan karakter di SD 4 Rendeng Kudus. Menurut Rostina (2015) alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan merangsang pikiran, perasaan dan perhatian serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan alat peaga tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Bovee (1997) menyatakan bahwa substansi dari media atau alat peraga adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada pembelajar; 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; 3) bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar; dan 4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar baik cetak, audio, visual dan audio visual.

Dalam hal ini pendampingan pembuatan dan penggunaan alat peraga yang akan dilaksanakan di SD Rendeng Kudus adalah alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan, dimana prosesnya adalah pemanfaatan (*reduce*) barang atau kemasan bekas yang dapat dibuat menjadi alat peraga merupakan wujud peduli lingkungan. Alat peraga yang sudah dibuat akan digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mampu

memunculkan unsur karakter yang lain yaitu bersahabat, komunikasi dan toleransi pada siswa baik sebagai individu maupun kelompok. Pada akhirnya akan muncul kesadaran dan rasa peduli siswa pentingnya pemanfaatan barang-barang/kemasan bekas yang dapat digunakan kembali untuk dikreasikan kembali menjadi suatu alat baru yang dapat mendukung kegiatan belajar tanpa harus membeli.

METODE

Kegiatan ini bersifat pendampingan, workshop dan pelatihan tentang pembuatan alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan, yang digunakan dalam pembelajaran di SD. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan tahapan kegiatan pendampingan alat peraga edukatif bermuatan peduli lingkungan, memberikan alternatif alat peraga bagi guru yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga guru mempunyai kesadaran bahwa alat peraga tidak harus mahal dan membutuhkan banyak biaya. Guru bisa membuat alat peraga yang murah tetapi tidak mengurangi nilai-nilai edukatif sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam membuat alat peraga sehingga guru dapat berekspresi, berkreasi meskipun dari bahan yang sederhana. Adapun alat peraga yang dihasilkan pada kegiatan pendampingan ini yaitu telepon tali, wayang berkarakter dan puzzle berkarakter yang digunakan pada kegiatan pembelajaran siswa di SD 4 Rendeng Kudus, dengan jumlah peserta 9 guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pendampingan dan pelatihan interaktif dengan ceramah, tanya jawab, diskusi, dan tukar pendapat. Tahapan kegiatan ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, *follow up* dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ini membahas tentang kegiatan pengabdian di SD 4 Rendeng, kecamatan Kota kabupaten Kudus. Kegiatan yang dilakukan ini bersifat pendampingan dan workshop tentang pembuatan alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan berupa pelatihan interaktif. Alat peraga yang dibuat oleh guru-guru SD 4 Rendeng sebagai peserta pengabdian yaitu alat peraga sederhana yang terbuat dari bahan bekas atau sampah, yang sudah tidak digunakan lagi,

diantaranya dari kardus, botol minum bekas, kain perca, dan kayu bekas. Namun, dari bahan tidak terpakai tersebut bisa menjadi alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar yang berakibat pada meningkatnya kualitas belajar siswa.

Alat peraga yang dibuat dalam kegiatan ini yaitu telepon tali, wayang berakter dan puzzle berkarakter. Karakter yang ditekankan dalam alat peraga ini yaitu karekter peduli lingkungan. Media pembelajaran dapat meningkatkan karakter pembelajaran (Khayat et al, 2012) Karakter peduli lingkungan dapat dilihat dari alat dan bahan yang digunakan dalam membuat alat peraga, yaitu dari bahan bekas atau bisa juga dari sampah yang masih bisa dimanfaatkan lagi. Jadi, tim pengabdian menggunakan prinsip *reduce*, *reuse* dan *recycle*. Tujuan dari penggunaan bahan bekas tersebut, agar siswa lebih peduli terhadap lingkungan, lebih menghargai dan menjaga lingkungan sehingga siswa mempunyai sikap peduli dan tanggap untuk tidak membuang sampah sembarangan, dan mempunyai sikap tanggap bahwa barang bekas maupun sampah bisa diolah lagi, diantaranya digunakan untuk pembelajaran. Selain itu, karakter peduli lingkungan dapat dikembangkan siswa melalui muatan atau isi pesan dari alat peraga yang dibuat. Manfaat kegiatan ini bagi guru yaitu memberikan pengalaman dan mengembangkan kreativitas guru dalam membuat alat peraga dari bahan sederhana, memberikan kesadaran bagi guru bahwa alat peraga yang digunakan untuk mengajar tidak harus mahal dan membutuhkan banyak biaya sehingga guru dapat berkreasi meskipun dalam keadaan terbatas. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengkonkretkan materi dan meningkatkan potensi siswa (Shalash et al, 2013).

Penjelasan alat peraga yang dibuat sebagai berikut. 1) Telepon tali. Telepon tali merupakan alat peraga yang terbuat dari botol atau kaleng bekas, yang dihubungkan dengan tali. Untuk mempercantik alat perga ini, ditambahkan pernak pernik dari daun kering, kain perca, kain flanel maupun kertas yang dibentuk suatu karakter sehingga membuat alat lebih menarik. Alat peraga ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran (tematik), diantaranya IPA, bahasa Indonesia, matematika, olah raga maupun yang lainnya, yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan permainan. Alat ini biasa dimainkan oleh dua orang, dimana satu sebagai pengantar pesan dan yang lain sebagai penerima pesan. Selain itu, alat ini biasa digunakan untuk materi yang berkaitan dengan energi bunyi. 2) Wayang berkarakter. Alat peraga ini terbuat dari kardus bekas yang dibuat karakter suatu tokoh dengan cara menggambar pada kardus tersebut, kemudian karakter tokoh tersebut diberi warna untuk memperindah. Selain itu, alat peraga ini bisa dibuat dengan cara

mengeprint suatu tokoh dan menempelkannya di kardus bekas, kemudian dipotong. Setelah itu, gambar karakter tersebut dilengkapi dengan kayu agar mudah memainkannya. Alat perga ini ini bisa dignakan untuk mata pelajaran IPA, PPKn, bahasa Indonesia maupuan yang lainnya, yang diintegrasikan dengan kegiatan bercerita maupuan mendongeng. 3) Puzzle berkarakter. Puzzle ini dibuat dari kardus bekas, dengan menyiapkan dua kardus yang ditumpuk, dimana kardus paling bawah sebagai alas, sedangkan kardus bagian atas sebagai alas gambar untuk dipotong-potong. Terlebih dahulu, guru menyiapkan tema atau menentukan indikator dari pembelajaran yang akan diberikan. Setelah itu, guru mencari gambar berkaitan dengan indikator tersebut. Gambar tersebut diprint kemudian ditempelkan pada kardus paling atas, atau bisa juga guru menggambar pola tokoh di kardus tersebut. Setelah itu, gambar tersebut dipotong-potong sesuai dengan kreasinya. Untuk mempercantik puzzle tersebut, ditambahkan hiasan dari daun kering, kain perca atau flannel sehingga siswa lebih tertarik. Alat peraga ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, yang diintegrasikan dengan kegiatan permainan, Alat ini bisa digunakan secara individu maupuan berkelompok yang dapat mengembangkan kreativitas siswa karena mereka berkompetisi untuk menyelesaikan permainannya.

Langkah yang dilakukan tim pengabdian yaitu perencanaan, pelaksanaan, *follow up* dan evaluasi. Tahap perencanaan yaitu tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan dengan cara studi lapangan dan analisis literatur untuk menentukan topik pendampiangan dan pelatihan yang akan diberikan. Setelah didapatkan topik yang sesuai dengan kebutuhan, tim menganalisis standar kompetensi dari mata pelajaran tematik di SD, kemudian memilih tiga alat peraga yang bisa digunakan untuk semua mata pelajaran (tematik). Setelah itu, tim melakukan perijinan, koordinasi dan berkonsultasi dengan kepala sekolah maupun guru berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan (analisis kebutuhan di lapangan). Setelah terjadi diskusi dengan kepala sekolah dan dirumuskan kegiatan yang benar, tim membuat perencanaan tentang materi praktik dan pendampingan dengan cara mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan, menyusun materi yang akan diberikan dan membuat buku petunjuk pembuatan dan penggunaan alat peraga tersebut. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Tahap pelaksanaan ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu sosialisasi dan pemberian materi tentang pentingnya alat peraga, karakter peduli lingkungan dan cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; workshop pembuatan dan penggunaan alat peraga. Pada kegiatan ini, masing-masing peserta diberikan buku petunjuk pembuatan dan

pengunaan alat peraga yang akan dibuat sehingga kegiatannya berlangsung kondusif. Pada tahap pelaksanaan ini terdapat beberapa temuan, diantaranya guru masih kebingungan menentukan tema wayang berkarakter yang akan dibuat. Ada beberapa guru yang belum bisa menggambar sehingga diputuskan untuk mencari gambar kemudian diprint dan dimodifikasi. Agar siswa juga paham tentang budaya tradisional, tim pengabdian memberikan saran dan masukan untuk mengangkat cerita lokal daerah, misalnya cerita bulusan, cerita sunan kudus dan sunan muria, dan cerita daerah lokal Kudus lainnya. Selain itu, guru masih kebingungan untuk menentukan ukuran gambar yang ideal. Akhirnya tim memberikan masukan jika dibutuhkan gambar dalam ukuran besar dan kardusnya tidak mencukupi, lebih baik dipotong-potong dan dijahit dengan benang. Permasalahan yang ditemukan pada alat peraga puzzle berkarakter yaitu, mengintegrasikan gambar dalam puzzle dan soal yang dibuat. Awalnya hanya dibuat permainan puzzle saja, yaitu siswa diberikan waktu dan berkompetisi untuk menyelesaikan puzzle-nya, kemudian siswa bercerita tentang gambar yang berada di puzzle tersebut. Setelah itu ada masukan alangkah baiknya jika puzzle dilengkapi dengan kartu soal. Jadi, ada puzzle yang khusus untuk bercerita dan ada puzzle yang dilengkapi dengan soal.

Setelah itu, masing-masing alat peraga disimulasikan dalam kegiatan *follow up* dan tim pengabdian memberikan pengarahan dan membetulkan jika terjadi kesalahan dalam menggunakannya. Selama kegiatan berlangsung, terjadi sumbangsih ide, kritik, saran, maupun masukan dari peserta kepada tim maupuan sebaliknya. Tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan cara diskusi, tanya jawab, dan terdapat sumbangsih pemikiran antara peserta dengan tim. Jadi komunikasi dalam kegiatan ini dilakukan dua arah sehingga tercipta suasana yang akrab, menyenangkan dan kondusif. Setelah guru melakukan simulasi alat yang sudah dibuat, selanjutnya alat tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V. Pada tahap ini, siswa terlihat antusias dalam menggunakannya. Hal itu terlihat dari angket respons siswa mengenai alat peraga yang digunakan guru, 89% siswa menjawab bahwa alat peraga yang diberikan menarik.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan oleh peserta pengabdian (kepala sekolah dan guru) untuk memberikan masukan terkait dengan kegiatan yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian kepada peserta menganai cara pembuatan dan penggunaan alat peraga serta keberlangsungan program. Evaluasi dari kegiatan ini yaitu hendaknya kegiatan ini rutin dilakukan yaitu satu bulan sekali agar guru mempunyai banyak pengalaman, ilmu baru dan kreativitas dalam

membuat alat peraga. Kegiatan ini berlangsung dengan baik, hal itu bisa dilihat dari angket respons yang diberikan kepada peserta pengabdian. 100% peserta pengabdian, dalam hal ini guru SD 4 Rendeng setuju dengan kegiatan ini, dan hendaknya dilakukan dalam satu bulan sekali. Semua guru berpendapat bahwa alat perga yang dibuat menarik dan mudah jika dibuat sendiri. Namun, mengingat tri darma perguruan tinggi yang dilakukan dosen, tim pengabdian belum dapat melakukan kegiatan pengabdian tiap satu bulan sekali, tetapi berharap kegiatan ini bisa dilakukan secara rutin oleh guru dalam komunitasnya sendiri.

SIMPULAN

Tahapan kegiatan pengabdian dalam artikel ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, *follow up* dan evaluasi. Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk membuat alat peraga edukatif bermuatan karakter peduli lingkungan yang terbuat dari bahan bekas dan tidak membutuhkan banyak biaya, yang dapat digunakan guru sehingga kualitas pembelajarannya meningkat. Kegiatan ini bersifat pendampingan dan pelatihan interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah antara tim dengan peserta. Hasil dari kegiatn ini, guru SD 4 Rendeng mampu membuat, menggunakan, dan melakukan pembelajaran dengan alat peraga yang sudah dibuat. 100% peserta merespons dengan baik kegiatan ini dan semua peserta bisa membuat dan menggunakan alat peraga tersebut. Selain itu, 89% siswa merespons bahwa alat peraga yang sudah digunakan sangat menarik. Saran yang bisa tim pengabdian berikan yaitu keberlanjutan kegiatan ini hendaknya bisa dilakukan secara terus menerut meskipun tidak didampingi sehingga kreativitas guru dalam membuat alat peraga dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*. *New York:* Prentice Hall

Rostina, Sundayana. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Sutarjo, Adisusilo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shalash, W.M., Bas-sam Malak, Shawly, G., 2013, Interactive system for solving children communication disorder, Design, User Experience, and Usability. Health, Learning, Playing, Cultural, and Cross-Cultural User Experience,. *Springer*.

Khayat, G.A.E., Mabrouk, T.F., Elmaghraby, A.S., 2012, *Intelligent serious games system for children with learning disabilities, Computer Games (CGAMES)*, 2012 17 th International Conference on. IEEE

ALAT PERAGA EDUKATIF BERMUATAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

ORIGINALITY REPORT

7%	13%	3%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pbsi.umk.ac.id Internet Source	4%
2	semnastafis.unimed.ac.id Internet Source	4%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 3%
Exclude bibliography	On		