



p-ISSN XXXX-XXX

e-ISSN XXXX-XXXX

EDUABDIMAS

Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat

PELATIHAN MEMBATIK JUMPUTAN SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SDN 1
MAGUAN KECAMATAN NGAJUM MALANG

Adzimatnur Muslihasari, Tety Nur Cholifah, Yulia Eka Yanti (1-12)

SOSIALISASI MANAJEMEN KEUANGAN DAN MANAJEMEN PEMASARAN KELOMPOK PKK DAN UMKM
DI MALANG

Hendra Rustantono, Nur Al Maida, Hamidi Rasyid, Lailatul Rofiah, Wafiyatu Maslahah (13-19)

PENDAMPINGAN BELAJAR MERAWAT DIRI DAN LINGKUNGAN MELALUI SETS LEARNING
APPROACH SISWA SDN MODERN AL-RIFA'IE

Andi Wibowo & Dyah Ayu Pramoda Wardhani (20-28)

WORKSHOP KETERAMPILAN MENULIS SOAL HOTS UNTUK GURU MADRASAH DI LINGKUNGAN
YAYASAN MAARIF SE-KECAMATAN PAKIS

Andi Wibowo, Adzimatnur Muslihasari, Tety Nur Cholifah, Lailatul Rofiah, Yulia Eka Yanti (29-35)

PELATIHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING YANG EFEKTIF DALAM MASA PANDEMI
COVID 19

Hamidi Rasyid, Hendra Rustantono, Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah, Nur Al Maida (36-41)

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU SDN 02
PALAAN MALANG

Tety Nur cholifah, Yulia Eka Yanti, Adzimatnur Muslihasari, Andi Wibowo (42-48)

REVITALISASI FUNGSI PARIWISATA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN EKONOMI DESA SITIJARJO
KECAMATAN SUMBERMANJING WETAN

Yulia Eka Yanti, Tety Nur Cholifah, Andi Wibowo, Adzimatnur Muslihasari (49-55)

PELATIHAN PEMBUATAN KERIPIK SINGKONG BERSAMA TIM PENGGERAK PKK DESA KRANGGAN
KECAMATAN NGAJUM KABUPATEN MALANG

Nur Al Maida, Hendra Rustantono, Hamidi Rasyid, Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah (56-61)

PERINTISAN OMAH KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK-ANAK DUSUN
GOMBLOH

Lailatul Rofiah, Hendra Rustantono, Wafiyatu Maslahah (62-67)

SOSIALISASI BAHAYA *GAME* ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah (68-75)

VOL1 _ NO 1 _ OKTOBER 2022 _ HAL 1-75

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

UNIRA MALANG

EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat Volume 1, No. 1, Oktober 2022

FIP



SUSUNAN REDAKSI

Penanggung Jawab:

Hendra Rustantono (Sinta ID 6724270, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Ketua Redaksi:

Tety Nur Cholifah (Sinta ID 6663787, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Wakil Ketua Redaksi:

Wafiyatu Maslahah (Sinta ID 6708785, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Editor 1:

Yulia Eka Yanti (Sinta ID 6739492, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Editor 2:

Andi Wibowo (Sinta ID 6662940, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Editor 3:

Hamidi Rasyid (Sinta ID 6026191, Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia)

Mitra Bestari:

Arif Wahyu Hidayat (Sinta ID 6156905, IKIP Budi Utomo, Malang, Indonesia)

Gandung Wirawan (Sinta ID 6058372, Universitas PGRI Argopuro, Jember, Indonesia)

Hety Mustika Ani (Sinta ID 6024590, Universitas Jember, Jember, Indonesia)

Khoirul Huda (Sinta ID 6003217, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia)

Meyko Panigoro (Sinta ID 6746174, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia)

Paramitha Cahyani (Sinta ID 6659238, Universitas 17 Agustus, Banyuwangi, Indonesia)

Romi Adiansyah (Sinta ID 6068098, Universitas Mammadiyah, Bone, Indonesia)

Sumiatie (Sinta ID 6106664, Universitas PGRI Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia)



PENGANTAR DEKAN FIP

DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, ungkapan puji dan syukur kami sampaikan atas terbitnya Jurnal EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat, Oktober 2022, berkat usaha yang tidak pernah lelah dari segenap tim redaksi dan atas bantuan banyak pihak. Akhirnya Jurnal ini dapat diterbitkan tepat waktu dan memberikan kontribusi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.

Sesuai dengan visi dan misi dari Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk membentuk generasi *Khayra Ummah* yang menjunjung tinggi prinsip *Ahlusunnah Waljamaah*, EDUABDIMAS hadir untuk memperkaya hasil pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan.

Besar harapan dari kami, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNIRA Malang agar EDUABDIMAS dapat hadir dan memberikan kontribusi nyata kepada bidang ilmu Pengabdian. Redaktur EDUABDIMAS juga sangat mengharapkan kontribusi penulisan untuk diterbitkan pada edisi berikutnya. Tulisan dapat dikirimkan melalui e-mail resmi eduabdi@uniramalang.ac.id. Tim redaktur sangat menantikan kontribusi dari akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum, yang memiliki ketertarikan dalam bidang pengabdian.

Wallahul Muwaffiq Ilaa Aqwamith Tharieq

Wassalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,

Dr. Hendra Rustantono, M.Pd



DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Susunan Redaksi.....	ii
Pengantar Dekan FIP	iii
Daftar Isi	iv
PELATIHAN MEMBATIK JUMPUTAN SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SDN 1 MAGUAN KECAMATAN NGAJUM MALANG Adzimatnur Muslihasari, Tety Nur Cholifah, Yulia Eka Yanti	1-12
SOSIALISASI MANAJEMEN KEUANGAN DAN MANAJEMEN PEMASARAN KELOMPOK PKK DAN UMKM DI MALANG Hendra Rustantono, Nur Al Maida, Hamidi Rasyid, Lailatul Rofiah, Wafiyatu Maslahah	13-19
PENDAMPINGAN BELAJAR MERAWAT DIRI DAN LINGKUNGAN MELALUI SETS LEARNING APPROACH SISWA SDN MODERN AL-RIFA'IE Andi Wibowo & Dyah Ayu Pramoda Wardhani.....	20-28
WORKSHOP KETERAMPILAN MENULIS SOAL HOTS UNTUK GURU MADRASAH DI LINGKUNGAN YAYASAN MAARIF SE-KECAMATAN PAKIS Andi Wibowo, Adzimatnur Muslihasari, Tety Nur Cholifah, Lailatul Rofiah, Yulia Eka Yanti	29-35
PELATIHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING YANG EFEKTIF DALAM MASA PANDEMI COVID 19 Hamidi Rasyid, Hendra Rustantono, Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah, Nur Al Maida	36-41
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU SDN 02 PALAAN MALANG Tety Nur cholifah, Yulia Eka Yanti, Adzimatnur Muslihasari, Andi Wibowo	42-48
REVITALISASI FUNGSI PARIWISATA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN EKONOMI DESA SITIJARJO KECAMATAN SUMBERMANJING WETAN Yulia Eka Yanti, Tety Nur Cholifah, Andi Wibowo, Adzimatnur Muslihasari	49-55



PELATIHAN PEMBUATAN KERIPIK SINGKONG BERSAMA TIM PENGGERAK PKK DESA KRANGGAN KECAMATAN NGAJUM KABUPATEN MALANG Nur Al Maida, Hendra Rustantono, Hamidi Rasyid, Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah	56-61
PERINTISAN OMAH KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK-ANAK DUSUN GOMBLOH Lailatul Rofiah, Hendra Rustantono, Wafiyatu Maslahah.....	62-67
SOSIALISASI BAHAYA GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA Wafiyatu Maslahah, Lailatul Rofiah	68-75



PELATIHAN MEMBATIK JUMPUTAN SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SDN 1 MAGUAN KECAMATAN NGAJUM MALANG

Adzimatnur Muslihasari¹, Tety Nur Cholifah², Yulia Eka Yanti³

^{1,2,3} Universitas Islam Raden Rahmat. Email: adzi.atmidha@gmail.com

Corresponding author:

Adzimatnur Muslihasari
Universitas Islam Raden Rahmat
adzi.atmidha@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this program is to develop a student's creativity and to build the 'profil pelajar pancasila'. The method used includes 3 stages, namely: 1) the preparation; 2) the implementation; and 3) the evaluation. The preparations include observing student's creativity and programs that have been carried out by SDN 1 Maguan, planning the format of training activities, preparing committees, selecting presenters, and preparing budget plans. The observation shows that there has never been any batik jumputan's training in SDN 1 Maguan and students' creativity tends to be low viewed from the results of students' artwork. The program is carried out involving speakers from batik jumputan's practitioners and organized by PGSD UNIRA's students. The program was carried out well and produced several jumputan batik products with various patterns according to the student's creativity. The recommendation that can be submitted is to design a real follow-up program to increase students' creativity, for example is topeng Malangan's training. The real activities that involve students' physical and mental coordination, such as making a batik jumputan and topeng malangan, are very useful for increasing students' creativity and increasing the love of the nation's culture which is further reflected in the 'profil pelajar pancasila'.

Keywords: Batik Jumputan, Student's Creativity

ABSTRAK

Pelatihan membatik jumputan terhadap siswa SDN 1 Maguan bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dan penguatan karakter pelajar Pancasila siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini meliputi 3 tahap, yaitu: 1) tahap persiapan; 2) tahap pelaksanaan; dan tahap evaluasi. Persiapan yang dilakukan meliputi observasi kreativitas siswa dan program yang telah dilaksanakan sekolah, perencanaan format kegiatan pelatihan, penyusunan kepanitiaan, pemilihan pemateri, dan penyusunan rancangan anggaran belanja. Hasil observasi menunjukkan bahwa di SDN 1 Maguan belum pernah dilaksanakan pelatihan membatik dan kreativitas siswa cenderung rendah jika dilihat dari hasil karya seni siswa. Adapun program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan format pelatihan melibatkan pemateri dari praktisi batik jumputan. Panitia pelaksana kegiatan ini adalah mahasiswa PGSD UNIRA. Program pelatihan membatik jumputan ini terlaksana dengan baik dan menghasilkan beberapa produk kain batik jumputan dengan pola beragam sesuai dengan kreativitas siswa. Rekomendasi yang bisa disampaikan kepada SDN 1 Maguan adalah merancang program lanjutan yang bersifat nyata untuk meningkatkan kreativitas siswa, misalnya dengan pelatihan membuat topeng malangan. Aktivitas nyata yang melibatkan koordinasi fisik dan mental siswa seperti membuat batik jumputan dan topeng malangan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa dan untuk meningkatkan cinta budaya bangsa yang selanjutnya tercermin dalam profil pelajar Pancasila.

Kata Kunci: Batik Jumputan, Kreativitas Siswa

PENDAHULUAN

Batik merupakan hasil kriya *wastra* atau tekstil dari Indonesia yang telah diakui secara internasional sebagai salah satu Budaya Tak Benda Warisan Manusia (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*) dunia melalui UNESCO sejak 2 Oktober 2009 di Abu Dhabi, Uni Emirat



Arab. Pengakuan UNESCO tersebut menjadikan batik sebagai representasi budaya asli Indonesia secara resmi (MD, 2009). Pengakuan UNESCO akan batik sebagai warisan budaya asli Indonesia tersebut mendorong pemerintah Indonesia mempopulerkan batik di tengah-tengah masyarakat. Pemerintah juga berusaha agar batik dapat dikenal dan digunakan oleh setiap generasi khususnya generasi muda sebagai bentuk upaya pelestarian. Salah satu jenis batik yang dikenal di Indonesia adalah batik jumputan.

Pembuatan batik jumputan berbeda dengan batik tulis ataupun cap, perbedaannya yaitu dengan proses membuat pola ikatan dan mengikatnya pada beberapa bagian kain (Murtono, 2007). Adapun Herni (2007), berpendapat perbedaan ditekankan pada proses pewarnaannya. Pewarnaan dimulai dengan mencelupkan kain yang telah diikat rapat sesuai pola, ke dalam larutan zat warna. Berdasar tiga data diatas, dapat disimpulkan bahwa batik Jumputan didapat dari proses mengikat kain sesuai dengan pola dan mencelupkan pada zat warna sehingga membentuk motif jumputan.

Upaya pelestarian batik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengenalkan dan mengajarkan batik pada anak-anak sejak dini, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Batik juga dapat digunakan sebagai sarana menumbuhkan kreativitas anak. Anak-anak pada usia sekolah dasar dapat dikatakan menjalani fase penting dalam perkembangan yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa-masa selanjutnya, karena siswa SD pada umumnya memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap masalah dan kompleksitasnya serta minat untuk memahami suatu fenomena secara bermakna. Oleh karena itu penekanan kemampuan berpikir kreatif menjadi penting di tingkat sekolah dasar (Dasar, 2016).

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2016). Kreativitas dianggap sebagai solusi untuk melatih keterampilan memecahkan masalah, memberikan kepuasan serta meningkatkan kualitas hidup (Kau, 2017).

Kreativitas terlihat dari beberapa ciri-ciri, antara lain: terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, tertarik pada kegiatan kreatif, mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, memiliki banyak ide dalam memecahkan masalah, tertarik kepada hal-hal yang bersifat abstrak, kompleks, *holistic*, dan mengandung teka-teki, memiliki gagasan yang orisinal, mempunyai minat yang luas, kritis terhadap pendapat orang lain, dan senang mengajukan pertanyaan yang baik (Rahmawati & Kurniati, 2011). Adapun indikator kreativitas menurut Susanto, (2016) adalah memiliki kemampuan berpikir secara lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes atau fleksibel (*fleksibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*).

Berdasarkan hasil observasi, siswa SDN 1 Maguan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang memiliki kreativitas yang cenderung rendah. Siswa kesulitan dalam memberikan alternatif solusi dari permasalahan yang dikemukakan di kelas dan cenderung menjiplak teks

saat menjawab soal. Selain itu dalam menuangkan ide gambar pada mata pelajaran SBDP, mayoritas siswa memiliki ide yang hampir sama antara 1 siswa dengan siswa lain, atau bisa dikatakan kurang dalam aspek orisinalitas. Hal ini perlu mendapatkan perhatian khusus dan upaya perbaikan.

Pelatihan membuat jumputan yang dilakukan terhadap siswa SDN 1 Maguan diharapkan dapat menumbuhkan potensi siswa pada pengalaman, pengetahuan dan kreatifitas. Siswa-siswa SD selain ditanamkan kemampuan tentang aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) juga butuh ditanamkan daya kemampuan aspek keterampilan (psikomotorik) untuk mencapai masyarakat yang berpendidikan (Sciences et al., 2020). Siswa melalui aktivitas bermain warna sekaligus mengkoordinasikan gerakan mata dan jari tangannya dalam menjumput atau mengikat kain sehingga membentuk motif batik tertentu. Proses membuat jumputan sendiri merupakan suatu kegiatan pembuatan kerajinan tangan yang menarik, dimana anak dapat mengenal kesenian budaya lokal sedari dini (Hapsari, 2020).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan membuat jumputan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Setyawati & Ningsih (2017) mengungkapkan bahwa kegiatan membuat jumputan dapat meningkatkan kreativitas siswa usia dini. Penelitian lain dilakukan oleh Purnaningtyas (2019) yang menunjukkan bahwa kegiatan membuat jumputan sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreativitas siswa SDN 2 Kapatihan dalam memanfaatkan kain bekas. Beberapa hasil penelitian ini memperkuat perlunya dilaksanakan program pelatihan membuat jumputan untuk meningkatkan kreativitas siswa SDN 1 Maguan.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian “Pelatihan Membuat Jumputan sebagai Sarana Menumbuhkan Kreativitas Siswa SDN 1 Maguan” dilaksanakan melalui beberapa tahapan, antara lain: 1) tahap perencanaan; 2) tahap pelaksanaan; dan 3) tahap evaluasi program. Adapun penjelasan secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan program pengabdian ini meliputi aktivitas:

- a. Observasi untuk mengetahui kebutuhan sekolah melalui analisis profil dan program-program sekolah kepada kepala sekolah, guru dan siswa.
- b. Rapat koordinasi terkait program-program yang akan dilaksanakan melalui pendalaman hasil observasi
- c. Pengkomunikasian program-program yang akan dilaksanakan antara mahasiswa, dosen dan pihak sekolah.
- d. Persiapan kegiatan, termasuk merinci pihak-pihak yang akan terlibat dalam pelaksanaan program serta menyusun kepanitiaan, mempersiapkan alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan, membuat rancangan anggaran belanja program pengabdian, dan menyiapkan prosedur kerja pembuatan batik jumputan, sebagaimana tersaji pada Gambar 1.
- e. Publikasi dan sosialisasi melalui pamflet dan banner kegiatan membuat batik
- f. Pelaksanaan kegiatan pelatihan membuat batik di SDN 1 Maguan
- g. Evaluasi keterlaksanaan kegiatan pelatihan membuat batik di SDN 1 Maguan



Gambar 1. Prosedur Pembuatan Batik dengan Teknik Jumpun

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program meliputi penyelenggara dan sasaran program. Pelaksana program ini adalah mahasiswa PGSD sebanyak 6 orang dibantu oleh beberapa guru. Dosen bertindak sebagai pendamping dan pembimbing program. Adapun pemateri program adalah seorang praktisi batik jumpun. Sasaran program ini adalah siswa SDN 1 Maguan. Program pengabdian ini dilakukan pada hari Sabtu, 13 Agustus 2022 pukul 08.00 wib hingga pukul 12.00 wib di lapangan SDN 1 Maguan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

3. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah program pengabdian selesai dilaksanakan. Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menganalisis keberhasilan program pengabdian termasuk menganalisis tingkat kreativitas siswa dilihat dari produk batik jumpun yang dihasilkan, apa saja kendala yang ditemui selama pelaksanaan program pengabdian, dan bagaimana rencana tindak lanjut yang bisa dirumuskan untuk memperbaiki program ini di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Tahap Perencanaan

Program pelatihan membatik yang diadakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang bertempat di

SDN 1 Maguan Ngajum Kabupaten Malang, hal ini berdasarkan observasi lingkungan sekolah serta pendalaman profil sekolah terkhusus Visi dan Misi sekolah yakni: Visi : “Terwujudnya Peserta Didik yang Beriman, Cerdas, Terampil, Mandiri dan Berwawasan Global”. Adapun Misinya adalah “Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama, mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan yang berpihak pada siswa, menciptakan iklim kebhinekaan dalam aktivitas siswa, mengembangkan kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang terencana, menjalin gotong royong, kerjasama antarwarga dan sekolah lembaga lain yang terkait, mengajak siswa berfikir kritis dalam proses pembelajaran, menuntun siswa menghasilkan karya yang kreatif sesuai dengan kemampuannya”.

Berdasarkan visi dan misi sekolah yang berorientasi menciptakan profil pelajar pancasila salah satunya terampil dan berwawasan global, maka diadakan sebuah pelatihan membuat batik yang bertujuan dapat mengasah kreativitas peserta didik. Selain itu, penanaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik untuk melestarikan warisan budaya bangsa dapat diwujudkan melalui kegiatan membuat batik ini. Gambar 2 menunjukkan kegiatan koordinasi untuk merencanakan program pengabdian.



Gambar 2. Pelaksanaan Rapat Koordinasi untuk Merencanakan Pengabdian

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan batik jumput dilakukan dengan menggunakan beberapa cara atau metode, seperti: ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan latihan atau praktik langsung. Metode ceramah dan tanya jawab dilakukan pada siswa kelas 5 dan 6 ini pertama sekali tujuannya adalah untuk menambah wawasan pengetahuan atau tingkat pemahaman siswa tentang batik jumput, khususnya penjelasan tentang manfaat dan fungsi batik jumput dalam kehidupan masyarakat umumnya serta penjelasan tentang keberadaan produk batik sebagai bentuk produk warisan budaya Indonesia. Metode demonstrasi dan latihan merupakan bentuk praktik langsung yang meliputi proses kerja secara teknis yang harus dikuasai siswa dalam membuat batik jumput. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap yaitu diawali membuat desain motif batik sesuai dengan keinginan siswa pada kain yang sebelumnya telah dicontohkan pameri pada selembar kertas; merendam kain pada larutan TRO selama

kurang lebih 10 menit agar kain dapat dengan mudah meresap warna; membuat ikatan pada pola yang telah dibuat dengan menggunakan karet dan kelereng; proses pewarnaan; penjemuran; pelapisan kain dengan larutan *water glass*; pecucian dan penjemuran kain. Adapun tahapan proses pembuatan batik jumputan tersaji pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



Gambar 3. Tahap Pembuatan Desain Batik Jumputan



Gambar 4. Tahap Menjumput Kain menggunakan Kelereng dan Karet Gelang



Gambar 5. Proses Perendaman Kain ke dalam Zat Pewarna



Gambar 6. Proses Pelepasan Jumputan



Gambar 7. Proses Penyajian Hasil Membatik Jumpun oleh Siswa

3. Tahap Evaluasi

Program pelatihan membatik jumpun dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 Agustus 2022 bertempat di SDN 1 Maguan telah dilaksanakan dengan Ibu Istianah Romlah selaku pemateri membatik jumpun. Kurikulum sekolah yang baru yaitu berorientasi pada kurikulum merdeka belajar, membuat visi dan misi sekolah condong pada pembentukan pelajar Pancasila. Salah satu karakter pelajar Pancasila adalah memiliki karakter yang terampil dan berwawasan global. Untuk itu, diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran berbasis proyek dalam mengasah keterampilan dan wawasan global peserta didik.

Peran kreativitas dalam menunjang kemampuan keterampilan peserta didik sangat dibutuhkan di era perkembangan zaman yang menuntut kreativitas peserta didik. Kegiatan pelatihan membatik ini diharapkan dapat menjadi awal tumbuhnya minat peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan kreativitas mereka. Selain itu juga pelatihan ini akan menumbuhkan jiwa dan semangat kebangsaan untuk mencintai tanah air melalui melestarikan warisan budaya bangsa.

Wawasan global dari peserta didik akan tumbuh dengan semangat mereka mempelajari dan mengenal batik Indonesia yang semakin lama semakin maju dan berkembang. Kegiatan membatik yang dilakukan di SDN 1 Maguan tidak hanya mengenalkan bagaimana cara atau proses pembuatan batik jumpun saja. Tetapi, peserta didik sebelum menginjak inti kegiatan membatik juga dikenalkan jenis-jenis batik yang dikembangkan di Indonesia misalnya batik tulis, batik celup, batik ecoprint dan masih banyak yang lainnya.

Evaluasi dari program pelatihan membatik ini adalah, sebelum kain dimulai untuk diwarnai alangkah baiknya terlebih dahulu direndam larutan TRO pada hari sebelumnya agar tidak memakan waktu terlalu lama saat proses mengikat dan mencelup pewarna. Untuk hal lain-lain yang berhubungan dengan materi batik dan kegiatan inti membatik sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan untuk rencana tindak lanjut adalah perlu adanya pelaksanaan program lanjutan yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa secara

kontinyu dan beragam. Sekolah hendaknya dapat mewadahi kreativitas siswa dengan kegiatan yang nyata untuk mengasah keterampilan siswa dan mewujudkan nilai-nilai pancasila. Contohnya adalah kegiatan membuat topeng malangan.

B. PEMBAHASAN

Batik adalah teknik menggambar, melukis, atau memberikan warna di atas kain untuk mendapatkan pola tertentu dengan pewarnaan sitem tutup celup. Batik menurut (Susanto, 1980) adalah proses pekerjaan dari permulaan menyiapkan kain sampai menjadi batik. Batik jumputan merupakan kreasi dari para pengrajin dalam memadukan beberapa teknik yang mampu menghasilkan kain yang begitu unik dan memiliki nilai artistik (keindahan) tersendiri. Menurut Sari (2013) terdapat empat cara dalam pembuatan batik yaitu ditulis menggunakan canting (batik tulis), dicap (batik cap), dicetak (batik sablon atau batik cetak), diikat dan dicelup (batik jumputan). Terdapat beberapa istilah teknik celup di beberapa negara, misalkan adire (Afrika), bandhana (India), dan shibiro (Jepang). Istilah tersebut sudah digunakan selama berabad-abad sebagai istilah pembuatan desain pada kain, yang disebut seni ubar ikat atau ikat celup atau jumputan. Pada proses pembuatan motif ini, kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu dicelup. Kain menyerap warna kecuali kecuali bagian-bagian yang diikat, dengan demikian terbentuklah pola-pola pada kain. Seni ikat celup atau jumputan merupakan salah satu cara untuk mencegah terserapnya zat warna oleh bagian-bagian yang diikat.

Ikat celup adalah suatu proses pewarnaan dengan teknik ikat celup bintang menggunakan tali, artinya zat warna yang diserap oleh kain dirintang dengan menggunakan kelereng atau kerikil sehingga membentuk suatu motif. Proses pembuatan jumputan sendiri pada dasarnya hampir sama dengan batik tulis, yaitu dengan memberi warna-warna tertentu pada kain dan proses pewarnaannya dilakukan secara berulang-ulang, jika pada batik tulis proses perintangan warnanya adalah malam yang ditulis dengan canting, maka pada ikat celup yang digunakan sebagai bintang warna adalah tali rafia, karet, benang yang diikatkan pada kain. Teknik ini menuntut kreativitas dan daya nalar seseorang, tak terkecuali bagi para siswa sekolah.

Menurut Handoyo (2008), nama jumputan berasal dari kata "jumput". Kata ini mempunyai pengertian berhubungan dengan cara pembuatan kain yang dijumput (bahasa Jawa). Ningsih (2001) juga mengungkapkan pendapat yang hampir sama yaitu kata jumputan berasal dari bahas Jawa yang berarti memungut atau mengambil dengan semua ujung jari tangan. Sesuai namanya, jumputan dibuat dengan cara menjumput kain yang diisi biji-bijian sesuai motif yang dikehendaki, dilanjutkan mengikat dan menelupkan ke dalam pewarna. Proses pembuatan jumputan sederhana dan mudah, tidak menggunakan canting dan malam (Ningsih, 2001). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jumputan merupakan teknik pembuatan kain dengan cara menjumput kain yang diisi benda tertentu (biji-bijian, kelereng, batu, manikmanik) dengan pola tertentu, diikat, dijahit, dikerut dan dicelupkan ke dalam pewarna.

Proses pembuatan jumputan memang mempunyai ciri tertentu karena keindahannya dan ketelitiannya serta keunikannya, sehingga banyak dikagumi orang-orang asing. Seni

jumputan yang merupakan memiliki ciri khas tersendiri, seperti 1) proses pewarnaannya menggunakan teknik celup rintang, sehingga membentuk corak/ motif unik. 2) motif kain berwarna putih hasil penutupan dari tali rafia, karet maupun benang. 3) terdapat berbagai varian warna dan kombinasi warna dalam selembar kain. 4) pola digambar dengan tangan dan dikerjakan secara manual sehingga memiliki ciri khas tersendiri. 5) merupakan kerajinan tangan asli dan belum bisa tergantikan oleh mesin modern.

Fungsi jumputan sama dengan fungsi batik secara umum. Fungsi jumputan telah banyak mengalami perkembangan. Pada saat ini batik banyak diaplikasikan menjadi beraneka ragam produk, tidak hanya produk kain, tetapi juga dapat dibuat sandal, pakaian, tas, lukisan, dan interior-interior lainnya (Hamidin, 2010).

Motif Jumputan Ada bermacam-macam pola motif jumputan, diantaranya adalah sebagai berikut. 1) Motif beraturan dengan jarak yang sama. 2) Motif beraturan dengan bentuk bunga. 3) Motif beraturan selang-seling. 4) Motif beraturan dengan kombinasi besar kecil. 5) Motif bebas dengan kombinasi bentuk besar kecil. 6) Motif taplak meja dengan titik tengah sebagai pusat dan dengan hiasan sudut. 7) Motif bebas dan beraturan untuk tepi kain (Ningsih, 2013).

Kegiatan membuat batik jumputan terbukti dapat menumbuhkan kreatifitas siswa SDN 1 Maguan. Kegiatan membuat batik jumputan di SDN 1 Maguan menghasilkan 5 corak batik jumputan dengan pola dan warna yang berbeda. Proses pembuatan desain pola dasar jumputan pada kain polos serta pengikatan kain menggunakan kelereng dan tali yang dapat dibentuk pola tertentu yang beragam antara kelompok satu dengan yang lain menunjukkan bahwa siswa mampu berpikir secara original dan fleksibel. Hal ini sesuai dengan indikator dari kreatifitas yang dikemukakan oleh Susanto (2016).

Kegiatan membatik jumputan di SDN 1 Maguan diikuti oleh siswa dengan sangat antusias. Para siswa ikut terlibat secara aktif dalam setiap tahapan batik jumputan yang antara lain: 1) membuat desain pola jumputan pada kain polos; 2) mengikat kain dengan kelereng dan tali sesuai dengan pola yang didesain; 3) merendam kain jumputan pada pewarna yang telah disiapkan; 4) melepas ikatan kain jumputan; 5) menjemur kain; 6) melapisi kain dengan water glass; 7) membilas kain pada air bersih dan menjemur kembali.

Seluruh tahapan tersebut membutuhkan keterampilan dan koordinasi yang baik antar anggota masing-masing kelompok. Siswa harus menyepakati suatu desain yang akan digunakan oleh kelompok dalam membuat jumputan dengan menerapkan prinsip toleransi akan adanya perbedaan pendapat. Selain itu siswa percaya diri dan mandiri serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan seluruh rangkaian pembuatan batik jumputan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDN 1 Maguan telah menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan membatik jumputan tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmawati & Kurniati, (2011) bahwa kreativitas terlihat dari beberapa ciri-ciri, antara lain: terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, tertarik pada kegiatan kreatif, mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, memiliki banyak ide dalam memecahkan masalah, tertarik kepada hal-hal yang bersifat abstrak, kompleks, *holistic*, dan mengandung teka-teki, memiliki gagasan yang orisinal, mempunyai



minat yang luas, kritis terhadap pendapat orang lain, dan senang mengajukan pertanyaan yang baik.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Membuat Jumpsuit sebagai Sarana Menumbuhkan Kreativitas Siswa SDN 1 Maguan kecamatan Ngajum Kabupaten Malang” telah terlaksana dengan baik. Para peserta yang merupakan siswa kelas 5 dan 6 dapat menghasilkan produk kain batik jumpsuit dengan pola sesuai dengan kreativitas siswa. Kreativitas siswa SDN 1 Maguan tercermin dari aktivitas siswa dalam melaksanakan rangkaian proses pembuatan batik jumpsuit dan dari hasil akhir batik jumpsuit yang menghasilkan 5 corak batik jumpsuit yang berbeda antara kelompok yang satu dengan yang lain.

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk rencana tindak lanjut adalah perlu adanya pelaksanaan program lanjutan yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa secara kontinyu dan beragam. Sekolah hendaknya dapat memfasilitasi kreativitas siswa dengan kegiatan yang nyata untuk mengasah keterampilan siswa dan mewujudkan nilai-nilai pancasila. Contohnya adalah kegiatan membuat topeng malangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tak terhingga disampaikan kepada segenap civitas akademika SDN 1 Maguan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang yang telah memberi kesempatan untuk dilaksanakan program pengabdian berjudul “Pelatihan Membuat Jumpsuit sebagai Sarana Menumbuhkan Kreativitas Siswa SDN 1 Maguan”. Ibu Istianah Romlah selaku pemateri pelatihan membuat jumpsuit. Segenap tim mahasiswa PGSD UNIRA yang telah bekerja dengan sepenuh hati demi suksesnya pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- MD, I. U. (2009). Batik dan Kontribusinya. *Jurnal Bestari Universitas Muhammadiyah Malang*, 42(1), 21–32.
- Dasar, S. S. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Hamidin, A. (2010). *Batik Warisan Budaya Asli Indonesia*. Yogyakarta: NARASI.
- Handoyo, Joko Dwi. (2008). *Batik dan Jumpsuit*. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Hapsari, P.S., Badriah, S., & Utomo, T.P. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak SD dengan Pelatihan Pembuatan Jumpsuit untuk Asesoris Interior. *Abdi Seni (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* volume 11 No. 1 Juni 2020.
- Herni K. (2007). *Keterampilan*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kau, M. A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 0(0), 157–166.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murtono, S. (2007). *Seni Budaya dan Keterampilan*. Bogor: Yudhistira



- Ningsih, R. (2013). *Mengenal Batik Jumputan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Purnaningrum, E. (2019). Pembuatan Batik Jumputan sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Penamas Adi Buana*. Vol 3 Nomor 1 2019.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta:Kencana.
- Sciences, H., Pebriana, P. H., Pahlawan, U.,Tambusai, T., & Pengajaran, M. (2020). *Jurnal abdidas*, 1(1).
- Setiawati, E. & Ningsih. R. (2017). Membatik Jumputan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Bidayah*, 7(2).
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana



SOSIALISASI MANAJEMEN KEUANGAN DAN MANAJEMEN PEMASARAN KELOMPOK PKK DAN UMKM DI MALANG

Hendra Rustantono¹, Nur Al Maida², Hamidi Rasyid³, Lailatul Rofiah⁴, Wafiyatu Maslahah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Raden Rahmat. Email: hendrarus09@yahoo.com

Corresponding author:

Hendra Rustantono
Universitas Islam Raden Rahmat
hendrarus09@yahoo.com

ABSTRACT

Good financial management will also improve aspects of business control, where MSME actors can find out whether their financial plans are achieved or not and help find out the cause. In the marketing strategy, a vision and mission is needed which will later become a good reference for goals and direct business actors to stay on the right track in order to achieve goals. The goal is that the PKK and MSME groups can take advantage of what has been given so that it can be applied properly and innovatively so that in the future it can be an opportunity to add more satisfying income and improve life welfare. The method used in the implementation of community service activities is socialization and assistance by providing socialization to the PKK and MSME groups about financial management and marketing management and providing assistance in marketing and finance to the PKK and MSME groups. The results of this socialization also exceeded the expectations of the group 9 KKN-T team, due to the great enthusiasm of the participants. Although in terms of content and material, there may still be many shortcomings, but basically the participants have been able to understand the essence and purpose of this socialization, especially in the business sector in terms of marketing and good financial management.

Keywords: Financial management, marketing management, MSME

ABSTRAK

Manajemen keuangan yang baik juga akan memperbaiki aspek pengendalian usaha, dimana pelaku UMKM dapat mengetahui apakah rencana keuangannya tercapai atau tidak serta membantu mencari tahu penyebabnya. Dalam strategi pemasaran diperlukan visi misi yang nantinya akan menjadi sebuah acuan tujuan yang baik dan mengarahkan para pelaku usaha untuk tetap berada pada jalur yang sesuai demi tercapainya tujuan. Tujuannya agar kelompok PKK dan UMKM dapat memanfaatkan yang telah diberikan agar dapat diaplikasikan dengan baik dan inovatif agar kedepannya bisa menjadi peluang untuk menambah penghasilan yang lebih memuaskan dan kesejahteraan hidup lebih meningkat. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sosialisasi serta pendampingan dengan cara memberikan sosialisasi kepada kelompok PKK dan UMKM tentang manajemen keuangan dan manajemen pemasaran dan memberikan pendampingan dalam pemasaran dan keuangan pada kelompok PKK dan UMKM. Hasil dari sosialisasi ini pun melebihi perkiraan dari tim KKN-T kelompok 9, dikarenakan antusiasme peserta yang begitu besar. Walaupun dari segi isi dan materi mungkin masih banyak kekurangan, tetapi pada dasarnya peserta sudah mampu memahami inti dan tujuan diadakannya sosialisasi ini terutama dalam bidang usaha dari segi pemasaran dan pengelolaan keuangan yang baik.

Kata Kunci: Manajemen keuangan, manajemen pemasaran, UMKM

PENDAHULUAN

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) merupakan penyangga perekonomian Indonesia saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan kontribusi sektor UMKM pada PDB (Produk

Domestik Bruto) tahun 2011 yang mencapai 57 persen. Dengan jumlah unit usaha yang mencapai 55 juta unit pada tahun 2011, sektor UMKM mampu menyediakan lapangan kerja bagi 101 juta orang atau sekitar 99 persen dari seluruh angkatan kerja Indonesia. UMKM telah menjadi penopang laju pertumbuhan ekonomi, penggerak sektor riil dan penyerap tenaga kerja yang cukup signifikan melalui pengembangan kewirausahaan.

UMKM juga terbukti paling tangguh dalam menghadapi krisis moneter tahun 1997-1998. Sebagian besar UMKM mampu bertahan dalam krisis ekonomi antara lain karena penggunaan bahan baku, tenaga kerja dan orientasi pasar yang bersifat lokal. Pelaku UMKM pun semakin bertambah jumlahnya pasca krisis. Beberapa faktor yang dianggap menjadi penyebab terjadinya peningkatan jumlah pelaku UMKM tersebut antara lain:

1. Pada umumnya produk UMKM merupakan barang konsumsi dengan elastisitas permintaan terhadap pendapatan yang rendah sehingga perubahan tingkat pendapatan akibat krisis ekonomi tidak banyak berpengaruh terhadap konsumsi barang yang dihasilkan.
2. Sebagian besar UMKM tidak menggunakan kredit modal dari bank sehingga pada saat krisis ekonomi mereka terhindar dari beban bunga tinggi akibat peningkatan suku bunga kredit.
3. Bisa dikatakan hampir tidak ada hambatan untuk keluar masuk dalam industri yang digeluti oleh UMKM sehingga semua orang bisa menjadi pelaku UMKM.
4. Banyaknya tenaga pengangguran akibat pemutusan hubungan kerja dari sektor formal yang kemudian memulai usaha baru atau bergabung di sektor UMKM.

(Pratomo (2004) seperti dikutip di www.pajak.go.id)

Meskipun jumlah pelaku UMKM cukup banyak dan memberikan kontribusi yang besar bagi perekonomian nasional, namun sebagian besar UMKM mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya. Secara umum, persoalan yang dihadapi oleh UMKM meliputi akses permodalan, pemasaran, manajemen usaha dan keuangan, aspek legal dan perpajakan. Banyak pelaku UMKM yang mengelola usahanya tanpa memiliki dasar pengetahuan maupun ketrampilan mengenai manajemen usaha dan manajemen keuangan yang baik. Tidak jarang usaha hanya dijalankan dengan mengandalkan insting dan pengalaman saja. Aspek-aspek manajemen usaha yang meliputi perencanaan usaha, pengorganisasian, implementasi, dan pengendalian usaha menjadi sesuatu yang jarang diperhatikan; padahal hal tersebut sangat penting dalam membangun dan mengembangkan usaha. Demikian pula dengan pengelolaan keuangan usaha, banyak UMKM yang tidak melakukan pembukuan formal terhadap usahanya.

Perhitungan laba sering dilakukan dengan sederhana tanpa melakukan analisis biaya secara memadai. Misalnya usaha yang menggunakan bahan baku atau bahan mentah yang diambil dari lahan sendiri dan melibatkan anggota keluarga sendiri, biasanya tidak memasukkan komponen tersebut sebagai biaya bahan baku dan biaya tenaga kerja dalam penghitungan formal biaya. Kelompok pemuda merupakan golongan usia produktif yang berpotensi besar menjadi penggerak perekonomian Indonesia. Semangat berwirausaha yang didukung dengan pengetahuan dan ketrampilan teknis diharapkan akan memberikan bekal dalam memulai dan mengembangkan usaha.

Manajemen keuangan yang baik akan memberikan manfaat besar bagi UMKM. Dengan melakukan pencatatan keuangan dengan tertib, UMKM dapat mengetahui kondisi keuangan sekaligus perkembangan usahanya. Kondisi aset, utang, modal, arus kas, serta fluktuasi laba UMKM dapat diketahui dengan mudah sehingga membantu pelaku UMKM dalam membuat keputusan bisnis penting, seperti pembelian aset baru dan rencana pengembangan usaha. Manajemen keuangan yang baik juga akan memperbaiki aspek pengendalian usaha, dimana pelaku UMKM dapat mengetahui apakah rencana. Keuangannya tercapai atau tidak serta membantu mencari tahu penyebabnya.

Begitu juga dengan aspek permodalan, dengan memiliki administrasi keuangan yang tertib akan memudahkan UMKM dalam pengajuan pinjaman modal kepada pihak bank atau lembaga keuangan lainnya. Di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang khususnya kelompok PKK dan UMKM tidak memahami sama sekali tentang manajemen keuangan. Dengan diadakannya sosialisasi ini diharapkan menambah wawasan mereka serta mereka dapat menerapkannya didalam usaha mereka masing-masing.

Manajemen strategi pemasaran merupakan perencanaan strategi yang berorientasi pada jangkaun masa depan yang jauh (disebut visi), dan ditetapkan sebagai keputusan pimpinan tertinggi keputusan yang bersifat mendasar dan prinsipil, agar memungkinkan organisasi berinteraksi secara efektif (diucap misi), dalam usaha menghasilkan sesuatu (perencanaan operasional untuk menghasilkan benda serta/ataupun jasa dan pelayanan) yang bermutu, dengan ditunjukan pada optimalisasi pencapaian tujuan (diucap tujuan strategis) dan berbagai sasaran organisasi. Begitu banyak pengertian manajemen strategi, namun pada dasarnya manajemen strategi merupakan suatu sistem yang sebagai satu kesatuan memiliki berbagai komponen yang saling berhubungan dan memengaruhi (Setiawan, 2018).

Dalam strategi pemasaran diperlukan visi misi yang nantinya akan menjadi sebuah acuan tujuan yang baik dan mengarahkan para pelaku usaha untuk tetap berada pada jalur yang sesuai demi tercapainya tujuan. Konsep pemasaran menegaskan bahwa kesuksesan sebuah organisasi dalam mewujudkan tujuannya sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pelanggan sasaran dan memberikan kepuasan yang diharapkan secara lebih efektif dan efisien, serta menjaga loyalitas pelanggan. Kepuasan pelanggan yang menciptakan loyalitas merupakan faktor yang penting dalam kesuksesan perdagangan dan kemampuan pengusaha untuk bertahan (Farisi, 2021).

Strategi ini adalah yang dilakukan untuk membangun hubungan baik dengan semua konsumen sehingga akan membentuk hubungan bisnis yang berkelanjutan, maka dalam hal ini dapat juga diterapkan pada UMKM yang memiliki beragam pelaku usaha dan produk. Inilah yang dibutuhkan oleh kelompok PKK dan UMKM di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, karena mereka masih sangat minim pengalaman serta pengetahuan mengenai pemasaran. Mereka cenderung bingung untuk memasarkan produk mereka selain produk mereka di jual skala rumahan serta dititipkan ke kantin sekolah.

Dari permasalahan diatas maka KKN-T kelompok 9 UNIRA Malang hadir untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi manajemen keuangan dan manajemen pemasaran pada kelompok PKK dan UMKM di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, dengan tujuan agar kelompok PKK dan UMKM dapat memanfaatkan yang telah diberikan agar dapat

diaplikasikan dengan baik dan inovatif agar kedepannya bisa menjadi peluang untuk menambah penghasilan yang lebih memuaskan dan kesejahteraan hidup lebih meningkat.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sosialisasi serta pendampingan dengan cara:

1. Memberikan sosialisasi kepada kelompok PKK dan UMKM tentang manajemen keuangan dan manajemen pemasaran.
2. Memberikan pendampingan dalam pemasaran dan keuangan pada kelompok PKK dan UMKM.

Sedangkan untuk prosedur kerja yang mencakup kegiatan dan indikator pengukuran keberhasilan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosedur Kerja

Tahap	Kegiatan	Indikator
1	Pelatihan, sosialisasi, dan diskusi manajemen keuangan dan manajemen pemasaran	Menilai pemahaman tentang manajemen keuangan dan manajemen pemasaran melalui diskusi serta tanya jawab
2	Pendampingan pemasaran dan keuangan	Meningkatkan jumlah pemasaran serta meningkatkan pendapatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap awal
Tim KKN-T kelompok 9 melakukan koordinasi untuk menyusun jadwal sosialisasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada minggu ke tiga tanggal 27 Januari 2022. Setelah menentukan tanggal kegiatan sosialisasi tim KKN-T kelompok 9 melakukan pengurusan izin untuk melakukan kegiatan sosialisasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan di Balai Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.
2. Tahap persiapan
Tim KKN-T kelompok 9 berpartisipasi dalam menyediakan sarana dan prasarana seperti menyiapkan materi dan bahan/alat untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan.
3. Tahap pelaksanaan
Terlaksananya kegiatan sosialisasi manajemen keuangan dan manajemen pemasaran pada kelompok PKK dan UMKM di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi manajemen keuangan dan manajemen pemasaran pada kelompok PKK dan UMKM yang dilaksanakan secara tatap muka merupakan program utama yang dilaksanakan di Balai Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang yang merupakan salah satu bentuk pengabdian yang dilakukan oleh mahasiswa KKN-T kelompok 9 UNIRA Malang dalam waktu kurang lebih selama satu bulan. Dalam salah satu kegiatannya adalah melakukan upaya memanfaatkan media sosial dalam proses pemasaran yang efektif dan bagaimana cara mengolah dan memanajemen keuangan yang baik bagi kelompok PKK dan UMKM Desa

Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Sosialisasi ini diharapkan mampu meningkatkan pemberdayaan bagi kelompok usaha dalam memasarkan serta manajemen keuangan. Dengan kegiatan sosialisasi ini diharapkan kelompok PKK dan UMKM bisa mengelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDes).

Untuk mencapai hasil yang lebih maksimal hal pertama yang dilakukan adalah pemateri memberikan teori-teori mengenai keuangan dan pemasaran serta memberikan contoh perusahaan-perusahaan yang sukses dalam mempraktikkan teori tersebut. Dari beberapa kesan dan masukan dari peserta, umumnya peserta merasa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini yang dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini tidak memforsir mereka untuk langsung dapat menguasai materi sosialisasi, tetapi sedikit demi sedikit asalkan yang penting paham. Pada sesi terakhir, tim KKN-T kelompok 9 mengadakan sesi tanya jawab agar peserta lebih faham mengenai manajemen keuangan dan manajemen pemasaran sekaligus sebagai alat evaluasi sejauh apa pemahaman dan antusiasme dari peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim KKN-T kelompok 9 UNIRA Malang.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi

Hasil dari sosialisasi ini pun melebihi perkiraan dari tim KKN-T kelompok 9, dikarenakan antusiasme peserta yang begitu besar. Walaupun dari segi isi dan materi mungkin masih banyak kekurangan, tetapi pada dasarnya peserta sudah mampu memahami inti dan tujuan diadakannya sosialisasi ini terutama dalam bidang usaha dari segi pemasaran dan pengelolaan keuangan yang baik. Hasil kepuasan peserta terhadap sosialisasi manajemen keuangan dan manajemen pemasaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kepuasan Peserta terhadap Sosialisasi Manajemen Keuangan dan Manajemen Pemasaran

Kegiatan	Materi	Indikator Keberhasilan	Ketercapaian
Penyuluhan	Sosialisasi, penyuluhan, dan diskusi kewirausahaan dan strategi pemasaran	Menilai pemahaman tentang kewirausahaan dan pemasaran langsung melalui Tanya jawab.	Peserta memahami materi penyuluhan mengenai kewirausahaan dan strategi pemasaran.
Pendampingan	Pendampingan cara mempromosikan	Mampu melakukan kegiatan	Mampu meningkatkan

melalui pemasaran langsung dan strategi pemasaran penjualan dan keuntungan.
iklan serta mendistribusikan produk
yang dihasilkan ke pelanggan



Gambar 2. Foto Bersama

SIMPULAN

Harapan kedepan dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan tim KKN-T kelompok 9 UNIRA Malang para peserta sosialisasi dapat mengimplementasikan dalam usaha mereka masing-masing dengan baik dan benar serta dengan adanya sosialisasi ini dapat sedikit memberikan jalan keluar untuk permasalahan yang selama ini dialami para kelompok PKK dan UMKM Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Masih dibutuhkannya pengetahuan bagaimana cara membuat laporan keuangan yang sederhana untuk kelompok PKK dan UMKM Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.
2. Perlu adanya sosialisasi berkelanjutan yang sesuai untuk para kelompok PKK dan UMKM Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada anggota Tim KKN-T kelompok 9 UNIRA Malang yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini, serta Kepala Desa, masyarakat, kelompok PKK dan UMKM Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang yang telah memberikan dukungannya untuk berkontribusi terhadap keberhasilan setiap program kegiatan yang telah direncanakan oleh Tim KKN-T kelompok 9 Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

DAFTAR RUJUKAN

Andreas. (2011). Manajemen Keuangan UKM. Edisi Pertama. Graha Ilmu. Yogyakarta
Faraz, J. N. (2013). Makalah Kewirausahaan. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.



- Farisi, M. S. Al. (2021). PENGARUH BAURAN RITELTERHADAP LOYALITAS MELALUI KEPUASAN PELANGGAN PADA PAMELLA SWALAYAN YOGYAKARTA. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Keuangan*, 1(1), 1–14
- J.Fred Weston. (2003). *Manajemen Keuangan*. Binarupa. Jakarta.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Prinsip-Prinsip Pemasaran* (12th ed.). Erlangga.
- Rustantono, H. (2021). Pendampingan Kualitas Pendidikan di Era Pandemi. *Madaniya*, 2(4), 355-360.
- Rustantono, H., Kusumaningrum, D. ., & Rasyid, H. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Limbah Kulit Singkong Menjadi Keripik. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 31–37.
- Setiawan, R. Y. (2018). *Manajemen Strategi Pemasaran KJKS BMT Mandiri Getasan*
- Susana, Budita. (2014). Analisis Sumber Dan Penggunaan Modal Kerja Usaha Kecil Menengah Pada Industri Kerajinan Rotan (Kasus Pada UKM Mitra Furniture Rambai Pekanbaru). *Jom FISIP*, 1(2).
- Zimmerer, T. W., & Scarborough, N. M. (2008). *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Salemba Empat.



PENDAMPINGAN BELAJAR MERAWAT DIRI DAN LINGKUNGAN MELALUI SETS LEARNING APPROACH SISWA SDN MODERN AL-RIFA'IE

Andi Wibowo¹ & Dyah Ayu Pramoda Wardhani²

¹Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: andi21harto@gmail.com

²Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: dyah.ayu.dhayu@gmail.com

Corresponding author:

Andi Wibowo

Universitas Islam Raden Rahmat

andi21harto@gmail.com

ABSTRACT

The learning program for taking care of oneself and the environment aims to provide socialization to grade 2 SD Modern Al-Rifaie students about how to take care of themselves and take good care of the environment. The methods of self-care discussed included brushing teeth and washing hands, while how to care for the environment discussed was about handling waste. The program is implemented with a SETS approach which includes the preliminary stage, the concept formation and development stage, the concept application stage, the concept consolidation stage, and the assessment stage. The methods used include lecture, discussion, demonstration, and question and answer methods. The assessment technique used is the observation technique. The program results obtained are the level of student readiness by 74%, the level of student activity 52%, and the level of student involvement 87% in this activity. In addition, students also gain an understanding of how to take care of themselves and take good care of the environment.

Keywords: *learn to care for yourself, the environment, SETS learning approach*

ABSTRAK

Program belajar merawat diri dan lingkungan bertujuan untuk memberikan sosialisasi kepada siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifaie tentang cara merawat diri dan merawat lingkungan dengan baik. Cara merawat diri yang dibahas antara lain cara gosok gigi dan cuci tangan, sedangkan cara merawat lingkungan yang dibahas adalah tentang penanganan sampah. Program PkM ini dilaksanakan dengan pendekatan SETS yang meliputi tahap pendahuluan, tahap pembentukan dan pengembangan konsep, tahap aplikasi konsep, tahap pematapan konsep, dan tahap penilaian. Metode-metode yang digunakan antara lain metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Teknik penilaian yang digunakan dengan teknik observasi. Hasil PkM yang diperoleh yaitu tingkat kesiapan siswa sebesar 74%, tingkat keaktifan siswa 52%, dan tingkat keterlibatan siswa 87% dalam kegiatan ini. Selain itu, siswa juga memperoleh pemahaman tentang cara merawat diri dan merawat lingkungan dengan baik.

Kata Kunci: *belajar merawat diri, lingkungan, SETS learning approach*

PENDAHULUAN

Kebersihan diri maupun lingkungan merupakan hal yang fundamental, dan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kebersihan merupakan cerminan nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam slogan “Kebersihan Sebagian Dari Iman” yang berarti bahwa kebersihan mencerminkan kekuatan iman seseorang. Hal tersebut merupakan hal dasar yang perlu dipahami dan dilakukan secara berkesinambungan sejak dini.

Dalam kehidupan sehari-hari kebersihan merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan karena kebersihan akan mempengaruhi kesehatan dan psikis seseorang. Kebersihan itu sendiri sangat dipengaruhi oleh nilai individu dan kebiasaan. Hal-hal yang sangat berpengaruh diantaranya kebudayaan sosial, keluarga, pendidikan, persepsi seseorang terhadap kesehatan, serta tingkat perkembangan. Apabila seseorang sakit, biasanya masalah kebersihan kurang diperhatikan, hal ini terjadi karena kita menganggap masalah kebersihan adalah masalah sepele, padahal jika masalah tersebut dibiarkan terus dapat mempengaruhi kesehatan secara umum (Tarwoto, 2006).

Lingkungan yang bersih akan membuat nyaman para siswa, bahkan para guru pun akan merasa nyaman dalam proses mengajar. Sebagian siswa kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie masih belum sadar tentang pentingnya merawat diri dan lingkungan sehingga mereka bersikap acuh dan apatis dalam upaya merawat diri dan lingkungan. Maka dari itu, dilaksanakanlah sebuah program "Belajar Merawat Diri dan Lingkungan" agar para siswa SD Modern Al-Rifa'ie paham mengenai cara merawat diri dan lingkungan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

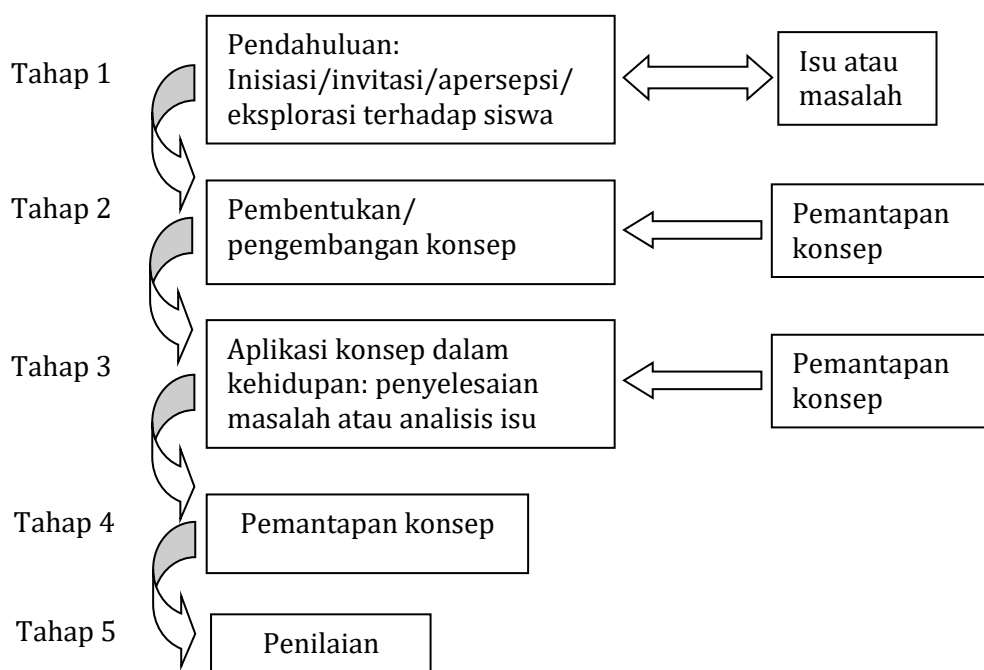
Penyampaian program Merawat Diri dan Lingkungan" dikemas dalam pembelajaran dengan *Science Environment Technology and Society Approach* (SETS Approach). NC state University (2010), menyatakan bahwa STM merupakan *an interdisciplinary field of study that seeks to explore and understand the many ways that science and technology shape culture, values, and institutions, and how such factors shape science and technology*. Pembelajaran SETS merupakan sebuah pendekatan yang dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana sains dan teknologi masuk dan merubah proses-proses sosial dan lingkungan di masyarakat, begitu pula sebaliknya bagaimana situasi sosial dan lingkungan masyarakat mempengaruhi perkembangan sains dan teknologi (Wibowo, dkk., 2013). SETS berasal dari pengembangan pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM). John Ziman (Poedjiadi, 2010), STM berarti menggunakan teknologi sebagai penghubung antara sains dan masyarakat. Yager (1996) mengemukakan bahwa STM merupakan jembatan bagi siswa dalam hubungannya dengan lingkungan mereka dan bagaimana siswa membangun kerangka pikir mereka sendiri. STM menuntut siswa untuk kembali pada dunia aplikasi, dunia teknologi, dan dunia dimana siswa membuat keterhubungannya dengan kehidupan. Heng, *et al.*, (2002) menyatakan bahwa dalam pendekatan STM, pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi harus dipelajari bersama dengan penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi serta dampaknya terhadap masyarakat. Dari beberapa definisi mengenai SETS dapat ditegaskan bahwa SETS merupakan pendekatan yang mengimplementasikan sains dan teknologi untuk memecahkan isu-isu sosial masyarakat dan lingkungan, di lain pihak isu-isu lingkungan dan sosial masyarakat dapat menjadi tantangan untuk mengembangkan sains dan teknologi.

Pendekatan SETS digunakan karena memiliki berbagai keunggulan. Zoller (2012), menjelaskan bahwa pendekatan SETS dapat membangun paradigma siswa terkait dengan tekanan sosial yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi dan tanggung jawab dalam pembangunan yang berkelanjutan sesuai dengan sains dan lingkungan. Yoruk, *et al.*, (2010) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa, ketika siswa membuat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan apa yang mereka alami dalam kehidupan nyata melalui koneksi SETS, maka akan berpengaruh positif terhadap perhatian siswa pada pelajaran. Wibowo, dkk.,

(2013) membuktikan bahwa pendekatan SETS yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu, dalam program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini digunakan pendekatan SETS dengan harapan penyampaian materi dapat terlaksana dengan baik.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan SETS memiliki tahap-tahap pembelajaran yang khas, yaitu selalu diawali dengan adanya isu yang berkembang di masyarakat. Tahapan-tahapan pembelajaran SETS menurut Anna Poedjiadi (2010) secara lengkap tergambar dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-Tahap Pembelajaran SETS Diadaptasi dari Anna Poedjiadi (2010)

1. Tahap 1 Pendahuluan

Inisiasi berarti mengawali atau memulai disebut juga invitasi yaitu undangan agar siswa memusatkan perhatian pada pembelajaran dengan mengemukakan isu-isu dan masalah yang ada di masyarakat. Apersepsi juga dapat dilakukan yaitu mengaitkan peristiwa yang telah diketahui siswa dengan materi yang akan dibahas. Inisiasi, invitasi, dan apersepsi dimunculkan dalam rangka untuk mengeksplorasi pengetahuan awal siswa.

2. Tahap 2 Pembentukan dan Pengembangan Konsep

Proses pembentukan dan pengembangan konsep dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti metode demonstrasi, eksperimen, diskusi kelompok dan lainnya. Pada akhir pembentukan konsep siswa diharapkan telah memahami apakah analisis terhadap isu-isu atau penyelesaian masalah yang dikemukakan di awal pembelajaran telah sesuai dengan konsep-konsep para ilmuwan. Pada tahap ini juga disertai dengan pemantapan konsep.



3. Tahap 3 Aplikasi Konsep

Berbekal pemahaman konsep yang benar, siswa melakukan analisis isu atau penyelesaian masalah. Adapun konsep-konsep yang telah dipahami siswa dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini juga disertai dengan pemantapan konsep.

4. Tahap 4 Pemantapan Konsep

Selama proses pembentukan konsep (tahap 2), penyelesaian masalah dan atau analisis isu (tahap 3), guru perlu melakukan pemantapan konsep dengan cara meluruskan miskonsepsi yang ada. Jika tidak ada miskonsepsi maka guru juga perlu melakukan pemantapan konsep melalui penekanan konsep-konsep yang penting.

5. Tahap 5 Penilaian

Pada akhir pembelajaran dapat dilakukan penilaian melalui evaluasi untuk menguji kompetensi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program belajar merawat diri disampaikan dengan pendekatan SETS. Pendekatan SETS meliputi lima tahap diantaranya pendahuluan, pembentukan dan pengembangan konsep, aplikasi konsep, pemantapan konsep, dan penilaian. Penjelasan secara rinci dari berbagai tahap tersebut antara lain:

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan terdiri dari langkah inisiasi, invitasi, dan apersepsi. Tahap ini dilaksanakan dengan menggali informasi dari siswa tentang kegiatan dirumah dalam merawat diri maupun merawat lingkungan rumah tempat tinggal siswa. Selanjutnya siswa diberikan pertanyaan tentang cara merawat diri yang baik dan tentang cara merawat lingkungan yang baik seperti pada Gambar 2. Dari hasil tahap pendahuluan ini, 70% siswa belum memahami cara merawat diri yang baik, sedangkan baru 30% siswa yang dapat memahami cara merawat diri yang baik. Hal ini dikarenakan siswa kelas 2 sebagian besar belum memiliki kemandirian diri yang tinggi. Rafika, Israwati, Bachtiar. (2017) dalam penelitian menjelaskan bahwa sebanyak 33% anak usia SD tidak mandiri. Kemandirian yang kurang dapat terjadi dikarenakan kemampuan aspek bertanggung jawab dan mengambil keputusan siswa yang rendah (Suid, Syafrina, Tursinawati, 2017: 80).



Gambar 2. Penyampaian inisiasi, invitasi, dan apersepsi kegiatan

2. Tahap Pembentukan dan Pengembangan Konsep

Proses pembentukan dan pengembangan konsep dilaksanakan melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan materi tentang merawat diri yaitu tentang cara menggosok gigi yang benar dan cara mengelola sampah yang baik. Metode diskusi dan tanya jawab digunakan untuk memberikan umpan balik positif terhadap pemahaman materi. Selain itu, tanya jawab juga digunakan agar siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Metode demonstrasi digunakan untuk menjelaskan dan memberikan contoh cara menggosok gigi dan mencuci tangan secara langsung dan konkret sehingga materi lebih mudah dipahami siswa kelas 2 SD. Pada penyampaian materi juga menggunakan media powerpoint dan media video. Selain itu, untuk menarik minat siswa dan para pendidik dibuat pula media spanduk (Gambar 3).



(a)



(b)

Gambar 3. (a) Spanduk kegiatan PkM dan (b) Powerpoint kegiatan PkM

3. Tahap Aplikasi Konsep

Berbekal pemahaman konsep yang benar, siswa mempraktikkan kegiatan menggosok gigi dan mencuci tangan secara langsung di sekolah. Kegiatan ini berfungsi untuk memberikan pembelajaran secara langsung dan konkret sehingga siswa lebih memahami cara menggosok gigi dan mencuci tangan yang baik. Selain itu, melalui praktik

langsung siswa dapat mulai membiasakan diri dalam menggosok gigi dan mencuci tangan yang benar. Aplikasi konsep dilaksanakan di ruang wudhu mushola SD Modern Al-Rifa'ie yang disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Praktik menggosok gigi dan cuci tangan yang benar.

4. Tahap Pemantapan Konsep

Pada tahap pemantapan konsep maka guru meluruskan miskonsepsi yang terjadi ketika pembelajaran. Selain itu, pemantapan konsep juga dilaksanakan dengan penekanan pada konsep-konsep penting tentang cara merawat diri dan merawat lingkungan yang tepat. Pelaksanaan pemantapan konsep juga dilakukan dengan cara tanya jawab dengan siswa tentang konsep-konsep yang telah dipelajari dan dipraktikkan bersama-sama. Pada tahap pemantapan konsep ini, siswa juga diberikan pertanyaan. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang tepat maka akan diberikan hadiah seperti terlihat pada Gambar 5.

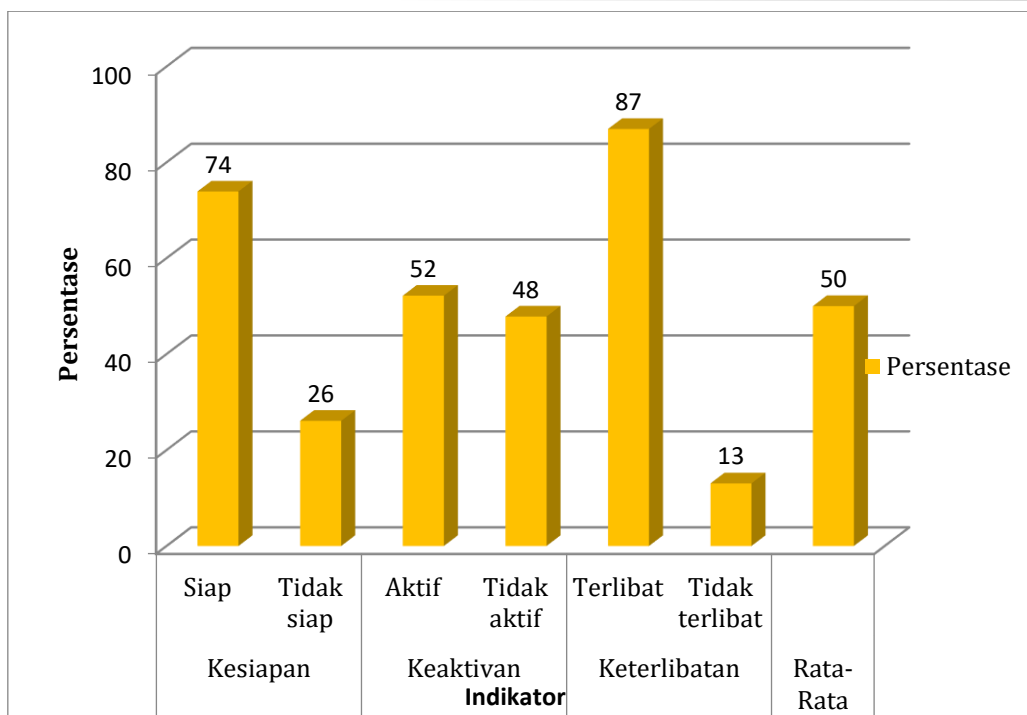


Gambar 5. Pemberian hadiah pada siswa

5. Tahap Penilaian

Penilaian pada kegiatan ini dilaksanakan dengan metode observasi. Berbagai indikator yang dinilai antara lain kesiapan siswa dalam pelaksanaan kegiatan, keaktifan siswa, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan. Kesiapan siswa dalam pelaksanaan kegiatan merupakan aspek kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan dengan ditandai siswa membawa alat tulis lengkap dan alat praktik merawat diri berupa pasta gigi, sikat gigi, dan sabun cuci tangan. Aspek keaktifan siswa ditandai dengan siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Aspek keterlibatan siswa ditandai dengan indikator keterlibatan siswa dalam kegiatan sosialisasi materi maupun kegiatan prakti merawat diri.

Pengukuran indikator keberhasilan dalam kegiatan ini meliputi ketiga aspek tersebut diantaranya kesiapan, keaktifan, dan keterlibatan. Pada aspek kesiapan kegiatan pembelajaran terdapat 6 siswa yang tidak siap dan 17 siswa yang siap. Pada aspek keaktifan terdapat 12 siswa aktif bertanya dan 11 siswa tidak aktif. Pada aspek keterlibatan terdapat 20 siswa yang terlibat dalam kegiatan ini dan 3 siswa tidak terlibat kegiatan ini. Persentase data tersebut disajikan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Hasil penilaian kegiatan PkM

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat tentang belajar merawat diri dan lingkungan dapat berjalan dengan lancar. Program PkM ini dilaksanakan dengan pendekatan SETS yang meliputi tahap pendahuluan, tahap pembentukan dan pengembangan konsep, tahap aplikasi konsep, tahap pementasan konsep, dan tahap penilaian. Hasil PkM yang diperoleh yaitu tingkat kesiapan siswa sebesar 74%, tingkat keaktifan siswa 52%, dan tingkat keterlibatan siswa 87% dalam kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada segenap tim dosen, mahasiswa PPL, dan Kepala Sekolah SD Modern Al-Rifa'ie atas kerja samanya sehingga acara program pengabdian masyarakat bertema belajar merawat diri dan lingkungan pada kelas 2 SD Modern Al-Rifa'ie dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Heng, Y.C., *et all.* (2002). *Integrated Curriculum for Secondary Schools*. Kuala Lumpur: Ministry of Education Malaysia.
- NC State University. (2006). *Science, Technology & Society (STS) Program*. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2018 dari: <http://www.chass.ncsu.edu/ids/sts/>.
- Poedjiadi, A. (2010). *Sains Teknologi Masyarakat Metode Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rafika, Israwati, Bachtar. (2017). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri 22 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 115-123.



- Suid, Syafrina, A., & Tursinawati. (2017). Analisis Kemandirian Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. *JURNAL PESONA DASAR*, 1 (5), 70 -81.
- Tarwoto, W. (2006). *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan*. Salemba Medika: Jakarta.
- Wibowo, A., Wilujeng, I., & Hastuti, P.W. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA dengan Pendekatan Sains Teknologi dan Masyarakat pada Tema “Pengawetan Ikan Dengan Asap Cair” Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 1-7.
- Yager, R.E. (1996). *Science Technology Society as Reform in Science Education*. New York. State University of New York Press. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2012 dari: <http://www.google.co.id/books?id=vy03nZzmI9AC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Yörük, N., Morgil, I., & Seçken, N. (2010). The Effects of Science, Technology, Society, Environment (STSE) Interactions on Teaching Chemistry. *Natural Science*, 2(12), 1417-1424.
- Zoller, U. (2013). Science, Technology, Environment, Society (stes) Literacy for Sustainability: What Should it Take in Chem/Science Education?. *Educ. quím.*, 24(2), 207-214.



WORKSHOP KETERAMPILAN MENULIS SOAL HOTS UNTUK GURU MADRASAH DI LINGKUNGAN YAYASAN MAARIF SE-KECAMATAN PAKIS

Andi Wibowo¹, Adzimatnur Muslihasari², Tety Nur Cholifah³, Lailatul Rofiah⁴, Yulia Eka Yanti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: andi21harto@gmail.com

Corresponding author:

Andi Wibowo

Universitas Islam Raden Rahmat

andi21harto@gmail.com

ABSTRACT

This workshop program was motivated by the teacher's lack of understanding of the characteristics of HOTS questions used in learning assessments. The purpose of this program is to develop teachers' skills and understanding of writing high-level thinking questions in the practice of assessment in schools in accordance with the 2013 Curriculum. This program is carried out with the stages of planning, implementation, implementing results, and evaluating programs. This workshop was held at MI Al Hidayat, Bunutwetan, Pakis District, Malang Regency. The results of this program are an increase in teachers' understanding of HOTS writing skills in these aspects, namely (1) understanding of the principles of assessment, (2) understanding of operational indicators and verbs, (3) understanding of HOTS, (4) understanding of question development techniques, (5) understanding of assessment instruments, (5) understanding of scoring techniques. The average increase in teacher understanding is 24%. This increase is known from the pretest score of 62% and when the posttest was carried out the score became 86%.

Keywords: workshops, writing skills, HOTS questions

ABSTRAK

Kegiatan workshop ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman guru terhadap karakteristik soal HOTS yang digunakan dalam penilaian pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan keterampilan dan pemahaman guru terhadap penulisan soal-soal berpikir tingkat tinggi dalam praktik penilaian di sekolah sesuai dengan Kurikulum 2013. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, hasil pelaksanaan, dan evaluasi program. Kegiatan workshop ini dilaksanakan bertempat di MI Al Hidayat, Bunutwetan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Hasil dari kegiatan ini yaitu meningkatnya pemahaman guru terhadap keterampilan menulis soal HOTS pada aspek-aspek ini yaitu (1) pemahaman tentang prinsip penilaian, (2) pemahaman tentang indikator dan kata kerja operasional, (3) pemahaman tentang HOTS, (4) pemahaman tentang teknik pengembangan soal, (5) pemahaman tentang instrumen penilaian, (5) pemahaman tentang teknik penskoran. Rata-rata peningkatan pemahaman guru sebesar 24%. Peningkatan ini diketahui dari saat skor pretes sebesar 62% dan ketika dilaksanakan postes skor menjadi 86%.

Kata Kunci: workshop, keterampilan menulis, soal HOTS

PENDAHULUAN

Pengukuran kemampuan siswa yang mengacu pada *higher order thinking skills* (HOTS) merupakan paradigma baru dalam proses penilaian pembelajaran. Soal-soal HOTS mempunyai beberapa karakteristik diantaranya mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, berbasis permasalahan kontekstual, menggunakan bentuk soal beragam (Adi, dkk., 2017: 3). Selain itu, soal bertipe HOTS merupakan soal yang dapat mengukur kemampuan siswa dalam hal (1)

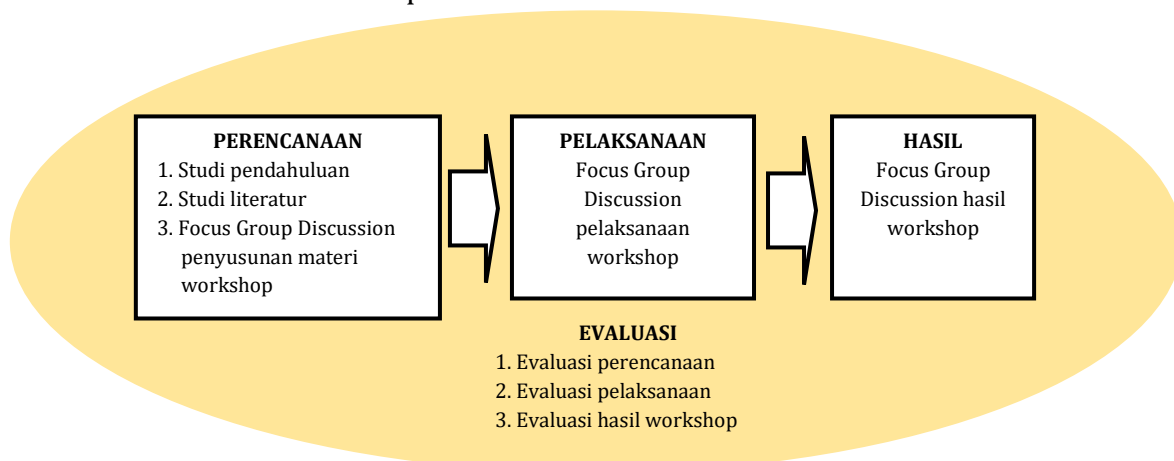
transfer satu konsep ke konsep lainnya; (2) memproses dan menerapkan informasi; (3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda-beda; (4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah; dan (5) menelaah ide dan informasi secara kritis (BSNP, 2018: 3).

Pengukuran menggunakan soal HOTS dapat dilakukan dengan tes tertulis. Bentuk tes tertulis ini dapat dibedakan menjadi tes tertulis objektif dan tes tertulis non objektif (Susilo, 2015: 2). Berbagai bentuk tes tertulis ini dapat disusun menjadi bentuk tes tertulis yang mengasah HOTS siswa. Soal yang mengacu pada HOTS maka soal tersebut dikatakan dapat memberikan data atau gambaran mengenai penguasaan kemampuan HOTS siswa (Susila, 2012: 13). HOTS atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui berbagai kecakapan untuk menemukan, menganalisis, mencipta, merefleksi, dan berargumen (Awaliyah, 2018: 47).

Penyusunan tes pengukuran HOTS menjadi tantangan yang besar bagi guru-guru. Sebagian besar guru belum memahami cara penyusunan soal HOTS. Salirawati, dkk., (2017:15) menyatakan bahwa dalam penyusunan soal HOTS masih banyak guru yang belum memahami dan menguasai tentang ciri-ciri soal HOTS maupun cara mengubah soal biasa menjadi soal HOT. Hal ini tentu menjadi permasalahan serius mengingat soal-soal ujian nasional telah mengacu HOTS. Dengan demikian, diperlukan pengembangan soal HOTS dalam ulangan harian maupun penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penilaian pembelajaran yang demikian dapat dilaksanakan secara terpadu dan berkesinambungan (Syofyan, 2016: 13). Melalui pembiasaan menggunakan soal HOTS diharapkan siswa dapat mengerjakan soal ujian nasional dengan baik. Begitu pentingnya keterampilan guru dalam menulis soal HOTS maka dilaksanakan pelatihan penulisan soal yang mengacu pada HOTS.

METODE PELAKSANAAN

Program workshop keterampilan menulis soal HOTS di Kecamatan Pakis Kabupaten Malang dilaksanakan berdasarkan skema pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema program workshop keterampilan menulis soal HOTS

Pada tahap perencanaan program workshop keterampilan menulis soal HOTS terdiri dari tahap studi pendahuluan, studi literatur, dan *Focus Group Discussion* (FGD) penyusunan materi. Pada tahap perencanaan dibentuklah tim instruktur untuk pelaksanaan tugas. Tahap studi pendahuluan merupakan tahap untuk mengumpulkan informasi dan analisis kebutuhan pada

kegiatan workshop keterampilan menulis soal HOTS. Pengumpulan informasi dilaksanakan dengan metode wawancara. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka. Wawancara terbuka adalah wawancara dimana pertanyaan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan sehingga diperoleh gambaran permasalahan yang lebih lengkap (Sugiyono, 2012: 194). Studi literatur merupakan kegiatan studi dokumen soal-soal HOTS paa ujian nasional dan studi literatur dalam penyusunan materi workshop keterampilan menulis soal HOTS. Setelah materi workshop keterampilan menulis soal HOTS tersusun dengan baik maka diadakan kegiatan FGD untuk saling mengecek materi dalam power point. Latipun menjelaskan bahwa FGD atau diskusi kelompok terfokus merupakan kegiatan diskusi, tukar pikiran beberapa orang mengenai topik-topik khusus yang telah disepakati oleh anggota kelompok (Lailly & Wisudawati, 2015: 29).

Tahap melaksanakan terdiri dari kegiatan *briefing* persiapan workshop keterampilan menulis soal HOTS. *Briefing* persiapan workshop keterampilan menulis soal HOTS merupakan kegiatan penjelasan teknis dari ketua tim instruktur kepada anggota. Penjelasan teknis diperlukan guna mempunyai persepsi yang sama sehingga dalam pelaksanaan workshop keterampilan menulis soal HOTS masing-masing instruktur sudah memahami deskripsi tugas yang telah dibebankan dalam penyampaian materi workshop.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi kegiatan evaluasi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil workshop. Kegiatan evaluasi merupakan kegiatan penilaian pencapaian tujuan melalui pengumpulan dan analisis data yang berguna untuk membuat keputusan dari suatu program (Lukum, 2015: 28). Pada kegiatan ini dilaksanakan FGD membahas tentang hambatan dan solusi pelaksanaan workshop keterampilan menulis soal HOTS. Hal tersebut berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan pelaksanaan workshop keterampilan menulis soal HOTS pada tahun berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus pengembangan workshop adalah mengembangkan keterampilan penulisan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dapat digunakan untuk Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) di sekolah. Kegiatan workshop keterampilan menulis soal bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman guru terhadap penulisan soal-soal berpikir tingkat tinggi dalam praktik penilaian di sekolah sesuai dengan Kurikulum 2013. Manfaat yang dapat diambil dari workshop ini antara lain: (1) Memberikan wawasan konsep dasar pengembangan soal HOTS. (2) Memberikan gambaran cara pengembangan soal HOTS. (3) Memberikan pemahaman tentang implementasi soal HOTS dalam penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS). (4) Memberikan pemahaman pada guru untuk selalu mengasah keilmuan dan keterampilan dalam menyesuaikan tuntutan kurikulum.

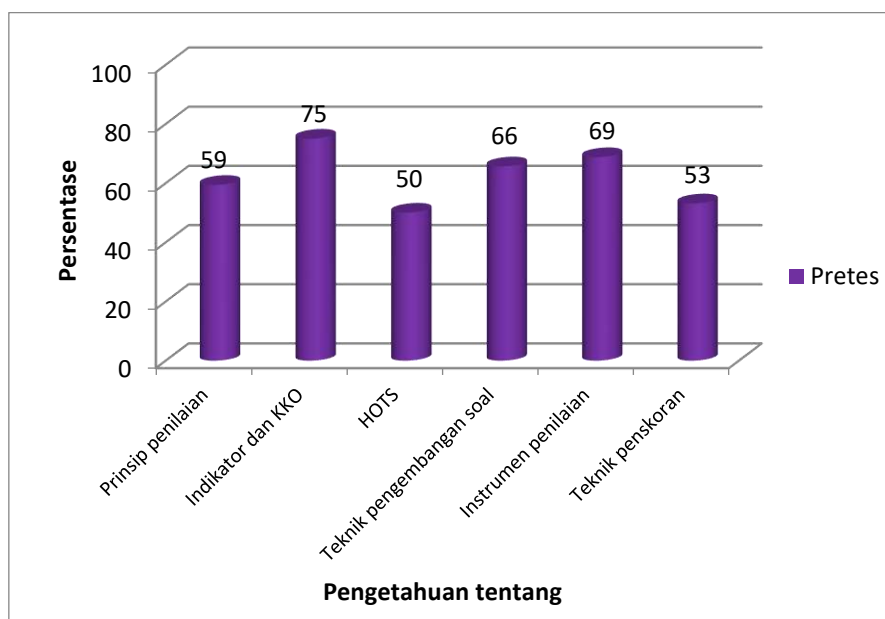
Waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan workshop keterampilan penulisan soal HOTS yaitu waktu pelaksanaan pada hari Rabu tanggal 6 Februari 2019 pukul 08.00 -16.00 WIB. Kegiatan workshop keterampilan penulisan soal HOTS dilaksanakan di MI Al Hidayat, Bunutwetan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang.



Gambar 2. Pelaksanaan workshop keterampilan menulis soal HOTS

Kondisi awal guru dapat diketahui dengan teknik wawancara dan pengisian lembar angket pada kolom komentar. Teknik wawancara yang dilaksanakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan di depan kelas sehingga para guru diberikan kesempatan untuk menjawab satu persatu.

Tipe soal HOTS merupakan tipe soal yang kontekstual sehingga lebih mengutamakan daya pikir siswa dalam memahami soal. Dari total peserta 8 guru, sebanyak 50% guru menyampaikan bahwa HOTS masih merupakan hal yang baru dalam sistem penilaian. Guru-guru belum pernah mengikuti pelatihan-pelatihan dari pemerintah yang menekankan pengembangan soal HOTS. Pendalaman terkait konsep pengembangan soal HOTS juga belum dilaksanakan dalam program sekolah. Dengan demikian, para guru ini membutuhkan pengarahan yang lebih bersifat praktis sehingga mempunyai landasan dasar dalam membuat soal HOTS untuk masing-masing mata pelajaran.



Gambar 3. Hasil pretes pengetahuan awal peserta workshop keterampilan menulis soal

Gambaran pengetahuan awal peserta workshop keterampilan menulis soal diukur melalui instrumen pretes. Hasil pengukuran pretes disajikan pada Gambar 3. Berdasarkan

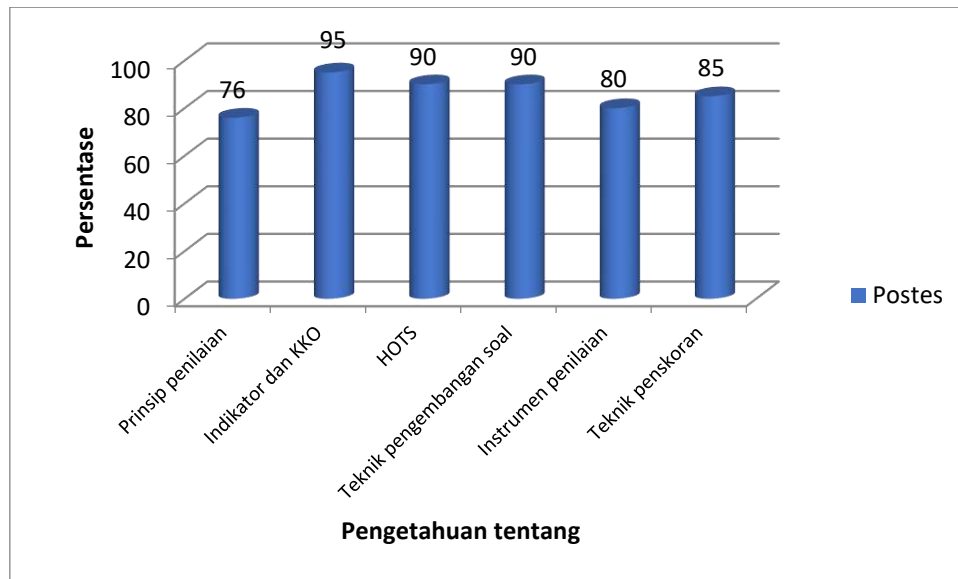
Gambar 3 maka dapat diketahui bahwa pemahaman guru terhadap prinsip penilaian, pemahaman tentang soal HOTS, pemahaman tentang teknik pengembangan soal, pemahaman terhadap bentuk-bentuk instrumen penilaian, dan pemahaman tentang teknik penskoran masih rendah dengan pencapaian tingkat pemahaman dibawah 70%. Pemahaman terhadap soal-soal HOTS menempatkan posisi paling bawah dengan pencapaian 50%. Hal tersebut membuktikan bahwa guru-guru belum memiliki landasan dasar dalam penyusunan soal HOTS. Akan tetapi, pemahaman tentang indikator dan kata kerja operasional (KKO) guru-guru Yayasan Ma'arif sudah cukup baik dengan pencapaian tingkat pemahaman 75%.

Proses yang dilaksanakan dalam kegiatan workshop keterampilan menulis soal dibagi menjadi dua kegiatan besar yaitu pemaparan materi dan praktik penulisan soal HOTS. Pemaparan materi bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang strategi penulisan soal yang baik dan benar. Melalui pemaparan materi maka guru-guru akan memiliki bekal dan pemahaman awal yang dapat digunakan sebagai prinsip dalam menulis soal. Kegiatan kedua yaitu praktik penulisan soal. Kegiatan ini merupakan aktualisasi dari pengetahuan yang telah diperoleh pada pemaparan materi. Melalui kegiatan praktik langsung maka pengetahuan tentang keterampilan menulis soal diasah secara langsung dan dievaluasi. Melalui kegiatan pembuatan soal dan evaluasi inilah akan meningkatkan pemahaman guru. Secara lebih rinci, kegiatan dalam workshop ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Susunan acara workshop keterampilan menulis soal HOTS

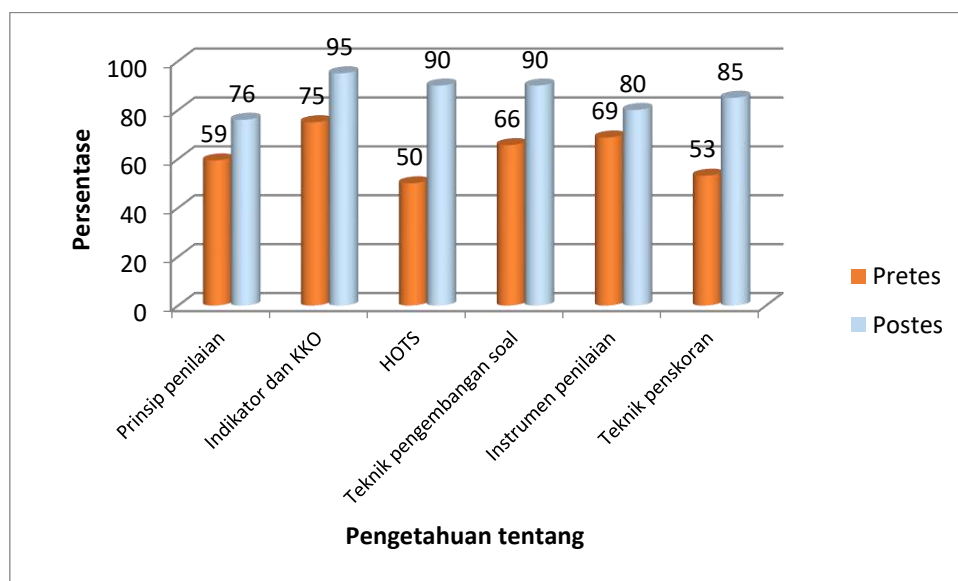
No.	Pukul	Kegiatan
1.	08.00-08.30	Pembukaan acara workshop keterampilan menulis soal dan pretes
2.	08.30-09.30	Prinsip penilaian sesuai Kurikulum 2013
3.	09.30-10.30	Strategi penyusunan indikator pencapaian pembelajaran dan kata kerja operasional.
4.	10.30-11.30	Teknik pengembangan soal HOTS
	11.30-12.30	Istirahat, sholat, makan
5.	12.30-13.30	Bentuk-bentuk instrumen penilaian
6.	13.30-14.30	Teknik Penskoran
7	14.30-16.00	Praktik penyusunan soal HOTS dan postes

Kondisi akhir yang diperoleh setelah mengikuti workshop keterampilan menulis soal yaitu terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap strategi penyusunan soal HOTS. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil postes yang disajikan pada Gambar 4. Berdasarkan Gambar 4 dapat diketahui bahwa pemahaman guru terhadap konsep penilaian Kurikulum 2013 dan bentuk-bentuk instrumen cukup baik dengan pencapaian penguasaan materi secara berurutan 76% dan 80%. Pemahaman terkait teknik penskoran juga dalam tingkat baik dengan pencapaian penguasaan materi 85%, sedangkan penguasaan materi lainnya berada pada tingkat sangat baik dengan pencapaian lebih dari sama dengan 90%. Hal ini dapat tercapai dengan penyampaian materi dari instruktur yang baik dan adanya praktik pembuatan soal HOTS secara langsung. Praktik pembuatan soal ini dapat meningkatkan kompetensi guru dengan adanya *feedback* antara instruktur dengan para guru dalam evaluasi dan penilaian soal yang telah dibuat guru.



Gambar 4. Postes workshop keterampilan menulis soal HOTS

Kegiatan workshop keterampilan menulis soal HOTS memberikan wawasan yang baru kepada para pendidik di lingkungan Yayasan Ma'arif NU. Berdasarkan Gambar 5 maka dapat diketahui bahwa pemahaman guru terhadap materi yang diberikan oleh instruktur dari kegiatan pretes dan postes terdapat peningkatan. Peningkatan yang pemahaman soal HOTS rata-rata sebesar 24%. Hal ini dapat dipahami bahwa guru-guru dapat mengembangkan keterampilan menulis soal HOTS melalui kegiatan workshop ini. Wawancara dengan para guru juga mengungkapkan bahwa guru-guru telah memahami strategi penulisan soal HOTS dengan baik. Para guru mengemukakan bahwa tipe soal HOTS merupakan soal yang diawali dengan uraian atau deskripsi untuk mengasah daya nalar siswa. Selain itu, soal HOTS juga memiliki karakteristik kontekstual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 5. Sajian data pretes dan postes workshop keterampilan menulis soal HOTS

Banyak hal yang dapat diambil pelajaran dari kegiatan workshop keterampilan menulis soal HOTS. Pertama, kebijakan perubahan kurikulum 2013 pada kenyataan di lapangan masih menimbulkan kendala dan hambatan di kalangan pendidik. Hal tersebut, mengindikasikan bahwa perubahan kurikulum di tingkat pusat yang bersifat idealisme perlu dukungan praktis untuk meningkatkan sumber daya manusia dari para guru dengan memperbanyak pelatihan-pelatihan di tingkat bawah sehingga keterampilan guru semakin meningkat. Pelatihan-pelatihan ini dapat dimulai dari kelompok kerja guru ditingkat sekolah maupun kecamatan. Selain itu, kerjasama antara pemerintah dengan perguruan tinggi juga menjadi solusi untuk membantu membina guru-guru di daerah agar dapat mengembangkan kompetensi guru sesuai dengan tuntutan Kurikulum.

SIMPULAN

Workshop keterampilan menulis soal HOTS yang telah dilakukan dapat menambah dan mengembangkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru dalam hal menyusun soal HOTS sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S., Ernawati, N.P.E, Rasyid, M.F., Haniin, K., Suadana, I.W. (2017). *Modul Penyusunan Soal HOTS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Awaliyah, S. (2018). Penyusunan Soal *HOTS* Bagi Guru PPKN Dan IPS Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 1(1), 46-53.
- BSNP. (2018). Penerapan Soal Model Penalaran Dalam Ujian Nasional: Apa dan Mengapa? *Buletin BNSP*, XIII(2), 1-27.
- Lailly, N.R., & Wisudawati, A.W. (2015). Analisis Soal Tipe *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Dalam Soal UN Kimia SMA Rayon B Tahun 2012/2013. *KAUNIA*, XI (1): 27-39. (Online) Tersedia di: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kaunia/article/download/1079/pdf>.
- Lukum, A. (2015). Evaluasi Program Pembelajaran IPA SMP Menggunakan Model Countenance Stake. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 25-37. (Online) Tersedia di: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpep>.
- Salirawati, D., Permanasari, L., Purtadi, S., Ratnaningtyas, A., Nugraheni, E., & Dina. (2017). Pelatihan Pengembangan Soal HOT (*Higher Order Thinking*) sebagai Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru. *Inoteks*, 21(1), 14-25.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susila, E. (2012). Analisis Butir dan Pembuatan Bank Soal. *Widyanuklida*, 12(1), 12-25.
- Susilo, J. (2015). Teknik Penyusunan Soal Pilihan Ganda Untuk Meningkatkan Kualitas Mata Uji Kediklatan Dan Mata Uji Kompetensi. *Forum Diklat*, 4(4), 1-9.
- Syofyan, H. (2016). Penyuluhan Dan Pelatihan Pendidikan Tentang Pembuatan Kisi-Kisi Soal Untuk Guru-Guru Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Semplak Bogor. *Jurnal Abdimas*, 3(1), 12-17.



PELATIHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING YANG EFEKTIF DALAM MASA PANDEMI COVID 19

Hamidi Rasyid¹, Hendra Rustantono², Wafiyatu Maslahah³, Lailatul Rofiah⁴, Nur Al Maida⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Raden Rahmat. Email: hamidirasyid21@gmail.com

Corresponding author:

Hamidi Rasyid
Universitas Islam Raden Rahmat
hamidirasyid21@gmail.com

ABSTRACT

This activity was motivated by the teacher's delay in adapting to online learning or being brave, it was because the previous teachers were not familiar with bold learning, but due to the covid 19 outbreak and government regulations that learning must be brave, then we have the initiative to provide training to teachers in using courageous media that is effective during the Covid 19 pandemic. This activity was carried out in the MA Darul Huda Klepu classroom. This activity was carried out during two meeting with the material, namely training using KineMaster learning videos. The participants consist of teachers and school principals. The results of the analysis of these activities can be said that there is an increase in teacher understanding in using bold learning media in the teaching and learning process, it can be seen from the teacher's ability to make learning videos using KineMaster.

Keywords: Learning media, online, covid-19

ABSTRAK

Kegiatan ini di latar belakang keterlambatan guru untuk beradaptasi dengan pembelajaran online atau daring, hal itu disebabkan karena guru sebelumnya belum terbiasa dengan pembelajaran daring, akan tetapi dengan adanya wabah covid 19 dan peraturan pemerintah bahwa pembelajaran harus secara daring, maka kami mempunyai inisiatif untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan media daring yang efektif dalam masa pandemi Covid 19. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas MA Darul huda Klepu. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan materi yaitu pelatihan menggunakan video pembelajaran KineMaster. Pesertanya terdiri dari Guru dan Kepala Sekolah. Hasil dari analisis kegiatan tersebut bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran daring dalam proses belajar mengajar, hal itu bisa terlihat dari kemampuan guru dalam membuat Video pembelajaran menggunakan KineMaster.

Kata Kunci: Media pembelajaran, daring, covid-19

PENDAHULUAN

Virus corona dalam semua pemberitaan baik media cetak maupun elektronik pertama kali muncul di Tiongkok tepatnya di Kota Wuhan pada tahun 2019 (Dwiyansaputra et al, 2021; Yusrizal et al, 2020). WHO menetapkan status pandemi pada tanggal 30 Januari (Sohrabi et al, 2019). Penetapan tersebut mempunyai dampak di segala bidang termasuk sektor pendidikan, sehingga pemerintah mengeluarkan peraturan tentang pembelajaran dialihkan ke pembelajaran daring dan sekolah sementara ditiadakan tatap muka (Yusrizal et al, 2020; Ariandy et al, 2020). Pemerintah banyak sekali mengeluarkan kebijakan dalam rangka mencegah penyebaran Virus Corona 19 tersebut, beberapa kebijakan tersebut adalah wajib memakai masker, cuci tangan, menghindari kerumunan dan lain sebagainya, termasuk kebijakan dalam pendidikan yang

mengharuskan pembelajaran daring 100%, dan semua bidang pekerjaan dilakukan dari rumah atau lebih dikenal dengan *Work From Home* (WFH).

Guru yang awalnya belajar mengajar dengan tatap muka di kelas akhirnya harus bekerja dari rumah dengan adanya kebijakan tersebut, maka secara terpaksa atau tidak guru harus mengajar melalui daring yang artinya adalah guru harus mulai adaptasi dengan teknologi dan kebiasaan baru yaitu pembelajaran daring (Pertiwi & Utama, 2020). Karena pembelajaran daring maka guru harus sudah mulai bersinggungan dengan teknologi salah satunya adalah internet dengan segala keterbatasannya. Pembelajaran daring atau bisa dikatakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ialah pembelajaran dengan memakai satu media yang berpeluang terjadi hubungan di antara pendidik dan pembelajar (Prawiyogi et al, 2020). Pembelajaran jarak jauh harus memaksa guru dan siswa tidak akan bertemu dan bertatap muka langsung, mereka berada dilain tempat bahkan jarak yang jauh akan tetapi bisa saling melihat dalam dunia virtual atau komunikasi melalui dunia virtual.

Pembelajaran jarak jauh tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, maka dari itu guru harus benar-benar memperhatikan pengalaman guru dalam penggunaan teknologi terutama dan kepercayaan diri guru, serta guru dituntut mampu kreatif dan inovatif dalam membangun proses belajar mengajar. Pemerintah sudah membangun dan menjalin kerjasama mengembangkan sistem pembelajaran di era pandemi salah satunya adalah Ruang guru, kelas pintar dan lain sebagainya (Pakpahan & Fitriani, 2020). Sehingga guru bisa memilih salah satu sistem pembelajaran tersebut atau bisa dengan alternatif yang lain sesuai dengan kesepakatan dengan siswa.

Guru dan siswa harus selalu mengembangkan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dengan kreatif dan inovatif (Zulfikar, 2020). Semua ide kreatif dan inovatif guru harus dimaksimalkan semaksimal mungkin agar proses pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya, guru bisa menggunakan berbagai macam alat bantu seperti laptop, HP dan internet, karena itu sudah bukan barang baru serta sudah tersebar secara luas dan tentunya guru sudah tidak asing lagi dengan alat-alat tersebut (Basar, 2021). Alat-alat tersebut sudah tidak asing lagi terutama guru dan siswa.

Pemakaian alat tersebut tentu menimbulkan beberapa konsekuensi yang harus dihadapi oleh sekolah terutama oleh guru, karena semua alat tersebut membutuhkan biaya yang tentunya biayanya tidak kecil, sebagai contoh yang awalnya pembelajaran tatap muka tidak membutuhkan biaya akan tetapi ketika pembelajaran jarak jauh atau online harus menggunakan internet, maka guru dan siswa harus membeli paket internet agar proses belajar mengajar bisa berjalan sebagaimana mestinya, meskipun hal itu segera ditanggapi oleh pemerintah dengan adanya paketan internet baik kepada guru dan siswa. Akan tetapi kenyataan di lapangan masih banyak keluhan dari guru maupun siswa yang kehabisan kuota dalam proses pembelajaran daring, sehingga mereka harus membeli sendiri agar tetap bisa mengikuti pembelajaran daring tersebut.

Kendala yang paling banyak dijumpai adalah keterbatasan guru dalam menguasai teknologi, terutama guru yang sudah mengabdikan sejak lama dan belum pernah bersentuhan langsung dengan teknologi, hal itu banyak kita jumpai di hampir seluruh Indonesia, hal itu akan mempengaruhi proses belajar mengajar karena guru belum mampu menggunakan

teknologi tersebut, akibatnya adalah banyak guru yang hanya memberikan materi dan tugas kepada siswa yang bersifat seadanya serta dikerjakan secara mandiri oleh siswa di rumah masing-masing. Hal tersebut tentu tidak akan membuat pembelajaran secara maksimal dan terkesan hanya menjadi beban bagi peserta didik dengan berbagai tugas yang harus dikerjakan dari berbagai mata pelajaran.

Banyaknya permasalahan tersebut bisa diakibatkan oleh banyaknya guru yang belum siap dengan kondisi pembelajaran yang berubah drastis. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi sehingga pembelajaran secara daring sangat sulit dijalankan. Oleh karena itu pelatihan tentang pembelajaran daring sangat dibutuhkan oleh para guru MA Darul Huda Klepu.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan pada tanggal 15 dan 16 februari 2021 di Ruang Sekolah MA Darul Huda Klepu bersama dengan Bapak/ Ibu Guru Dusun Klepu Desa Klepu Kecamatan Sumber Manjing Wetan Kabupaten Malang. Dalam proses pelaksanaannya dilalui beberapa tahap:

1. Mengidentifikasi masalah

Alasan utama/permasalahan yang mendasari dilakukannya kegiatan ini adalah tidak semua sekolah mempunyai Guru yang mempunyai kualifikasi atau keahlian serta sekolah yang bisa menunjang pembelajaran *Daring* terutama sekolah yang ada di pelosok dan sekitarnya masih banyak menemui kendala masalah jaringan serta ditambah lagi dengan belum dilengkapinya infrastruktur yang mendukung seperti *wifi* dan perlengkapan lainnya. Hal yang sangat penting menjadi kekuatan adalah:

- a) Bapak dan Ibu Guru menyambut baik pelaksanaan kegiatan yang direncanakan secara aktif dan antusias.
- b) Menyediakan aplikasi pembelajaran KineMaster.
- c) Proses pembelajaran melalui KineMaster agar menarik minat belajar siswa.

Sulitnya koordinasi waktu dengan Bapak / Ibu guru menjadi salah satu masalah yang dinilai sebagai kelemahan. Tantangan lainnya adalah sebagian besar Bapak / Ibu guru belum terbiasa dalam penggunaan aplikasi dalam membantu proses pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini dapat menjadi motivasi bagi sekolah sekitar dalam membuat pembelajaran yang menarik meskipun melalui *Daring*.

2. Sosialisasi

Pada tahap ini merupakan sosialisasi kegiatan pemanfaatan Media pembelajaran *Daring* yang efektif dalam masa pandemic Covid 19. Pada tahap ini, kami akan menunjukkan manfaat dan konsep penerapan media pembelajaran *Daring* agar tetap membuat siswa semangat untuk belajar.

3. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, yaitu melakukan pengurusan izin/rekomendasi melakukan kegiatan dalam rangka Pelatihan di MA Darul Huda berupa izin untuk melakukan kegiatan. Tahap selanjutnya adalah Bapak / Ibu Guru mempersiapkan semua peralatan pelatihan serta mengunduh aplikasi KineMaster dan selanjutnya melakukan pertemuan di ruang kelas untuk persiapan materi dan Pelatihan.

4. Implementasi Aktivitas dan Alur Kerja

Setelah mengidentifikasi permasalahan dan melaksanakan sosialisasi, langkah selanjutnya adalah melakukan pelatihan penerapan media pembelajaran daring yang efektif. Selama pelatihan, peserta mengikuti seluruh proses dengan memahami konsep teoritis serta mempraktikkannya. Yang perlu dipahami dan dipraktikkan oleh salah satu peserta terkait tata cara membuat media pembelajaran daring yang efektif. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

- a. Install Aplikasi KineMaster di Playstore atau Applestore.
- b. Setelah Menginstall register dan login
- c. Setelah Login maka guru bisa memasukkan materi pembelajaran atau Video yang dibuat oleh guru tentang materi pembelajaran tertentu.
- d. Selanjutnya, setelah guru memasukkan materi pembelajaran dan Video yang relevan dengan materi pembelajaran tersebut, guru bisa melihat hasilnya terlebih dahulu sebelum di *share* ke siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan media pembelajaran jarak jauh atau daring dilakukan dengan penjelasan tentang konsep media pembelajaran daring, sebelum masuk pada tahap pelatihan pemateri berusaha memberikan pemahaman tentang media pembelajaran daring kepada peserta pelatihan bahwa banyaknya media-media online akhir-akhir ini bisa dimanfaatkan sebagai media dalam menunjang aktivitas pembelajaran (Yarmaidi et al, 2022). Dipertegas lagi oleh pemateri kepada peserta pelatihan bahwa media-media online itu sangat gampang digunakan, hal itu dimaksudkan agar peserta pelatihan mempunyai semangat dan motivasi dalam menerima materi pelatihan karena memang harus diakui para peserta pelatihan adalah guru-guru yang mempunyai kemampuan IT yang masih belum mumpuni.

Pelatihan ini dilakukan di ruang kelas MA Darul Huda Klepu dalam dua kali pertemuan dan dilakukan dalam 3 jam. Pertama adalah penyampain materi tetang konsep media pembelajaran online serta kebijakan pemerintah tentang pembelajaran online dan sharing season dengan peserta pelatihan, kemudian setelah itu diberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk menyampaikan kendala-kendala yang dialami selama pembelajaran daring, dari beberapa pendapat para peserta pelatihan dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta pelatihan belum menguasai teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena guru cendrung memberikan tugas mandiri kepada siswa untuk dikerjakan di rumah, hal tersebut tentu akan membebani siswa dan orang tua yang cendrung mengerjakan tugas-tugas tersebut. Setelah mengetahui hal tersebut pemateri melanjutkan dengan pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan KineMaster, materi disalurkan dengan metode menjelaskan langsung dan memandu peserta pelatihan untuk mempraktikkan membuat video pembelajaran menggunakan KineMaster seperti gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Pemateri Memandu Salah Satu Peserta Pelatihan

Setelah peserta mempraktikkan sendiri dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan KineMaster dan semua peserta sudah memahami maka pelatihan ini ditutup dengan memberikan evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta pelatihan, evaluasi langsung dilakukan pada saat sebelum penutupan yaitu memberikan kesempatan kepada beberapa para peserta pelatihan untuk menunjukkan hasil dari video pembelajarannya yang telah dibuat, setelah selesai maka pelatihan tersebut resmi ditutup.

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan maka dapat dijelaskan bahwa guru sudah mulai memahami cara menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu membuat media pembelajaran dengan menggunakan KineMaster. Namun masih perlu kiranya pendampingan selanjutnya agar guru lebih mahir dalam menggunakan teknologi khususnya media pembelajaran selama masa pandemi ini.

SIMPULAN

Kegiatan PKM pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring Yang Efektif Dalam Masa Pandemi Covid 19 ini telah mampu meningkatkan pemahaman peserta yang mayoritasnya adalah guru dalam mengaplikasikan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis daring dalam pembelajaran sehari-hari. Hal tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang dapat disimpulkan bahwa media-media yang dibuat oleh para peserta sudah layak diberikan kepada siswa. Selain itu berdasarkan penilaian juga dapat dikatakan bahwa pemahaman para peserta yang mengikuti pelatihan terhadap penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada MA Darul Huda Klepu serta Bapak/ Ibu Guru Dusun Klepu Desa Klepu Kecamatan Sumber Manjing Wetan Kabupaten Malang yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini, Serta Kepala Sekolah MA Darul Huda Klepu Dusun Klepu Desa Klepu Kecamatan Sumber Manjing Wetan Kabupaten Malang yang telah memberikan dukungannya untuk keberhasilan setiap program kegiatan yang telah direncanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- A. G. Prawiyogi, A. Purwanugraha, G. Fakhry, and M. Firmansyah. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *J. Pendidik. Dasar*, 11(1), 94–101.
- A. M. Basar. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat-Bekasi). *Edunesia J. Ilm. Pendidik*, 2(1), 208–218.
- C. Sohrabi *et al.* (2020). World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19). *Int. J. Surg.* 76(Februari), 71–76.
- R. Dwiyanaputra, I. G. P. S. Wijaya, F. Bimantoro, G. S. Nugraha, and A. Aranta. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid- 19 Di SD Negeri 10 Cakranegara. *J. Begawe Teknol. Inf*, 2(1), 62–69.
- R. Pakpahan and Y. Fitriani. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Research)*, 4(2), 30–36.
- R. Pertiwi and S. Utama. (2020). Membudayakan Kelas Digital Untuk Membimbing Siswa dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik*, 3(4), 350–365.
- Rustantono, H. (2021). Pendampingan Kualitas Pendidikan di Era Pandemi. *Madaniya*, 2(4), 355–360.
- Rustantono, H., Kusumaningrum, D. ., & Rasyid, H. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Limbah Kulit Singkong Menjadi Keripik. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 31–37.
- S. Y. Ariadhy, S. Nurohman, D. Arkum, W. Handini, and F. Ferdiana. (2020). Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi Covid-19. *Ariadhy, Shulby Yozar Nurohman, Sabar Arkum, Darol Handini, Widya Ferdiana*, 1(3), 220.
- Y. Yusrizal, B. S. Lubis, F. Fatmawati, and D. Muzdalifah. 2020. Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid-19. *J. Temat.*, 10 (3): 129–135.
- Yurmaidi et al. (2022). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Ict Berbasis Virtual Class Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat BUGUH*, 2(2).
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.
- Zulfikar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *J. Ilm. Pranata Edu*, 2(1), 33–39.



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU SDN 02 PALAAN MALANG

Tety Nur cholifah¹, Yulia Eka Yanti², Adzimatnur Muslihasari³, Andi Wibowo⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: tetynurcholifah@gmail.com

Corresponding author:

Tety Nur Cholifah
Universitas Islam Raden Rahmat
tetynurcholifah@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this service activity is to provide the development of interactive adobe flash learning media based on local wisdom for teachers at SDN 02 Palaan Malang. The method used in this service is the caramah and question and answer method using an active participatory approach and technical guidance. The implementation of this activity is on Monday, August 23, 2022, where the implementation of the community service program is carried out Via Virtual using the Google Meet application. Participants in this training were 7 teachers who were teachers at SDN 02 Palaan Malang. The benefits of training for the development of interactive adobe flash learning media based on local wisdom are highly recommended for teachers because it adds insight and knowledge about the types of learning media, especially adobe flash interactive learning media based on local wisdom and how to make adobe flash interactive learning media based on local wisdom, and able to develop the media that is more interactive. Through this training, participants were enthusiastic and enthusiastic about creating and developing interactive Adobe Flash learning media based on local wisdom in accordance with the subject matter taught by each teacher at school.

Keywords: Adobe Flash Media, Local Wisdom

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal bagi guru SDN 02 Palaan Malang. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode caramah dan tanya jawab dengan menggunakan pendekatan partisipatif aktif dan bimbingan teknis. Pelaksanaan kegiatan ini pada hari senin, 23 Agustus 2022, tempat pelaksanaan program pengabdian masyarakat di lakukan Via Virtual dengan menggunakan aplikasi Google Meet. Peserta dalam pelatihan ini sebanyak 7 orang guru yang merupakan guru di SDN 02 Palaan Malang. Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal sangat disarankan manfaatnya bagi guru-guru karena menambah wawasan dan pengetahuan mengenai jenis media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal serta cara membuat media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal, serta mampu mengembangkan media tersebut yang lebih interaktif. Melalui pelatihan ini, peserta antusias dan semangat membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan masing-masing guru di sekolah.

Kata Kunci: Media Adobe Flash, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Bangsa bisa dikatakan maju jika pendidikan yang diterapkan di suatu negara berhasil atau sumber daya manusianya tinggi. Jika sumber daya manusia tinggi maka akan semakin mudah dalam mengembangkan teknologi. Maka dari itu perlu perhatian yang cukup besar dari berbagai elemen bangsa untuk kemajuan pendidikan nasional. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor yaitu Guru yang profesional dan media yang mendukung untuk proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat menumbuhkan

semangat belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sebagai seorang pendidik guru harus aktif dan kreatif dalam mengajar dengan membuat strategi, metode, dan media untuk pengajaran di kelas.

Aktivitas belajar siswa tidak selamanya lancar tetapi juga kadang tidak lancar, ada yang cepat menangkap dalam pemberian materi tetapi ada juga yang sulit dalam menerima materi. Kadang siswa juga tidak bersemangat dalam belajar sehingga konsentrasi menurun kadang juga sebaliknya. Itulah kenyataan yang terjadi pada aktivitas belajar mengajar. Dalam rangka menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran seorang Guru hendaknya mempunyai keterampilan dasar dalam mengajar dan pembuatan perangkat pembelajaran interaktif. Menurut (Usman, 2020) keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki Guru antara lain: "keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan mengajar perseorangan".

Kenyataannya sedikit Guru yang kurang memiliki kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan potensi peserta didik. Kadang seorang Guru hanya memberikan pengajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tidak diimbangi penggunaan media yang menarik. Padahal Guru diuntut untuk mampu mengembangkan berbagai kemampuan pengembangan strategi, metode, teknis pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran. Kemampuan mengembangkan media di rasa kurang sehingga kualitas pembelajaran di SDN 2 Palaan Malang menurun. Padahal kemampuan inilah yang paling besar dampaknya dalam menentukan kualitas pembelajaran. Sebab, pada aspek inilah kemampuan Guru teruji apakah mampu dalam mendesain pembelajaran yang berkualitas. Peran dan kemampuan Guru dalam menjalankan peran dan fungsinya yaitu sebagai *educator, motivator, facilitator, dan demonstrator* yang handal dalam proses pembelajaran.

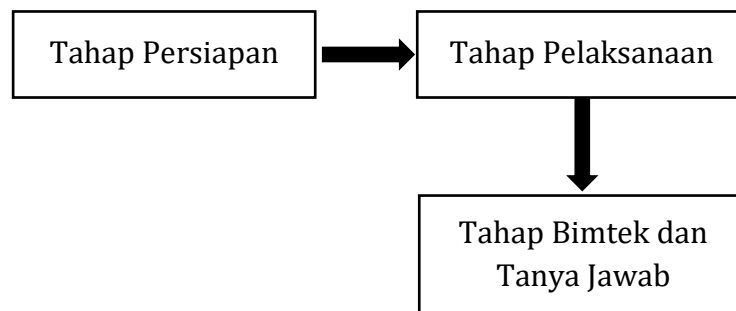
Oleh karena itu Guru diuntut sebaik mungkin dalam menjalankan peran dan fungsinya. Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik sesuai dengan SK dan KD yang telah ditentukan. Berdasarkan dari hasil observasi di lapangan pada tanggal 10 Agustus 2021 ditemukan bahwa Guru SDN 2 Palaan Malang belum dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif. Melalui observasi di lapangan saat pembelajaran daring banyak sekali siswa yang merasa bosan dalam menerima materi sehingga mengakibatkan perhatian, motivasi, dan minat siswa terhadap pelajaran menurun.

Maka dari itu kami di undang oleh kepala sekolah SDN 2 Palaan Malang untuk memberikan pelatihan kepada Guru di SDN 2 Palaan Malang yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal di SDN 2 Palaan Malang. Pengabdian ini juga merupakan aplikasi dari penelitian saya yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Adobe Flash Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan untuk Siswa Inklusi.

METODE PELAKSANAAN

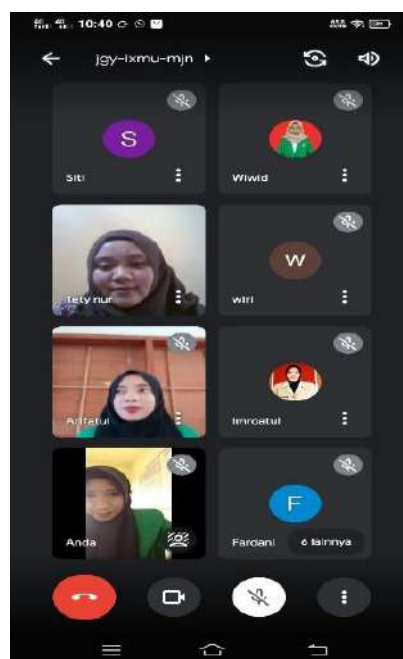
Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu metode ceramah dan tanya jawab menggunakan pendekatan partisipatif aktif dan bimbingan teknis. Kegiatan pertama, adalah peserta diberikan materi terkait pengembangan media interaktif adobe flash berbasis kearifan

Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal bagi guru SDN 02 Palaan Malang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

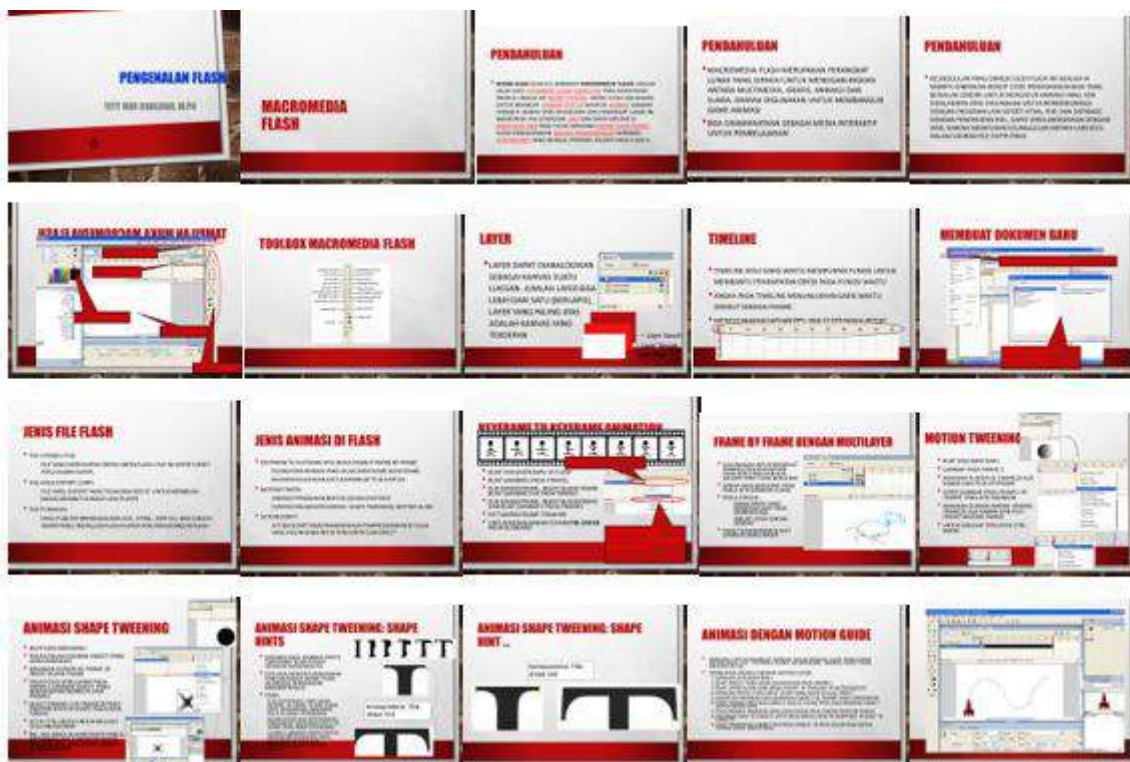
Hasil kegiatan pengabdian pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal bagi guru SDN 02 Palaan Malang diawali dengan kegiatan pembukaan yang dibuka oleh kepala sekolah yaitu Ibu Juminten, S.IP. kegiatan pembukaan dihadiri oleh peserta, narasumber, kepala sekolah, staf TU dan mahasiswa. Kegiatan pembukaan pelatihan dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan

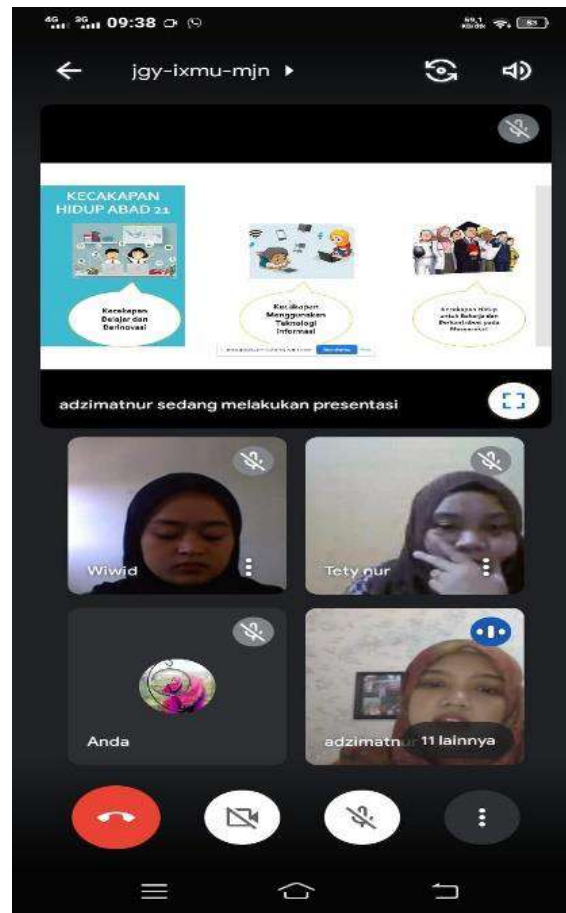
Sambutan kepala sekolah menyebutkan bahwa guru perlu untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran khususnya proses pengajaran di dalam kelas baik penggunaan media pembelajaran maupun metode pengajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengajar dikelas dikarenakan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas harus didasari dari kebutuhan guru dan peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu guru harus senantiasa dalam mengasah dan meningkatkan kemampuan profesionalnya dalam hal membelajarkan materi kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Setelah kegiatan pembukaan acara dilanjutkan dengan kegiatan ini yaitu pemberian materi oleh narasumber yaitu, ibu Tety Nur Cholifah, S.Pd., M.Pd. Pemberian materi dilakukan dengan metode ceramah menggunakan media power point agar peserta dapat melihat materi mengenai cara pembuatan medi interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal. Narasumber menjelaskan terkait definisi dan jenis-jenis media pembelajaran, manfaat dan fungsi media pembelajaran, media pembelajaran berbasis digital, manfaat dan cara membuat media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal. Kumpulan point materi pengantar media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal oleh narasumber dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pengantar Materi Pelatihan

Gambaran mengenai pemberian materi oleh narasumber kepada peserta pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal bagi guru SDN 02 Palaan Malang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pemberian Materi oleh Narasumber

Media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal yang diberikan kepada peserta adalah media pembelajaran menggunakan adobe flash (Cholifah, 2019). Adobe flash merupakan salah satu jenis program animasi vector yang dikembangkan oleh perusahaan *Macromedia Inc*, untuk digunakan pada halaman Web, sehingga dapat ditampilkan di internet dengan bantuan plugin tertentu. Melalui adobe flash maka kita dapat menambahkan fitur gambar, teks, video, dokumen, grafik, maps, spreadsheet dan lain-lain serta link materi dapat langsung kita hubungkan ke link materi yang kita inginkan sesuai dengan topik pelajarannya. Menurut Akbar (2008) Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang mudah dan dapat digunakan oleh semua orang. Kelebihannya Adobe Flash CS6 yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu Adobe Flash CS6 juga memiliki fitur yang berefisiensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis. Gambaran mengenai contoh media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Contoh Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal

Peserta diberikan waktu untuk membuat media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal berdasarkan tema materi yang diajarkan oleh masing-masing guru di sekolah. Peserta sangat antusias dan bersemangat untuk membuat media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal ini karena baru pertama kali mendapat materi pelatihan dengan topik ini. Peserta bertanya dan narasumber menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peserta selama sesi tanya jawab. Selanjutnya peserta dibimbing untuk membuat media pembelajaran sendiri.

Setelah kegiatan selesai maka dilanjutkan ke acara berikutnya yaitu acara penutupan yang ditutup langsung oleh kepala sekolah SDN 02 Palaan Malang, Ibu Juminten, S,IP. Selanjutnya penyerahan sertifikat oleh kepala sekolah kepada narasumber yang sertifikatnya di kirim ke Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal sangat disarankan karena bermanfaat bagi guru-guru dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara membuat media pembelajaran yang interaktif. Hal ini diharapkan pembelajaran di kelas nantinya dapat menyenangkan dan menarik serta peserta didik dengan mudah menerima materi. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Supriyono, et.al., 2015; Mardin, & Nane, 2020).

Menurut Rizal, et.al., (2016) Adobe Flash memiliki kelebihan yaitu, animasi dapat dibentuk dan dikontrol, ukuran Flash lebih kecil setelah dipublish, dapat mengimpor hampir semua gambar dan file audio sehingga dapat lebih menarik, gambar Flash bersifat vektor serta Flash juga memiliki sisi interaktif dan media Flash juga tidak perlu memiliki kemampuan sebagai programmer untuk membuat film Flash.

Menurut Fanani (2006) kelebihan dan kemampuan adobe flash yaitu 1) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak, 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. d. Kebutuhan Hardware yang tidak tinggi, 3) Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu

elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi web dan handphone, 4) Dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas maka kesimpulan kegiatan ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat dari pelatihan ini sangat dirasakan oleh peserta karena menambah pengetahuan mengenai media dan jenis media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal.
2. Melalui pelatihan ini peserta sangat bersemangat dan antusias membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif adobe flash berbasis kearifan lokal sesuai dengan kreatifitas dan materi pelajaran yang diajarkan masing-masing guru di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak sekolah SDN 02 Palaan Malang khususnya kepala sekolah Ibu Juminten, S.IP., yang telah membantu dan memfasilitasi terlaksananya kegiatan pelatihan ini. Serta tidak lupa kepada seluruh peserta pelatihan yaitu Bapak/Ibu Guru SDN 02 Palaaan saya mengucapkan terima kasih atas partisipasinya pada kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A. (2008). *Adobe Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cholifah, T.N. & Zuhroh, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Kearifan Lokal Malang berbasis Media Adobe Flash CS3 pada Siswa Sekolah Dasar Inklusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal AUTENTIK*, 3(2), 107-118.
- Fanani, Z. (2006). *Tip dan Trik Animasi Makromedia Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah SeKabupaten Boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78-82.
- Rizal A.S, et.al., (2016). Efektivitas Multimedia Interaktif Flash pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 10-30.
- Supriyono, H., et.al., (2015). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Web bagu Guru SMP dan SMA Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 18(2), 98-109.
- Usman, U. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



REVITALISASI FUNGSI PARIWISATA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN EKONOMI DESA SITJARJO KECAMATAN SUMBERMANJING WETAN

Yulia Eka Yanti¹, Tety Nur Cholifah², Andi Wibowo³, Adzimatnur Muslihasari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Raden Rahmat. Email: yuliaekay@gmail.com

Corresponding author:

Yulia Eka Yanti
Universitas Islam Raden Rahmat
yuliaekay@gmail.com

ABSTRACT

Tourism is a temporary activity involving humans who travel from one place to another without the intention of earning a living. Sitjarjo village is located in a coastal area that has several potential natural resources in the form of south coast tourism objects. The problem that occurs in Sitjarjo Village, the potential of human resources, namely the surrounding community does not optimize and utilize the existing natural potential. Poor management of facilities and inadequate promotional strategies make this tour less attractive to visitors. This community service carried out with lecturers and the KKN-T team of the Islamic University of Raden Rahmat Malang aims to revitalize the tourism function as an effort to improve the economy of Sitjarjo Village, Sumbermanjing Wetan sub-district. This activity includes 4 stages, namely preparation, implementation, results and follow-up. As a result of this activity, the people of Sitjarjo Village gained knowledge about managing village websites, promotional strategies through writing news articles, completeness of public facilities in supporting health protocols during the pandemic, as well as making brochures and flyers for promotional media both online and offline. This activity is expected to receive a follow-up from the village and Pokdarwis. Continuous improvement and maintenance of facilities is needed so that Teluk Asmara tourism is increasingly in demand by the wider community so that it has a positive impact on the village economy, especially local residents.

Keywords: Revitalization, Tourism, Economic Improvement, Sitjarjo Village

ABSTRAK

Pariwisata ialah kegiatan yang bersifat sementara dengan melibatkan manusia yang melakukan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lainnya tanpa bermaksud mencari nafkah. Desa sitjarjo terletak di daerah peisisir pantai yang memiliki beberapa potensi sumber daya alam berupa obyek wisata pantai selatan. Permasalahan yang terjadi di Desa Sitjarjo, potensi sumber daya manusia yaitu masyarakat sekitar kurang mengoptimalkan dan memanfaatkan potensi alam yang ada. Pengelolaan fasilitas yang kurang baik dan strategi promosi yang kurang memadai menjadikan wisata ini kurang diminati pengunjung. Pengabdian masyarakat yang dilakukan bersama dosen dan tim KKN-T Universitas Islam Raden Rahmat Malang ini bertujuan untuk melakukan revitalisasi fungsi pariwisata sebagai upaya peningkatan ekonomi Desa Sitjarjo kecamatan Sumbermanjing Wetan. Kegiatan ini meliputi 4 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, hasil dan tindak lanjut. Hasil dari kegiatan ini masyarakat Desa Sitjarjo memperoleh pengetahuan mengenai pengelolaan website desa, strategi promosi melalui penulisan artikel berita, kelengkapan fasilitas umum dalam mendukung protokol kesehatan di masa pandemi, serta pembuatan brosur dan flyer untuk media promosi baik secara online maupun offline. Kegiatan ini diharapkan mendapat tindak lanjut dari desa dan Pokdarwis. Perbaikan dan perawatan fasilitas secara berkesinambungan diperlukan agar wisata Teluk Asmara ini semakin diminati masyarakat luas sehingga memberikan dampak yang positif bagi perekonomian desa khususnya warga setempat.

Kata Kunci: Revitalisasi, Pariwisata, Peningkatan Ekonomi, Desa Sitjarjo

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah salah satu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang dapat menggerakkan perekonomian daerah setempat (Gunn, 2002). Pariwisata akan lebih berkembang jika mendapat perhatian yang lebih dari seluruh elemen masyarakat sehingga

dapat meningkatkan perekonomian. Pariwisata juga merupakan kegiatan yang bersifat sementara dengan melibatkan manusia yang melakukan perjalanan dari suatu tempat ke tempat lainnya tanpa bermaksud mencari nafkah. Pariwisata dapat membawa berbagai dampak terhadap masyarakat setempat sehingga dapat membawa perubahan di berbagai aspek kehidupannya.

Sejalan dengan hal tersebut pariwisata berkembang dalam berbagai terminologi yaitu *rural tourism*, *ecotourism*, dan *sustainable tourism development* (Zakaria & Suprihardjo, 2014). Pendekatan pengembangan kepariwisataan saat ini fokus pada pengembangan desa wisata sebagai wujud pembangunan berkelanjutan di bidang pariwisata. Desa wisata merupakan wilayah pedesaan yang memiliki karakteristik khusus yang dijadikan daerah tujuan wisata (Yoeti, 1996; Suwena, 2010). Karakteristik khusus meliputi tradisi dan budaya yang masih khas, dan berbagai faktor pendukung lain seperti sistem sosial, makanan khas, sistem pertanian dan faktor alam serta lingkungan yang masih terjaga. Salah satu yang merintis desa wisata adalah Desa Sitarjo Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

Desa sitarjo terletak di daerah peisisir pantai yang memiliki beberapa potensi sumber daya alam berupa hasil laut yang melimpah, berbagai jenis tanaman pisang dan obyek wisata pantai selatan. Desa tersebut juga memiliki potensi alam yang luar biasa yang dapat menarik pengunjung. Salah satunya adalah wisata Pantai Teluk Asmara. Pantai tersebut memiliki hamparan pasir putih dan dikelilingi pulau-pulau kecil disekitarnya. Sebagian besar wisatawan menjuluki pantai tersebut sebagai miniatur Raja Ampat di Pulau Jawa (Dewi, 2021). Hal ini merupakan potensi wisata yang menjanjikan jika dikelola dengan baik.

Permasalahan yang terjadi di Desa Sitarjo, potensi sumber daya manusia yaitu masyarakat sekitar kurang mengoptimalkan dan memanfaatkan potensi alam yang ada. Pengelolaan fasilitas yang kurang baik dan strategi promosi yang kurang memadai menjadikan wisata ini kurang diminati pengunjung. Masyarakat yang bergerak dalam kelompok sadar wisata (Pokdarwis) sudah ada tapi tidak berfungsi secara optimal. Selain itu website desa juga tidak terkelola dengan baik karena keterbatasan sumber daya manusia dalam mengopersikan dan mengelola website tersebut. Wisata Pantai Teluk Asmara merupakan tempat wisata yang tergolong baru sehingga perlu strategi promosi melalui berbagai media agar wisata ini dapat dikenal oleh masyarakat luas. Beberapa fasilitas seperti tempat sampah dan tempat cuci tangan (dalam menerapkan salah satu protokol kesehatan di masa pandemi) juga belum memadai. Faktor lainnya yang menjadi penghambat berupa akses jalan menuju lokasi juga kurang memadai.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka perlu dilakukan sebuah program “Revitalisasi Fungsi Pariwisata sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Desa Sitarjo Kecamatan Sumbermanjing Wetan ” agar potensi wisata Teluk Asmara yang ada di desa tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luar daerah dan berimbas pada peningkatan ekonomi warga sekitar.

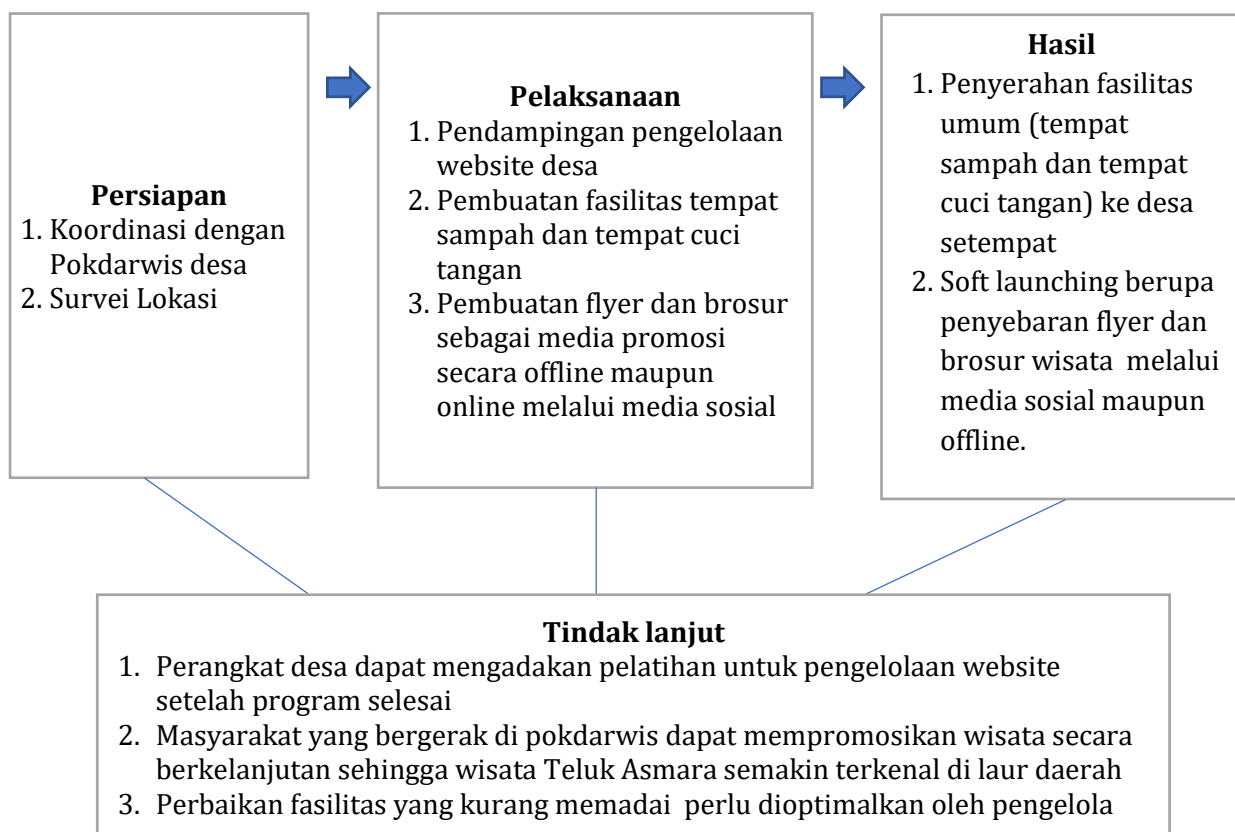
METODE PELAKSANAAN

Revitalisasi Fungsi Pariwisata di Desa Sitarjo Kecamatan Sumbermanjing Wetan dilaksanakan skema seperti pada Gambar 1. Pada tahap persiapan kegiatan yang dilakukan yaitu membentuk tim kerja. Tim kerja ini yang akan melaksanakan kegiatan mulai survei hingga

hasil. Tahap persiapan meliputi kegiatan koordinasi dengan POKDARWIS desa dan kegiatan survei ke lokasi untuk menganalisis kendala dan hambatan yang ada di lokasi kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan untuk memecahkan permasalahan yang ditemui di lapangan. Kegiatan pelaksanaan meliputi kegiatan pendampingan pengelolaan website desa, pembuatan fasilitas tempat wisata, dan pembuatan media promosi berupa brosur dan flyer. Kegiatan ini bertujuan untuk penyelesaian masalah yang ditemui di lapangan sebagai bentuk perbaikan sehingga dapat memberikan dampak positif bagi desa.

Pada tahap hasil meliputi produk yang sudah dibuat untuk diserahkan kepada desa dan lokasi wisata sehingga dapat melengkapi fasilitas serta dapat meningkatkan perekonomian masyarakat desa khususnya warga setempat lokasi wisata. Adapun rencana tindak lanjut yang perlu dilakukan pihak desa yaitu perlu mengadakan kegiatan pelatihan lebih lanjut untuk memaksimalkan fungsi website. Masyarakat yang ada di POKDARWIS juga perlu melakukan promosi berkelanjutan agar wisata Teluk Asmara semakin dikenal masyarakat luas. Selain itu pihak desa bersama pengelola perlu melakukan perbaikan fasilitas terutama perbaikan jalan yang menuju ke lokasi pantai.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Revitalisasi Fungsi Pariwisata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan dibentuklah tim kerja dalam melaksanakan kegiatan yaitu revitalisasi fungsi wisata di Desa Sitarjo khususnya di pantai Teluk Asmara. Pada tahap persiapan ini tim mencari dan mengumpulkan informasi serta menganalisis kendala-kendala

yang dihadapi dalam kegiatan (Subagyo, 2011). Teknik pengumpulan yang digunakan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Desa Sitiarjo yang dapat dilihat pada Gambar 2. Kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim KKN-T Kelompok 16 Unira Malang dengan POKDARWIS mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam kemajuan wisata desa. Kendala yang dihadapi antara lain kurangnya minat pengunjung karena strategi promosi melalui online masih sangat minim. Website desa kurang berfungsi dengan baik dalam mempromosikan wisata ke masyarakat luar. Kegiatan selanjutnya, tim KKN-T melaksanakan survei lokasi di Pantai Bukit Asmara dan Bukit Asmara. Survei dilakukan dengan tujuan melihat kondisi pantai yang dapat dilihat pada Gambar 3. Kondisi pantai masih terlihat asli dengan suasana yang sejuk, tetapi masih ada beberapa sampah berserakan di sekitar pantai. Hal ini disebabkan karena kurangnya tempat sampah di beberapa titik. Selain itu, tempat untuk cuci tangan juga masih sangat minim. Hal ini penting untuk saat ini karena negara kita masih dalam masa pandemi, apalagi di Desa Sitiarjo masih berada dalam zona hijau.



Gambar 2. Wawancara dengan POKDARWIS



Gambar 3. Survei Lokasi dan bersih-bersih Pantai

Tahap kedua yaitu kegiatan pelaksanaan tindakan dari beberapa kendala yang dihadapi pokdarwis desa. Langkah pertama yang dilakukan yaitu pengadaan kegiatan pendampingan pengelolaan website desa dan penulisan artikel berita sebagai media promosi di website yang dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5. Kegiatan ini ditujukan kepada perangkat Desa Sitiarjo, anggota Pokdarwis, serta masyarakat Desa Sitiarjo. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan wawasan mengenai pembuatan dan pengolahan website desa. Output yang diharapkan dari kegiatan ini supaya perangkat desa dapat memberdayakan fungsi website sebagai media promosi dan pengelolaan wisata agar wisata Desa Sitiarjo makin dikenal di masyarakat luas.

Kegiatan selanjutnya bersih-bersih pantai sekaligus pembuatan fasilitas tempat sampah dan tempat cuci tangan. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai wujud tim KKN-T agar warga dan pengunjung dapat saling menjaga kebersihan, kenyamanan, sekaligus sebagai wujud pencegahan terhadap adanya virus Covid-19. Pembuatan tempat sampah memanfaatkan barang yang ramah lingkungan, antara lain papan kayu dan bambu yang dapat dilihat pada Gambar 6. Sedangkan untuk pembuatan tempat cuci tangan, tim KKN-T memanfaatkan barang bekas berupa galon air mineral yang kemudian dimodifikasi menjadi alat cuci tangan yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 4. Pendampingan Penulisan Artikel Berita



Gambar 5. Pendampingan Pengelolaan Website



Gambar 6. Pembuatan Tempat Sampah



Gambar 7. Tempat Cuci Tangan dari Galon

Tim KKN-T juga membuat flyer dan brosur yang dapat dilihat pada Gambar 8 sebagai media promosi pariwisata Pantai Teluk Asmara secara offline maupun online yang disebar melalui media sosial dan website. Pembuatan brosur sebagai wujud upaya KKN-T Kelompok 16 Unira Malang untuk mempromosikan Pantai Teluk Asmara sebagai tempat rekomendasi pariwisata yang diunggulkan di Desa Sitiarjo, Sumbermanjing Wetan, sehingga Pantai Teluk Asmara lebih banyak dikenal masyarakat dan meningkatkan wisatawan yang mengunjungi pantai tersebut. Hal ini secara tidak langsung akan meningkatkan tingkat perekonomian masyarakat Desa Sitiarjo, terkhusus masyarakat di sekitar Pantai Teluk Asmara.

Pada hasil kegiatan akhir berdasarkan kendala yang dihadapi maka tim KKN-T melakukan penyerahan fasilitas umum dan *soft launching* melalui media sosial serta pembagian brosur secara offline di beberapa kendaraan yang berlalu lalang. Hal tersebut bertujuan untuk memajukan wisata Teluk Asmara dan fasilitas umum agar pengunjung tetap menjaga kebersihan di lokasi wisata serta tetap melaksanakan protokol kesehatan dengan sering mencuci tangan di masa pandemi saat ini.

Adapun rencana tindak lanjut yang perlu dilakukan pihak desa maupun POKDARWIS yaitu mengadakan pelatihan lebih lanjut untuk pengelolaan website agar dapat berfungsi secara maksimal untuk mendukung kegiatan desa khususnya di bidang wisata. Pokdarwis juga perlu membuat trobosan baru dalam strategi promosi wisata secara berkelanjutan agar wisata Teluk Asmara tidak hanya dikenal oleh warga Malang raya tetapi dapat dikenal oleh masyarakat luar daerah Malang. Fasilitas jalan menuju lokasi pantai juga perlu diperhatikan pemerintah desa dan pengelola tempat wisata, sehingga dengan adanya akses jalan yang

memadai maka secara tidak langsung dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi wisata Pantai Teluk Asmara. Harapan ke depan, dengan adanya pengelolaan serta strategi promosi yang baik, maka akan dapat menaikkan jumlah pengunjung/wisatawan yang datang sehingga dapat menaikkan taraf perekonomian desa setempat, khususnya warga yang bermukim di sekitar pantai.



Gambar 8. Flyer untuk Media Promosi

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini masyarakat Desa Sitiarjo memperoleh pengetahuan mengenai pengelolaan website desa, strategi promosi melalui penulisan artikel berita, kelengkapan fasilitas umum dalam mendukung protokol kesehatan di masa pandemi, serta pembuatan brosur dan flyer untuk media promosi baik secara online maupun offline. Diharapkan pihak pengelola pantai mampu meningkatkan fasilitas yang ada di Pantai Teluk Asmara, memperbaiki track menuju bukit yang ada di Pantai Teluk Asmara, serta perawatan fasilitas-fasilitas yang telah



ada. Kegiatan promosi wisata Pantai Teluk Asmara diharapkan dapat berlanjut melalui berbagai media online maupun offline.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah kami ucapkan atas keterlaksanaannya program pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kami sampaikan kepada Tim Pengabdian yaitu dosen dan mahasiswa KKNT kelompok 16 UNIRA Malang serta LPPM Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini. Kepada seluruh Tim revitalisasi fungsi pariwisata di Desa Sitarjo Kecamatan Sumbermanjing Wetan, kami ucapkan terima kasih atas kinerja yang baik dan kompak sehingga kita semua dapat membawa nama baik Universitas Islam Raden Rahmat Malang di masyarakat. (Tim KKNT UNIRA Kelompok 16: Imron Ali, Cahyono Sudarso, Abdul Jalil, Sukma Dewi Awaliya R., Mice Tityn Nurrdiana, Aminah Yhasmin, M. Imam Zakyudin, M. Khoerul Umam, Munib Hamdani, Khofifah Linda Silfia, Lia Choirun Nisa', Siti Laili Azizah, Muhamma Mahbubillah, Akhmad Maushul, Manda Khoirudin Kahfi, Hendricha Della N. U., Wahyudi Yanto).

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi. (2021). *Pantai Teluk Asmara Tiket & Aktivitas*. (Online).
(<https://travelspromo.com/htm-wisata/pantai-teluk-asmara-malang/>, diakses 22 Februari 2021)
- Gunn, Clare A. (2002). *Tourism Planning*. New York City : Taylor and Francis.
- Subagyo, P.J. (2011). *Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Suwena, I Ketut. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar: Udayana Press
- Yoeti, Oka. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Penerbit Angkasa. Bandung
- Zakaria, F. dan Suprihardjo, R. D. 2014. Konsep Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Teknik Pomits*, 3(2), 2337-3520.



PELATIHAN PEMBUATAN KERIPIK SINGKONG BERSAMA TIM PENGGERAK PKK DESA KRANGGAN KECAMATAN NGAJUM KABUPATEN MALANG

Nur Al Maida¹, Hendra Rustantono², Hamidi Rasyid³, Wafiyatu Maslahah⁴, Lailatul Rofiah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: Nuralmaida22@gmail.com

Corresponding author:

Nur Al Maida
Universitas Islam Raden Rahmat
Nuralmaida22@gmail.com

ABSTRACT

Cassava is a type of tuber, where the roots and leaves of cassava can be used as food ingredients. One of the processed cassava that can be used as a snack is to process cassava into cassava chips, cassava chips snacks are crunchy, tasty and can be enjoyed by all among. The purpose of this training is to improve the competence of the PKK mobilizing team women in processing village potential and to maximize the production tools provided by the Kranggan Village government, Ngajum District, Malang Regency. The method used in this training activity consists of 4 stages, namely socialization, preparation of activities, counseling, and training. The results of UNIRA Malang's KKN-T activities broadly include several components. The success of the implementing team in meeting the target number of participants participating in the training, Achieving training objectives, Achieving the target of material that has been planned and delivered, Increased skills, creativity and new knowledge.

Keywords: *Cassava, cassava chips, entrepreneurship*

ABSTRAK

Singkong merupakan jenis umbi-umbian, dimana akar dan daun dari singkong dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan.. Salah satu olahan singkong yang dapat dijadikan camilan yaitu dengan mengolah singkong menjadi keripik singkong, camilan keripik singkong merupakan camilan yang renyah, gurih dan dapat dinikmati oleh seluruh kalangan. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kompetensi ibu-ibu tim penggerak PKK dalam mengolah potensi Desa serta memaksimalkan alat-alat produksi yang telah disediakan oleh pemerintah Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu sosialisasi, persiapan kegiatan, penyuluhan, dan pelatihan. Hasil kegiatan KKN-T UNIRA Malang secara garis besar mencakup beberapa komponen Keberhasilan tim pelaksana dalam memenuhi target jumlah peserta yang mengikuti pelatihan, Tercapainya tujuan pelatihan, Tercapainya target materi yang telah direncanakan dan yang telah disampaikan, Meningkatnya keterampilan, kreatifitas dan pengetahuan baru.

Kata Kunci: *Singkong, keripik singkong, kewirausahaan*

PENDAHULUAN

Sebagaimana diketahui, singkong merupakan jenis umbi-umbian, yang banyak tumbuh di Indonesia. Ia adalah tanaman perdu yang dapat hidup sepanjang tahun dan merupakan hasil pertanian kedua terbesar setelah padi. Oleh karenanya, tanaman ini banyak dibudidayakan oleh petani (Gunawati & Sudarwati, 2017). Selain itu, ada beberapa kelebihan dari ubi kayu, yaitu pertama, tanaman yang masih bertahan dalam masa paceklik tiba dan memiliki banyak manfaat serta tanaman yang dapat bertahan terhadap kekurangan air. Kedua, ubi kayu mudah cara menanamnya jadi banyak petani yang lahan pertaniannya ditanami singkong tersebut.

Mengingat banyaknya manfaat tanaman ketela pohon, maka tidak heran jika ketela pohon merupakan jenis tanaman yang paling banyak ditanam di pekarangan dan perkebunan masyarakat. Hal ini ditunjukkan oleh data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Malang tahun 2013-2018, seperti yang tertera pada Tabel. 1.

Tabel 1. Produksi Produksi Ubi Kayu Kabupaten Malang, 2013-2018

Produksi (Ton)					
2013	2014	2015	2016	2017	2018
482 296	366 368	248 529	250453	266 181	206 552

Sumber: Dinas Tanaman Pangan, Hortikultura dan Perkebunan Kabupaten Malang

Berdasarkan data yang tertera diatas produksi singkong di Indonesia khususnya di Kabupaten Malang pada tahun 2013 sebanyak 482.296 ton, untuk tahun 2014 sebesar 366.368 ton, di tahun 2015 sebesar 248.529 ton, tahun 2016 sebesar 250.453, di tahun 2017 sebesar 266.181 ton, sedangkan pada tahun 2018 sebesar 206.552 ton.

Cara menanamnya cukup mudah yaitu dengan menancapkan batang pohon ke dalam tanah lalu disiram (Valentina, 2009). Namun demikian, harga singkong termasuk rendah di Indonesia dibandingkan padi maupun bahan pokok lainnya (Ratnah, Mariamah, & Suratman, 2018). Rukmana dan Yuniarsih, (2001) mengatakan bahwa singkong sangat berarti dalam usaha penganekaragaman pangan penduduk, dan berfungsi sebagai bahan baku industri makanan serta bahan pakan ternak seperti buah, kulit, batang, dan daunnya. Oleh karena itu, perlu ada inovasi dalam meningkatkan nilai jual singkong yang tinggi.

Salah satu olahan makanan kering yang terpopuler dikalangan masyarakat dan banyak disukai oleh remaja yaitu keripik singkong (Indardi, 2018). Keripik singkong merupakan salah satu olahan makanan ringan yang memiliki rasa yang khas dan renyah gurih dendang dimulut pada saat menikmati bersama keluarga (Aini, Yulianto, & Amalia, 2021). Proses pengolahan ubi kayu menjadi keripik singkong akan memberikan nilai tambah bagi ubi kayu itu sendiri (Tarigan, 2004). Cara pembuatan keripik singkong cukup mudah yaitu:

1. Memilih ubi kayu yang segar untuk dapat dijadikan bahan olahan makanan.
2. Teknik pengupasan antara memisahkan isi dan kulit. Ubi kayu dilakukan pengupasan untuk memisahkan isi ubi dari kulit ubi kayu.
3. Tahap pencucian menggunakan air yang mengalir agar bersih dan tidak meninggalkan kotoran.
4. Setelah dicuci hingga bersih, tahap selanjutnya adalah pemotongan singkong menggunakan alat pemotong.
5. Irisan yang sudah jadi lalu ditiriskan dan setelah itu baru digoreng.
6. Keripik yang sudah digoreng lalu didinginkan.
7. Setelah didinginkan, proses yang terakhir yaitu pengemasan dan siap untuk dijual (Henakin & Taena, 2018).

Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang merupakan Desa dengan banyak potensi pertanian, seperti cabe, tebu, padi ketela/singkong. Di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang sendiri memiliki beberapa alat-alat seperti selep tepung dan pengering keripik yang belum dimanfaatkan oleh warga Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

Dari permasalahan diatas maka KKN-T UNIRA Malang hadir untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan keripik singkong bersama tim penggerak PKK di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, dengan tujuan agar meningkatkan kompetensi ibu-ibu PKK dalam mengolah potensi Desa serta memaksimalkan alat-alat produksi yang telah disediakan oleh pemerintah Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan di Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Dalam kegiatan ini dilalui beberapa tahapan:

1. Sosialisasi

Bertujuan untuk memberikan informasi dan arahan kepada calon peserta kegiatan sebagai bentuk penguatan komitmen untuk mensukseskan kegiatan pelatihan yang merupakan salah satu program kerja dari KKN-T UNIRA Malang. Pada sosialisasi ini juga dilakukan analisis kebutuhan pelatihan dengan melakukan indentifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan pengolahan singkong menjadi keripik.

2. Persiapan Kegiatan

Bertujuan untuk mengindetifikasi dan menyiapkan segala kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan. Persiapan kegiatan ini dilakukan secara bersama dengan melibatkan mitra dan calon peserta kegiatan untuk menyusun jadwal pelatihan (waktu, lokasi, dan susunan kegiatan pelatihan).

3. Penyuluhan

Bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi mengenai cara pengolahan singkong menjadi keripik

4. Pelatihan

Merupakan kegiatan inti untuk memberikan materi dan praktek pengolahan singkong menjadi keripik. Pada proses pelatihan akan dilakukan monitoring dan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian dan proses kegiatan yang masih kurang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan Penyuluhan

Setelah mendapat izin dari Kepala Desa, kegiatan penyuluhan dilakukan di kantor Desa dengan para pesertanya adalah tim penggerak PKK Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Ibu-ibu rumah tangga turut serta dalam kegiatan penyuluhani ini.

Kegiatan penyuluhan dimaksudkan untuk menjelaskan kepada peserta manfaat lain dan tata cara mengolah singkong. Kegiatan ini disambut antusias oleh para peserta dan Kepala Desa Kranggan. Kegiatan ini merupakan ilmu baru bagi peserta dan memiliki nilai tambah bagi peserta.

2. Pembuatan Makanan Ringan Dengan Memanfaatkan Ketela Pohon

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan lancar, antusias dan semangat tim penggerak PKK Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang yang sangat luar biasa. Dari hasil kegiatan pelatihan tersebut memberikan dampak yang sangat

signifikan, hal ini terlihat dari pengolahan singkong menjadi keripik yang langsung diparktekan sendiri tim penggerak PKK tanpa dipandu lagi oleh tim pelaksana KKN-T UNIRA Malang. Adapun proses dan hasil olahan singkong sebagai berikut:

1. Menyiapkan singkong untuk diproses menjadi keripik singkong, tanaman singkong diperoleh dari salah satu warga Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang
2. Mengupas Kulit Singkong dan membersihkan dengan air untuk menghilangkan bagian-bagian yang berlendir, setelah itu dipotong menggunakan selep tepung.
3. Setelah dicuci dengan bersih kemudian singkong dipotong menggunakan selep tepung.
4. Potongan singkong kemudian ditiriskan dan selanjutnya singkong siap untuk digoreng
5. Setelah singkong di goreng dan di dinginkan, kemudian melakukan pengemasan keripik singkong kedalam plastik kecil.



Gambar 1. Proses pemotongan singkong



Gambar 2. Proses pengolahan singkong



Gambar 2. Foto bersama tim penggerak PKK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sudah dilaksanakan ini diharapkan mampu menumbuhkan jiwa kreatifitas dan meningkatkan keterampilan tim penggerak PKK Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang serta mampu menghasilkan produk yang memiliki daya jual yang tinggi. pelatihan yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan nilai tambah dari olahan singkong.

Hasil kegiatan KKN-T UNIRA Malang secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan tim pelaksana dalam memenuhi target jumlah peserta yang mengikuti pelatihan
2. Tercapainya tujuan pelatihan, yaitu masyarakat dan tim penggerak PKK memiliki kreatifitas baru dalam mengembangkan produk dan mengolah produk menjadi produk yang bernilai jual tinggi
3. Tercapainya target materi yang telah direncanakan dan yang telah disampaikan, terbukti dari pemahaman dan keberhasilan ibu-ibu tim penggerak PKK dalam mempraktekkan pengolahan singkong menjadi keripik singkong yang renyah, gurih dan tentunya digemari oleh seluruh kalangan masyarakat
4. Meningkatnya keterampilan, kreatifitas dan pengetahuan baru dalam memanfaatkan alat-alat yang sudah tersedia untuk dapat digunakan sebagai pengolahan sumber pangan yang ada di desa

SIMPULAN

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan keripik singkong terlihat dari adanya peningkatan kreatifitas, keterampilan dan pengetahuan baru ibu-ibu tim penggerak PKK dalam melakukan pengolahan produk keripik singkong. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar sesuai dengan rancangan yang telah disusun dan direncanakan.

Kegiatan mendapatkan sambutan yang baik dari masyarakat terbukti dengan keaktifan dan antusias peserta dalam mengikuti kegiatan hingga kegiatan pelatihan berakhir. Hal ini tidak terlepas dari dukungan dari perangkat desa dan peran dari ibu-ibu tim penggerak PKK Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

Tindak lanjut dari adanya pelatihan ini harapannya ada pembinaan lebih lanjut dari pihak pemerintah Desa agar hasil produk dapat terus berkembang dan berkelanjutan. Untuk terus menumbuhkan jiwa wirausaha, meningkatkan keterampilan masyarakat Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan lebih intensif

guna menumbuh kembangkan wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan keripik singkong.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada anggota Tim KKN-T UNIRA Malang yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini, serta Kepala Desa, tim penggerak PKK dan masyarakat Desa Kranggan Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, yang telah memberikan dukungannya untuk berkontribusi terhadap keberhasilan setiap program kegiatan yang direncanakan oleh Tim pengabdian masyarakat Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Q., Yulianto, T., & Amalia, R. (2021). Pengembangan UKM kripik singkong varian rasa dalam peningkatan masyarakat pada masa new normal. *ETHOS*, 9(1), 123–128.
- Badan Pusat Statistik, (2019). Produksi Ubi Kayu Menurut Kecamatan di Kabupaten Malang Tahun 2013–2018, diakses tanggal 19 Oktober 2021 dari <https://malangkab.bps.go.id/statictable/2016/09/06/539/luas-panen-produktivitas-dan-produksi-ubi-kayu-menurut-kecamatan-di-kabupaten-malang-2013-2018.html>
- Gunawati, U., & Sudarwati, W. (2017). Analisis studi kelayakan usaha bisnis cassava chips di perumahan Mardani Raya. *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 4(1), 35–44.
- Henakin, F. K. O., & Taena, W. (2018). Analisis nilai tambah singkong sebagai bahan baku produk keripik di kelompok usaha bersama sehati desa Batnes Kecamatan Musi. *AGRIMOR*, 3(2), 23–26.
- Indardi. (2018). Peningkatan ekonomi masyarakat melalui pembuatan keripik singkong di Semuluh Kidul, Semanu, Gunung Kidul. *Berdikari*, 6(1), 53–64.
- Ratnah, Mariamah, & Suratman. (2018). Pelatihan pengolahan ubi kayu menjadi kripik balado di desa Teke kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 195–200.
- Rukmana, R. dan Yuniarsih, Y. 2001. *Aneka Olahan Ubi Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rustantono, H. (2021). Pendampingan Kualitas Pendidikan di Era Pandemi. *Madaniya*, 2(4), 355–360.
- Rustantono, H., Kusumaningrum, D. ., & Rasyid, H. . (2022). Pelatihan Pemanfaatan Limbah Kulit Singkong Menjadi Keripik. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 31–37.
- Tarigan, R. (2004). *Ekonomi regional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Valentina, O. (2009). Analisis nilai tambah ubi kayu sebagai bahan baku kripik singkong. Semarang; Universitas Sebelas Maret.



PERINTISAN OMAH KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK-ANAK DUSUN GOMBLOH

Lailatul Rofiah¹, Hendra Rustantono², Wafiyatu Maslahah³

^{1,2,3} Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: lailatulrofiah14@gmail.com

Corresponding author:

Lailatul Rofiah
Universitas Islam Raden Rahmat
Lailatulrofiah14@gmail.com

ABSTRACT

Thematic Real Work Lecture (KKN) of UNIRA Malang is a place to be able to directly to the community. As a group activity consisting of various disciplines, which KKN Tematik Unira Malang is expected to be able to provide solutions and help deal with real problems that are complex in an integrated and interdisciplinary nature. The condition of the people in Druju Village, precisely in Gombloh Hamlet from 6 am to 2 pm is very quiet because the majority of the people here are workers, most of the livelihoods of the people in Gombloh Hamlet are gardening and factory workers, so it has an impact on the difficulty of parents to teach or assist their children in doing their schoolwork. Seeing that KKN-T Unira Malang was inspired by the Creative Gallery in the Bantur area to revive a study group forum that aims to improve the quality of education in Gombloh Hamlet. In carrying out this program, we use a Working Out Loud (WOL) approach, enabling program implementation to be carried out in a collaborative-participatory manner together with the program recipient communities. In implementing this program we use 4 stages, namely: planning, piloting, launching until follow-up. Base on the 4 stages that have carried out, It can be concluded that Creative Omah can be used as a place for learning and developing the talents and interests of the children of Gomblo Hamlet

Keywords: *Creative home, learning motivation, children*

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) UNIRA Malang merupakan wadah untuk mengabdikan kepada masyarakat. Mengabdikan dalam bentuk sebuah kegiatan kelompok yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu, yang mana KKN Tematik Unira Malang diharapkan mampu untuk memberikan solusi serta membantu menangani masalah-masalah nyata yang sifatnya mejemuk secara terpadu dan interdisipliner. Kondisi masyarakat di Desa Druju tepatnya di Dusun Gombloh dari jam 6 pagi sampai jam 2 sore sangat sepi dikarenakan mayoritas masyarakat di sini sebagai pekerja, sebagian besar mata pencaharian masyarakat di Dusun Gombloh adalah berkebun dan buruh pabrik, sehingga berdampak kesulitan orang tua untuk mengajari atau mendampingi anak-anaknya dalam mengerjakan tugas sekolah. Melihat itu KKN-T Unira Malang terinspirasi dari Galeri Kreatif yang berada di daerah Bantur untuk menghidupkan kembali suatu wadah kelompok belajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Dusun Gombloh. dalam menjalankan program ini kami menggunakan pendekatan Working Out Loud (WOL) memungkinkan pelaksanaan program dapat dilakukan secara kolaboratif-partisipatif bersama-sama dengan komunitas masyarakat penerima program. Dalam melaksanakan program ini kami menggunakan 4 tahap yaitu : perencanaan, perintisan, launching sampai tindak lanjut program. Berdasarkan 4 tahap yang telah dilakukan Dapat di simpulkan bahwa Omah Kreatif dapat di gunakan sebagai wadah belajar dan mengembangkan bakat minat anak-anak Dusun Gomblo.

Kata Kunci: *Omah Kreatif, Motivasi Belajar, Anak-anak*

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Universitas Islam Raden Rahmat Malang merupakan wadah untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara langsung. Pengabdian tersebut dalam bentuk sebuah kegiatan kelompok yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu. Dengan adanya KKN-T Unira Malang diharapkan mampu untuk memberikan solusi serta membantu menangani masalah-masalah nyata yang sifatnya mejemuk secara terpadu dan interdisipliner. Kemajemukan disiplin ilmu yang dimiliki dan dikembangkan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang sangat memungkinkan perguruan tinggi ini dapat mengaplikasikan misi Tri Dharma yang dilaksanakan dengan kemampuan profesional dengan memposisikan diri sebagai agen pembaharu. Di samping sebagai agen pembaharu, mahasiswa harus mampu memposisikan diri di tengah-tengah masyarakat selama mengikuti KKN, selain itu juga dituntut berperan untuk mengaplikasikan ilmunya sebagai fasilitator dan dinamisator pembangunan di tengah masyarakat.

Desa Druju khususnya Dusun Gomblo terkenal dengan sebutan Keluarga Cendana, yang mana masyarakat Dusun Gomblo sangat menjunjung tinggi nilai sopan dan santun. Secara Geografis Desa Druju berada pada ketinggian 543 meter di atas permukaan laut. Dengan suhu minimum rata-rata 24°C-27°C. Kondisi curah hujan di Desa Druju mencapai 1887.98 mm dengan jumlah curah hujan sebanyak 90 hari. Desa Druju memiliki luas wilayah sekitar 1.726 km².

Berdasarkan hasil survei sebelum terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat dapat diketahui bahwa kondisi masyarakat di Desa Druju tepatnya di Dusun Gombloh dari jam 6 pagi sampai jam 2 sore sangat sepi dikarenakan mayoritas masyarakat di sini sebagai pekerja, sebagian besar mata pencaharian masyarakat di Dusun Gombloh adalah berkebun dan buruh pabrik, sehingga berdampak kesulitan orang tua untuk mengajari atau mendampingi anak-anaknya dalam mengerjakan tugas sekolah.

Berdasarkan hasil survei tersebut salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar khususnya di ranah kognitif dan psikomotorik untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan pendidikan menengah pertama (SMP) KKN-T Unira Malang terinspirasi dari Galeri Kreatif yang berada di daerah Bantur dengan menghidupkan kembali suatu wadah kelompok belajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Dusun Gombloh.

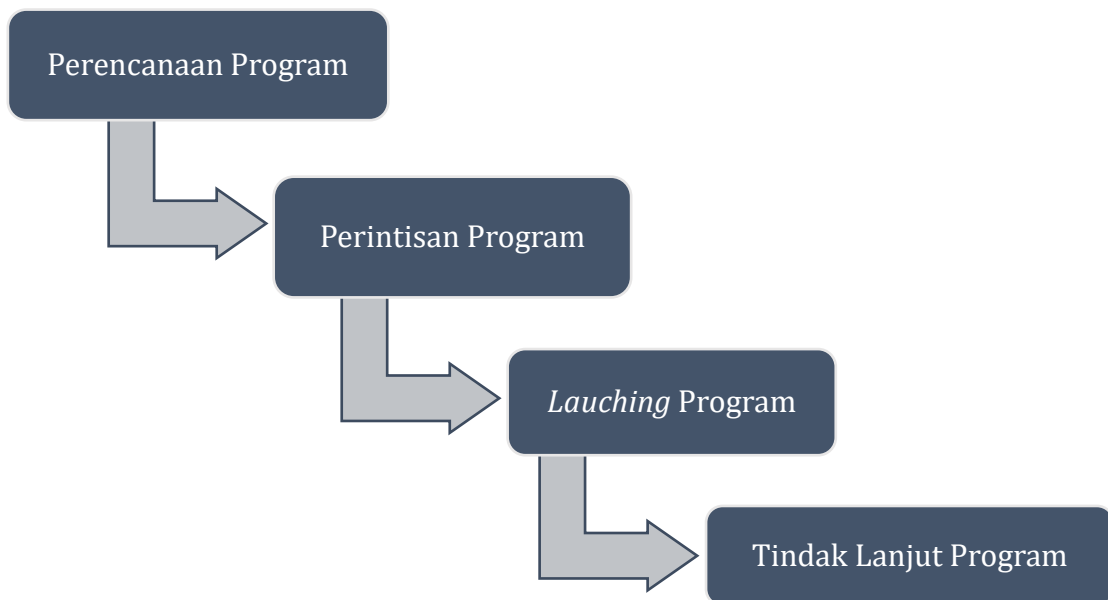
METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang penulis gunakan dalam perintisan Omah Kreatif yaitu *Working Out Loud* (WOL) mulanya telah banyak digunakan di area penelitian pendidikan selama lebih dari 30 tahun (Cooper, Ayers-Lopez, & Marquis, 1982; Rees, 1981), dimana pendekatan ini berupaya mendorong subyek belajar untuk menunjukkan pekerjaan dan proses pemikiran mereka sebagai bagian dari pemecahan masalah. Namun, dalam beberapa tahun terakhir WOL telah semakin terkait dengan bisnis sosial (Pearce, 2014). Dalam pengabdian ini, pendekatan WOL memungkinkan pelaksanaan program dapat dilakukan secara kolaboratif-partisipatif bersama-sama dengan komunitas masyarakat penerima program.

Pendekatan *Working Out Loud* digunakan pada tahap lapangan dalam bentuk perintisan Omah Kreatif Dusun Gombloh selalu melibatkan masyarakat di dalamnya. Sehingga rasa kepemilikan warga Dusun Gombloh terhadap Omah Kreatif Dusun Gombloh dapat

meningkat. Implementasi program pengabdian masyarakat yang dilakukan penulis melalui pendekatan *Working Out Loud*. Pendekatan ini dipilih agar masyarakat Dusun Gombloh secara perlahan-lahan dapat beradaptasi dan memahami manfaat Omah Kreatif yang didirikan. Sehingga harapannya ketika Omah Kreatif ini sudah berdiri, masyarakat Dusun Gombloh secara kontinyu memberikan dukungannya karena rasa kepemilikan yang kuat atasnya.

Implementasi pendekatan *Working Out Loud* dalam mewujudkan rintisan Omah Kreatif Dusun Gombloh dibagi menjadi beberapa tahap, sesuai yang tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Program

Dalam tahap 1 (Perencanaan Program) yang dilaksanakan 17-18 Februari 2022 ini secara terperinci berisi tentang langkah-langkah persiapan pendirian Omah Kreatif Desa Gombloh. Dimulai dengan datangnya KKN-T kelompok 18 di Dusun Wonorejo, Desa Druju Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

Sedangkan untuk tahap 2 (Perintisan Program) yang di laksanakan dalam rentang waktu 19-22 Februari 2022, dengan mengadakan sosialisasi dan rapat bersama remaja Islam Wonorejo atau sering disebut dengan Riswo bersama dengan KKN-T kelompok 18 Dusun Wonorejo, Desa Druju Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

Untuk tahap 3 (*Launching Program*) dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2022, bersama perintis Galeri Kreatif daerah Bantur yaitu Bapak Muzeki. Kegiatan tersebut juga melibatkan remaja Islam Wonorejo, agar Omah Kreatif ini dapat dilakukan secara maksimal.

Dan yang terakhir adalah tahap 4 (Tindak Lanjut Program) dilaksanakan pada tanggal 24-15 Maret 2019 tahap ini merupakan tahap terakhir dari keseluruhan program yang dilaksanakan. Tahap ini lebih spesifik berisi tentang proses pelaksanaan program-program yang tercantum dalam omah kreatif. Program-program tersebut meliputi bimbingan belajar, minat bakat dan TPQ untuk peserta didik dari SD/MI, dan SMP/MTs yang bertempat di Balai Pedukuhan Dusun Wonorejo Desa Druju Kecamatan Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perintisan omah kreatif merupakan upaya mahasiswa KKN-T Unira Malang untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan motivasi belajar anak-anak usia SD dan SMP disekitar Dusun Gombloh Kabupaten Malang, harapan awalnya perintisan omah kreatif ditujukan sebagai wadah untuk anak-anak dilungkungan sekitar Dusun Gombloh Kabupaten Malang memiliki kegiatan positif setelah pulang sekolah diantaranya adalah belajar bareng, mengembangkan bakat minat dan kegiatan-kegiatan-kegiatan positif lainnya. Adapun hasil atau manfaat yang didapatkan dari perintisan omah kreatif ini Desa Gomblo Kabupaten Malang ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatnya antusiasme anak anak untuk menghadiri Omah Kreatif setelah anak anak pulang sekolah. Antusias anak-anak Dusun Gombloh Kabupaten Malang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan-kegiatan atau program-program yang ada pada omah kreatif, hal tersebut terlihat dari banyaknya anak-anak yang mengikuti kegiatan khususnya belajar bareng di omah kreatif setelah pulang sekolah, hal tersebut mendapat dukungan dari masyarakat sekitar karena sebagian besar anak-anak mereka mengikuti kegiatan tersebut dan berdampak positif bagi anak-anak diantaranya adalah meningkatkan motivasi belajar mereka dan mengurangi kegiatan-kegiatan yang kurang bermanfaat
2. Pengfungsian Omah Kreatif sebagai wadah untuk menambah ilmu pengetahuan dan menggali bakat bagi anak anak sepulang dari sekolah. Omah kreatif disamping menjadi wadah anak-anak belajar dan bermain bareng, disini juga sebagai tempat untuk menggali bakat minat mereka, ada beberapa kegiatan yang dilakukan di omah kreatif untuk mengetahui dan meningkatkan bakat minat anak-anak Dusun Gombloh Kabupaten Malang diantaranya adalah kegiatan menari, mewarnai, membaca puisi, berpidato dan lain-lain.

Pembahasan

Informasi terkait adanya omah kreatif dusun gombloh ini telah tersebar di sekolah dan masyarakat Dusun Gombloh Kabupaten Malang secara umum. Dengan hasil dan manfaat yang telah didapatkan dari perintisan omah kreatif tersebut masyarakat sekitar Dusun Gombloh Kabupaten Malang banyak yang mendukung, dukungan masyarakat sekitar tidak hanya moril namun juga materiil diantaranya adalah banyak masyarakat yang menyumbang alat atau fasilitas pendukung di omah kreatif seperti papan tulis, spidol, penghapus, papan pengumuman, sapu dan lain-lain dan omah kreatif diresmikan oleh Kepala Desa dan peresmian tersebut dihadiri oleh masyarakat sekitar dan anak-anak juga menampilkan kreasi-kreasi yang telah dipelajari di omah kreatif seperti menari, membaca puisi, menyanyi dan lain-lain.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak diantaranya adalah motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik merupakan dorongan yang tumbuh dari diri seseorang yang berasal dari dalam dirinya untuk melakukan pekerjaan dengan semangat tinggi menggunakan semua kemampuan yang dimilikinya yang bertujuan untuk mendapatkan hasil sehingga mencapai kepuasan sesuai dengan keinginannya

(Hamzah.2006). Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu yang berasal dari luar dirinya.

Menurut Dimiyati dalam bukunya belajar dan pembelajaran, “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya rasa *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Sehubungan dengan kegiatan belajar peran guru sangat penting dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Di samping itu motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Dalam hal ini terbukti bahwasannya Omah Kreatif merupakan bagian dari faktor ekstrinsik yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak.

SIMPULAN

Keberhasilan program rintisan omah kreatif Dusun Gombloh Kabupaten Malang ini dapat dilihat dari perubahan kondisi sebelum dan sesudah program ini dilaksanakan. Seperti yang dipaparkan sebelumnya bahwa Dusun Gombloh Kabupaten Malang belum memiliki tempat Omah Kreatif untuk masyarakat, terutama anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Sehingga sangat wajar apabila banyak anak yang tidak memanfaatkan waktunya untuk belajar. Namun setelah adanya Omah Kreatif di Dusun Gombloh Kabupaten Malang, warga desa khususnya anak usia sekolah dasar memiliki peningkatan semangat belajar terbukti dengan kedatangan mereka ke Omah Kreatif sepulang sekolah. Tempat bermain dan pergaulan anak pun dapat diamati dan lebih terkontrol. Selain terkait perubahan ini, ketercapaian target dan tujuan dilaksanakannya program ini merupakan bukti bahwa program rintisan ini sudah berhasil dilaksanakan.

Sebaiknya untuk Perangkat Desa dan pihak Universitas Islam Raden Rahmat Malang agar secara periodik melakukan pendampingan dan tindak lanjut dari perintisan Omah Kreatif ini oleh RISWO (Remaja Islam Wonorejo), sehingga pemberdayaan sektor pendidikan, ekonomi, sosial maupun budaya bagi warga Dusun Gombloh Kabupaten Malang benar-benar terwujud.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada anggota KKN Tematik Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini, serta Kepala Desa, masyarakat Desa Druju khususnya Dusun Gomblo Kabupaten Malang yang telah memberikan dukungannya untuk berkontribusi terhadap keberhasilan setiap program kegiatan yang telah direncanakan oleh Tim KKN Tematik Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

DAFTAR RUJUKAN

Cooper, C. R., Ayers-Lopez, S., & Marquis, A. (1982). Children's Discourse During Peer Learning in Experimental and Naturalistic Situations. *Discourse Processes*, 5(2), 177-191.



- Hamzah. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukuran Analisi bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mahmud, Dimyati. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: B PFE
- Mardiatmadja, SJ, B.S. (2017). *Komunitas Belajar*. PT Kanisius, Yogyakarta.
- Oemar, Hamelik. (1990). *Psikologi belajar mengajar*. Bandung: Sinar baru.
- Sardiman, A. M. (1986) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT. Raja Grafindo.
- Suryabrata, Sumadi. (1966). *Psikologi kepribadian* .Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, Esa Nur . (2020). *Motivasi belajar*. Yogyakarta: DIVA Perss.



SOSIALISASI BAHAYA GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI SISWA

Wafiyatu Maslahah¹, Lailatul Rofiah²

¹Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: wafiya.maslahah@gmail.com

²Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: lailatulrofiah14@gmail.com

Corresponding author:

Wafiyatu Maslahah

Universitas Islam Raden Rahmat

Wafiya.maslahah@gmail.com

ABSTRACT

This community service activity began with a problem regarding the decline in student achievement at MTs AL-Huda Wajak caused by online Game addiction. Students spend their time playing online Games. This makes students decline in achievement. The purpose of this community service activity is so that students know about the dangers that occur when experiencing online Game addiction, especially on achievement. The method used is by; 1.) conducting interviews with the madrasah regarding the problems that occur in the madrasa. 2.) discuss the solutions that are carried out to educate students, 3.) form a committee for socialization activities, 4.) hold socialization activities, 5.) provide feedback to explore students' understanding with the socialization. The results obtained are that students do not understand the impact of online Game addiction. Students become more aware of how to manage the time between playing Games and their obligation to study so that achievement remains good and good.

Keywords: *Danger, Online Game, Achievement*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bermula dari adanya permasalahan mengenai menurunnya prestasi siswa di MTs AL-Huda Wajak yang disebabkan oleh adanya kecanduan Game online. Siswa menghabiskan waktunya untuk bermain Game online. Hal ini menjadikan siswa menurun dalam prestasi. Tujuan dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini supaya siswa mengetahui mengenai bahaya yang terjadi ketika mengalami kecanduan Game online, khususnya terhadap prestasi. Metode yang dilakukan yakni dengan cara; 1.) mengadakan kegiatan wawancara terhadap pihak madrasah mengenai permasalahan yang terjadi di madrasah. 2.) membahas mengenai solusi yang dilakukan untuk mengedukasi siswa, 3.) membentuk panitia kegiatan sosialisasi, 4.) mengadakan kegiatan sosialisasi, 5.) memberikan umpan balik untuk menggali pemahaman siswa dengan adanya sosialisasi tersebut. Hasil yang diperoleh yakni siswa menjadi lebih memahami cara mengatur waktu antara bermain Game dengan kewajiban mereka belajar sehingga prestasi tetap baik.

Kata Kunci: *Bahaya, Game Online, Prestasi*

PENDAHULUAN

Pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadikan munculnya berbagai produk-produk teknologi. Salah satu produk tersebut yakni *game online* yang merupakan permainan yang dapat dimainkan banyak orang diberbagai penjuru dunia melalui akses jaringan internet. Produk tersebut memberikan fasilitas permainan yang dilakukan secara online. Permainan *game* yang dilakukan secara online dapat dilakukan bersama dengan pemain diseluruh dunia. Permainan *game online* mudah diakses dan populer sejak kemunculannya (Novrialdy, 2019).

Siswa sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki kemudahan dalam mengakses *Game* online perlu diberikan filter supaya bijak dalam menggunakannya. Saat ini banyak sekali siswa yang mendapatkan dampak positif maupun negatif dengan adanya kemudahan dalam mengakses *game online* (Arianto, 2016). Pada dampak negatif adanya perkembangan IPTEK salah satunya yakni menjadikan siswa kecanduan teknologi yang berupa *game*.

Mengambil hasil penelitian yang dilakukan oleh (Syahrani, 2015) bahwa kecanduan teknologi khususnya *game online* pada siswa disebabkan kurang adanya filter yang diberikan. Siswa dengan mudah mengakses internet dan memainkan *game online* diberbagai waktu dan kesempatan. Fasilitas bermain *game* tersedia dalam genggaman siswa.

MTs Al-Huda memiliki siswa yang dalam kehidupan sehari-hari berkaitan erat dengan penggunaan teknologi. Berdasarkan wawancara awal dengan Kepala Madrasah diperoleh data siswa di MTs Al-Huda bahwa siswa terdampak negatif dengan adanya *game online* yang menjadikan menurunnya prestasi belajar. Siswa tidak mengerjakan tugas dan menggunakan *smartphone* mereka untuk kegiatan *game online*. Perlu diberikan arahan kepada siswa MTs Al-Huda supaya tidak mudah terjerat *game online* yang dapat berpengaruh terhadap meningkatnya prestasi belajar. Kegiatan yang dilakukan untuk memberikan arahan kepada siswa yakni melalui sosialisasi di MTs Al-Huda tentang "Bahaya *game online* terhadap Prestasi Siswa".

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada MTs Al-Huda Wajak Kabupaten Malang. Waktu pelaksanaan kegiatan yakni mulai tanggal 3 September 2022 hingga 10 September 2022. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan kegiatan ini sebagai berikut:

1. Koordinasi awal untuk menggali informasi mengenai dampak adanya teknologi bagi siswa. Waktu pelaksanaan koordinasi yakni tanggal 3 September 2022.



Gambar 1. Kegiatan koordinasi awal dengan pihak madrasah

2. Mengadakan group diskusi pada tanggal 06 September 2022 antara pihak sekolah dengan tim pengabdian masyarakat dengan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk menemukan solusi dari permasalahan.



Gambar 2. Melakukan kegiatan group diskusi dengan pihak madrasah

3. Menyusun agenda sosialisasi dengan menentukan waktu dan membentuk panitia. Dilaksanakan pada tanggal 08 September 2022.



Gambar 3. Melakukan kegiatan pembentukan panitia

4. Melaksanakan kegiatan sosialisasi. Sosialisasi dilakukan pada tanggal 10 September 2022.



Gambar 4. Melakukan kegiatan sosialisasi

5. Mengadakan umpan balik kepada siswa sebagai peserta sosialisasi



Gambar 5. Melakukan kegiatan pemaparan materi sosialisasi oleh pemateri pertama

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada MTs Al-Huda Wajak memperoleh hasil berupa kegiatan sosialisasi yang memperdalam wawasan siswa mengenai bahaya yang diakibatkan dari *Game* online terhadap prestasi. Siswa menjadi memiliki prestasi yang baik dan terarah dalam proses penggunaan teknologi serta mampu mengatur waktu antara bermain *Game* dan belajar. Pada kegiatan sosialisasi dimulai dengan agenda pembukaan.

Pembukaan pada kegiatan sosialisasi dilakukan oleh mahasiswa semester enam yakni Revi Novita Ratnasari. Pada kegiatan pembukaan diawali dengan salam dan membaca do'a bersama. Selanjutnya diberikan penjelasan mengenai pentingnya kegiatan ini bagi siswa. Diperjelas pula tujuan yang diinginkan dari adanya kegiatan sosialisasi yakni dapat

meningkatkan prestasi siswa. Kegiatan pembukaan dilakukan untuk membangun suasana menyenangkan, aktif dan interaktif.



Gambar 6. Kegiatan pembukaan sosialisasi

Agenda selanjutnya yakni pemaparan materi yang dilakukan oleh Wafiyatu Maslahah, S.Pd., M.Pd. Pada kegiatan pemaparan dimulai dengan kegiatan interaktif dengan menggali pemahaman siswa mengenai *game online*. Hal demikian dipahami dengan baik oleh seluruh peserta dan bahkan akrab dalam keseharian mereka. *Game online* menjadi sarana bermain siswa yang ada didalam genggamannya mereka pada kehidupan sehari-hari. Siswa menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang akrab dan dimainkan serta mudah diakses.

Pemateri menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang memanfaatkan jaringan internet atau wifi. *Game* yang dimainkan secara online dengan memanfaatkan wifi atau paket data yang dapat dilakukan pengaksesan diberbagai waktu dan kesempatan. Perkembangan *game online* juga dijelaskan lebih lanjut bahwa perkembangannya dimulai sejak tahun 2001 di Indonesia. Pemaparan dilanjutkan dengan menjelaskan berbagai macam *game online* antara lain; PUBG, Mobile Legends, Age of Empire Online dan lain-lain.

Penjelasan materi dengan memberikan wawasan kepada siswa mengenai perbedaan *game* yang dimainkan meliputi *First person shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform Online*, *Browser Game*, *Massive Multiplayer Online Game*. Dan *First person shooter (FPS)* yakni *Game* tunggal dengan pemain seolah sebagai pelaku yang menjalankan permainan tersebut, kebanyakan mengambil tema mengenai peperangan dengan senjata-senjata militer. *Real-Time Strategy*, merupakan permainan yang menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Pemain biasanya memainkan beberapa peran dalam satu waktu. *Cross-Platform Online* pada *game* ini membutuhkan jaringan internet untuk dapat bermain dan menjalankannya. *Browser Game* merupakan permainan yang digunakan dengan menggunakan *browser* seperti *mozilla*, *firefox*, *opera*, dan *IE*. *Browser* yang dipakai yakni mendukung javascript, php maupun flash. *Masive player* yakni *game* yang dapat dimainkan secara online dengan orang-orang seluruh dunia, dapat interaksi dengan pemain lain layaknya di dunia nyata.

Selanjutnya dipaparkan oleh pemateri yakni meskipun demikian perlu diwaspadai oleh siswa dengan adanya *game online* yang mengandung hal negatif dan berbahaya. Dampak negatif yang terjadi dengan bermain *game online* yakni, 1.) membuang waktu, 2.) lupa jam tidur, 3.) kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial, 3.) lupa makan teratur, 4.) pusing, 5.) kerusakan saraf otak, 6.) kerusakan mata, 7.) mudah marah, 8.) menghabiskan paket data,

9.) kejahatan/kriminal, 10.) kematian, 11.) gangguan jiwa/mental. Pemaparan mengenai dampak negatif dijelaskan contoh-contoh yang konkrit oleh pemateri. Selain dampak negatif diberikan penjelasan mengenai dampak positif yakni antara lain, 1.) hiburan, 2.) wawasan, dan 3.) dapat menjadi kegiatan untuk mengurangi pengangguran jika dapat dimainkan dengan baik dan bijak.

Pemateri kedua yakni Lailatul Rofiah, S.Pd.,M.Pd. Pemateri kedua ini menjelaskan mengenai tips dan trik mengenai sukses belajar dan berprestasi.



Gambar 7. Pemateri kedua memaparkan materi

Pada pemaparan materi oleh pemateri kedua dijelaskan mengenai tata cara belajar yang baik menurut agama sesuai kitab *ta'limul muta'alim*. Selanjutnya diberikan pengarahan mengenai cara membagi waktu antara bermain dan belajar dengan membuat jadwal kegiatan sehari-hari. Diberikan penjelasan mengenai tugas dan kewajiban sebagai pelajar supaya menjadi orang yang sukses serta memiliki ilmu yang bermanfaat. Agenda selanjutnya yakni kegiatan tanya jawab dengan seluruh siswa. Antusiasme siswa dalam kegiatan tanya jawab sangat tinggi. Kegiatan tanya jawab diberikan apresiasi yang dengan dibagikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya dan menanggapi pertanyaan.



Gambar 8. Suasana ketika tanya jawab dengan diberikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya dan menanggapi pertanyaan

Pembahasan

Game online memiliki dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan baik dan bijak maka diperoleh hal positif dalam diri individu. Bagi

pengguna yang tidak bijak maka akan memperoleh dampak negatif yakni keuangan menjadi bermasalah dan cenderung boros, membuang waktu, semangat belajar menurun, kesehatan menjadi terganggu dan kemampuan sosial yang hilang. Dampak negatif dari *Game* online menjadikan pertumbuhan pada remaja buruk dan menghancurkan cita-cita generasi bangsa di kemudian hari (Surbakti, 2017).

Dampak negatif bagi pengguna apabila permainan *Game online* dimainkan secara berlebihan yakni siswa tidak mengerjakan tugas sekolah, menurunnya konsentrasi dalam belajar, bolos sekolah dan menggunakan uang SPP untuk bermain *Game*. Seperti pada kasus di MTs Al Huda Wajak siswa menjadi menurun dalam prestasi dan tidak mengerjakan tugas sekolah. Hal ini terjadi karena kurangnya kontrol pada diri siswa. Berdasarkan pendapat (Sri et al., 2017) bahwa mengatasi dampak negatif yang terjadi akibat kecanduan *game online* maka diperlukan kerjasama dan pencegahan oleh pihak sekolah khususnya guru dan bimbingan konseling serta diperlukan kerjasama serta komunikasi dengan pihak keluarga siswa. Kerjasama yang baik antara pihak sekolah dengan keluarga menjadikan upaya penanggulangan dampak negatif dapat dilakukan. Pada MTs Al-Huda upaya yang dilakukan yakni kegiatan sosialisasi kepada siswa untuk menjelaskan mengenai bahaya *game online* terhadap prestasi serta diberikan tips belajar yang baik.

Bermain *game* dapat menjadikan berkurangnya aktifitas positif yang seharusnya dilakukan oleh siswa sesuai dengan usia perkembangannya. Banyak kasus kecanduan *Game online* seperti pada siswa MTs Al-Huda Wajak. Memakai pendapat (Pande & Marheni, 2015) bahwa kecanduan *game online* pada anak usai SMP yang masih labil serta sulit dalam mengendalikan egonya menjadikan berkurangnya waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya sehingga memicu siswa menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peduli dengan lingkungan dan minimnya adaptasi dengan lingkungan sekitar. Kasus kecanduan *Game online* yang menyebabkan siswa tidak dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sosial menjadikan sikap apatis.

Kasus *Game online* juga terjadi pada kalangan siswa di lingkungan SMA. Hal ini menunjukkan bahwa remaja perlu diberikan filter dan upaya menanggulangi dampak negatifnya. Pada SMA Negeri 1 Bayang ditemukan dampak negatif yakni motivasi siswa menurun. Upaya yang dilakukan yakni dengan memberikan nasehat kepada siswa dan melakukan razia handphone di sekolah selain itu juga dilakukan kerjasama dengan guru (Ismi, 2020). Kasus demikian serupa dengan kasus di MTs Al-Huda tetapi upaya menanggulangnya dilakukan dengan cara sosialisasi dan belum diadakan razia handphone mengingat metode pembelajaran yang digunakan *hybrid learning*.

Game online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa jika sudah kecanduan. Motivasi belajar siswa yang kecanduan *Game online* menjadi terganggu yang akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya (Nisrinafatin, 2020). Pada siswa MTs AL-Huda Wajak dampak negatif yang terjadi menurunnya prestasi yang terlihat pada hasil ulangan harian siswa. Hal demikian perlu dilakukan penguatan motivasi siswa. Kecanduan *Game online* yang sangat mendalam membutuhkan penanganan khusus dan perhatian yang lebih. Kegiatan sosialisasi yang diadakan pada sekolah tersebut merupakan wujud penanganan dan perhatian terhadap siswa untuk dapat meningkatkan prestasi.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi di MTs Al-Huda Wajak merupakan upaya yang dilakukan untuk menanggulangi dampak negatif *Game online*. Adanya sosialisasi tersebut menjadi bekal pengetahuan siswa bijak serta dapat menggunakan *Game online* tanpa mengganggu prestasi belajar. Siswa menjadi dapat mengatur waktu antara belajar dengan bermain *Game online*. Pemberian materi terkait tips dan trik mengatur kegiatan belajar dan bermain menjadikan siswa lebih memahami penggunaan waktu dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan IPS telah menugaskan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MTs Al-Huda Wajak. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah menyetujui kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Kepala LPPM Universitas Islam Raden Rahmad Malang yang telah memberikan pengesahan kegiatan yang kami lakukan. Kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Huda Wajak yang telah memberikan ijin terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianto, T. R. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 01(01), 45–50.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1023335&val=13035&title=Dampak%20Game%20Online%20Terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Pelajar>
- Ismi, N. (2020). Dampak *Game online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. In *Journal of Civic Education* (Vol. 3, Issue 1).
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edukasi Nonformal*, 115–122. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427/244>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Junal Psikologi Udayana*, 02(02), 163–171.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1586041&val=4934&title=HUBUNGAN%20KECANDUAN%20GAMEONLINE%20DENGAN%20PRESTASI%20BELAJAR%20SISWA%20SMP%20NEGERI%201%20KUTA>
- Sri, •, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1). www.jurnal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* /, 01(01).
- Syahrar, R. (2015). KETERGANTUNGAN *ONLINE GAME* DAN PENANGANANNYA. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 84–92.