

ISSN 2798-7078 (Media Online)

**JP2NS**



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
MASYARAKAT NOM MENSEN SIANTAR**

**Volume 3, Nomor 3, Agustus 2023**

**Penerbit:**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)  
Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132  
<https://uhnp.ac.id>**



---

**DEWAN REDAKSI  
JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)**

---

Pimpinan Redaksi	: Dr. Natalina Purba, S.Sos., M.Pd.
Wakil Pimpinan Redaksi	: Novra Melisa P. Hutabarat, S.Pd., M.Hum.
Anggota	: Immanuel Simanjuntak, S.H
Editor	: Monalisa Frince S, S.Pd, M.Pd
Reviewer / Mitra Bestari	: 1. Prof. Dr. Ramlan Silaban, M.S. (Universitas Negeri Medan) 2. Prof. Dr. Lince Sihombing, M.Pd. (IAKN Tarutung) 3. Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum. (UHKBPNP) 4. Prof. Dr. Selviana Napitupulu (UHKBPNP) 5. Dr. Jonni Sitorus, S.T., M.Pd. (Balitbang Pemprovsu) 6. Dr Muktar B. Panjaitan, S.Si, M.Pd 7. Dr. Jumaria Sirait M.Pd. (UHKBPNP) 8. Dr. Sepriandinson Saragih, S.H., M.H. (UHKBPNP) 9. Sahat Sitompul, ST., M.T. (UHKBPNP)
Sekretariat/Administrasi	: 1. Halomoan Sihombing, Amd. 2. Harry Cristofel Simanjuntak, S.E.



---

## JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)

---

### Deskripsi (Sinopsis)

Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS) dikelola dan diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang memuat artikel-artikel dari berbagai disiplin ilmu yang diadopsi dalam berbagai aktivitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta penelitian terapan lainnya. Artikel-artikel yang dipublikasikan di JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar meliputi hasil-hasil penelitian ilmiah asli, artikel ulasan ilmiah yang bersifat baru, atau komentar atau kritik terhadap tulisan ilmiah maupun dalam terbitan berkala ilmiah lainnya. JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar menerima manuskrip atau naskah artikel dalam bidang riset terapan dan hilirisasi hasil penelitian ilmiah kuantitatif maupun kualitatif berbasis komunitas kedalam format penelitian dan pengabdian masyarakat yang mencakup bidang keilmuan Sosial, Kependidikan, Sains, Bahasa, Ekonomi Bisnis, Teknik Kejuruan dan entrepreneurship. Jurnal ini terbit empat kali dalam setahun yaitu di bulan *Februari, Mei, Agustus, dan Desember*.



## DAFTAR ISI

<b>PERAN MAHASISWA DALAM MENGURANGI DAN MENIADAKAN KASUS BEGAL DI KOTA MEDAN: PENDEKATAN TEORI STRUKTURAL-FUNGSIONAL</b> <i>Ruben Cornelius Siagian, Goldberd Harmuda Duva Sinaga.</i> (Universitas Negeri Medan, Universitas HKBP Nommensen Medan)	<b>1-13</b>
<b>PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT AKAN PENTINGNYA PENDIDIKAN DAN KESEJAHTERAAN LINGKUNGAN DI DESA SITINJAK KEC. ONAN RUNGGU KAB. SAMOSIR</b> <i>Juni Agus Simaremare, Cahyana Hotmauli Sinaga, Kristin Sara Mutiara Silitonga, Florensia Elisabeth, Rumiris Pakpahan, Yolanda Erika Magdalena Pangaribuan, Inda Anggreny Sibirian.</i> (Universitas HKBP Nommensen Medan)	<b>14-21</b>
<b>PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SD NEGERI 091287 PANEI TONGAH</b> <i>Inneke Togatorop, Natalina Purba, Eva Pasaribu.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	<b>22-31</b>
<b>SOSIALISASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP CHART DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU</b> <i>Desi Sijabat, Sukardo Sitohang, Lisbet Novianti Sihombing, Emelda Thesalonika, Muktar B Panjaitan, Ease Arent, Asister B Siagian, Nancy Angelia Purba.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Universitas Simalungun)	<b>32-38</b>
<b>PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SD NEGERI 091450 BAHTONGGURAN</b> <i>Florida Yani Simanullang, Natalina Purba, Sukardo Sitohang.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	<b>39-47</b>
<b>PENGARUH METODE OUTDOOR LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV SD NEGERI 091287 PANEI TONGAH</b> <i>Ayu Lidya Sinaga, Natalina Purba, Sukardo Sitohang.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	<b>48-59</b>
<b>SOSIALISASI PENANAMAN NILAI-NILAI LUHUR PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KARAKTER SISWA</b> <i>Gloria Sirait, Irving Josafat Alexander, Suryadi Hotma Roganda Mahulae.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Universitas HKBP Nommensen Medan)	<b>60-64</b>
<b>PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMAHAMAN ALKITAB ANAK SEKOLAH MINGU GEREJA HKBP DAME PEMATANG SIANTAR</b> <i>Firman Pangaribuan, Juli Antasari Sinaga, Nur Beda Ria Tambunan, Hosea Togatorop, Andhika Sebastian Pratama Sianipar, Putri Sepriyanti Damanik.</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	<b>65-74</b>
<b>SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL</b> <i>Canni Loren Sianturi. Novra Melisa P. Hutabarat</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	<b>75-82</b>

## PERAN MAHASISWA DALAM MENGURANGI DAN MENIADAKAN KASUS BEGAL DI KOTA MEDAN: PENDEKATAN TEORI STRUKTURAL-FUNGSIONAL

Ruben Cornelius Siagian<sup>1</sup>, Goldberd Harmuda Duva Sinaga<sup>2</sup>

<sup>1</sup>GMKI, Komisariat FMIPA, Universitas Negeri Medan, <sup>2</sup>Universitas HKBP Nommensen

email: [rubensiagian775@gmail.com](mailto:rubensiagian775@gmail.com)<sup>1</sup>, [goldberdsinaga@uhn.ac.id](mailto:goldberdsinaga@uhn.ac.id)<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Kota Medan, Indonesia

### ABSTRAK

Kasus begal merupakan masalah kejahatan yang meresahkan masyarakat, termasuk di Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal dengan pendekatan teori struktural-fungsional. Melalui analisis struktur sosial dan fungsinya, penelitian ini menyoroti langkah-langkah konkret yang dapat diambil oleh mahasiswa untuk mengatasi masalah ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran mahasiswa dalam menghadapi kasus begal. Penelitian ini memiliki manfaat dalam meningkatkan keamanan dan kualitas hidup masyarakat, memberikan rekomendasi kritis dan solutif, dan mendorong kolaborasi antara mahasiswa, pihak kepolisian, LSM, dan lembaga terkait. Implikasi penelitian ini adalah meningkatkan kerjasama dalam penanggulangan kasus begal di Kota Medan. Dalam kesimpulan, penelitian ini menekankan pentingnya peran mahasiswa dalam mengatasi kasus begal melalui penguatan struktur sosial, peran edukatif, pengembangan sumber daya manusia, dan penelitian serta pemantauan.

**Kata Kunci:** Begal, Mahasiswa, Kota Medan, Teori struktural-fungsional, Penanggulangan

### ABSTRACT

Robbery cases are a disturbing crime issue for society, including in the city of Medan. This research aims to analyze the role of students in reducing and eliminating robbery cases using the structural-functional theory approach. Through the analysis of social structure and its functions, this study highlights specific steps that can be taken by students to address this problem. The objective of this research is to provide a better understanding of the role of students in dealing with robbery cases. This research brings benefits in enhancing the security and quality of life for the community, providing critical and solution-oriented recommendations, and fostering collaboration among students, the police, NGOs, and relevant institutions. The implications of this research are to enhance cooperation in addressing robbery cases in Medan. In conclusion, this research emphasizes the importance of the role of students in addressing robbery cases through strengthening social structures, educational roles, human resource development, and research and monitoring.

**Keywords:** Robbery, Students, Medan City, Structural-functional theory, Mitigation

---

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Kota Medan, seperti banyak kota lainnya, menghadapi tantangan serius terkait kasus begal. Kejahatan ini tidak hanya mengancam keamanan individu, tetapi juga memiliki dampak yang merusak iklim sosial dan pertumbuhan ekonomi. Kasus begal dapat menciptakan ketidakamanan dan kekhawatiran di antara penduduk, mempengaruhi kehidupan sehari-hari, dan menghambat perkembangan sosial-ekonomi (Laha et al., 2021). Oleh karena itu, upaya yang serius dan kolaboratif diperlukan untuk mengatasi masalah ini.



**Gambar 1.** Kasus begal di kota Medan yang marak tahun 2023

Dalam perspektif teori struktural-fungsional, masyarakat dianggap sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai struktur dan fungsi yang saling terkait (Prasetya et al., 2021). Teori ini menekankan pentingnya saling ketergantungan antara berbagai elemen dalam masyarakat. Setiap elemen atau struktur dalam masyarakat memiliki peran dan fungsi tertentu yang berkontribusi pada kelangsungan dan keseimbangan sistem secara keseluruhan. Mahasiswa, sebagai bagian integral dari masyarakat, memiliki potensi besar untuk berperan aktif dalam mengatasi kasus begal dengan memainkan peran yang relevan sesuai dengan struktur sosial yang ada.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal di Kota Medan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan langkah-langkah konkret yang dapat diambil oleh mahasiswa untuk berkontribusi dalam mengatasi masalah begal secara efektif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi implikasi dari peran mahasiswa dalam pengurangan kasus begal, baik dalam konteks keamanan individu maupun dalam aspek sosial dan ekonomi masyarakat Kota Medan. Manfaat penelitian ini adalah Memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik tentang peran mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal di Kota Medan. Mendorong peran aktif mahasiswa dalam upaya penanggulangan kasus begal, yang dapat membantu meningkatkan keamanan dan kualitas hidup masyarakat. Menyediakan rekomendasi yang kritis dan solutif bagi mahasiswa, pihak berwenang, dan lembaga terkait dalam mengembangkan program dan kebijakan yang efektif dalam mengatasi masalah begal. Mendorong kolaborasi antara mahasiswa, pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya untuk meningkatkan koordinasi dan sinergi dalam upaya penanggulangan kasus begal di Kota Medan.

Penelitian ini memfokuskan pada peran mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal di Kota Medan dengan menggunakan pendekatan teori struktural-fungsional. Penelitian ini tidak mencakup aspek-aspek lain dari kejahatan atau masalah

keamanan yang ada di Kota Medan. Selain itu, batasan penelitian ini meliputi penekanan pada peran mahasiswa dan tidak mempertimbangkan peran aktor lain, seperti pemerintah daerah, masyarakat umum, atau kelompok kepentingan lainnya.

Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana peran mahasiswa dapat dikembangkan dan dioptimalkan dalam mengatasi kasus begal di Kota Medan. Implikasi ini dapat berdampak positif dalam meningkatkan kerjasama dan kolaborasi antara mahasiswa, pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya dalam upaya penanggulangan kejahatan. Selain itu, penelitian ini juga dapat mempengaruhi perencanaan program pencegahan kejahatan dan kebijakan keamanan di Kota Medan dengan melibatkan peran aktif mahasiswa sebagai agen perubahan.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **Perspektif teori sosial struktural fungsional dalam perspektif kejahatan begal**

Faktor-faktor struktural dalam masyarakat dapat mempengaruhi kecenderungan terjadinya kejahatan begal, adapun pada artikel ini akan fokus pada tiga faktor utama, yaitu ketimpangan ekonomi, ketidakadilan sosial, dan perubahan nilai-nilai budaya.

#### ***Ketimpangan Ekonomi***

Ketimpangan ekonomi yang signifikan dapat menjadi faktor pendorong terjadinya kejahatan begal. Ketika terdapat kesenjangan ekonomi yang besar antara kelompok yang kaya dan yang miskin, individu yang hidup dalam kemiskinan dan kekurangan dapat merasa terpinggirkan secara sosial dan ekonomi (Blegur & Barus, 2023). Ketidakadilan dalam distribusi kekayaan dan kesempatan ekonomi dapat menciptakan ketegangan sosial dan frustrasi di antara individu yang kurang beruntung (Dekki & Dody, 2022). Mereka merasa tidak memiliki akses yang sama terhadap kesempatan pendidikan, pekerjaan, atau kehidupan yang layak. Hal ini dapat menyebabkan perasaan ketidakpuasan dan keputusasaan yang berpotensi meningkatkan kecenderungan terlibat dalam kejahatan.

Dalam kondisi ketimpangan ekonomi yang tinggi, beberapa individu yang hidup dalam kemiskinan mencari cara-cara ilegal untuk memperoleh kekayaan dan memenuhi kebutuhan hidup mereka. Mereka melihat kejahatan begal sebagai jalan keluar yang cepat dan mudah untuk mendapatkan uang atau barang berharga. Kondisi sosial dan ekonomi yang sulit dapat mengubah persepsi mereka tentang risiko dan akibat hukum dari tindakan mereka (Grestyana, 2023).

Kesenjangan ekonomi yang besar juga dapat menciptakan perbedaan yang mencolok dalam gaya hidup antara kelompok yang kaya dan yang miskin. Kesenjangan ini dapat memicu perasaan iri dan kecemburuan sosial di kalangan individu yang kurang beruntung (Respa, 2023). Dalam situasi seperti ini, beberapa orang mungkin cenderung melakukan kejahatan sebagai bentuk balas dendam atau untuk merasa lebih kuat dan dominan.

### ***Ketidakadilan Sosial***

Maraknya kasus begal di kota Medan dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yang terkait dengan ketidakadilan sosial. Salah satu faktor yang berkontribusi adalah akses terbatas terhadap pendidikan. Jika sebagian masyarakat tidak memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak, hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memperoleh pekerjaan yang baik. Akibatnya, mereka mungkin merasa terpinggirkan dan sulit mencapai kesejahteraan ekonomi.

Keterbatasan akses terhadap pekerjaan juga menjadi masalah serius dalam konteks ketidakadilan sosial. Jika lapangan kerja terbatas dan tidak merata, sebagian masyarakat dapat merasa terabaikan dan kesempatan ekonomi mereka terbatas. Hal ini dapat menciptakan ketidakpuasan dan frustrasi yang meningkatkan risiko terjadinya kejahatan, termasuk begal. Seseorang yang tidak memiliki akses yang memadai ke kesempatan kerja yang layak mungkin tergoda untuk terlibat dalam kegiatan kriminal sebagai cara untuk memperoleh pendapatan atau memperbaiki kondisi hidupnya.

Kesempatan sosial yang terbatas juga dapat mempengaruhi kecenderungan terjadinya begal. Ketika sebagian masyarakat merasa bahwa mereka tidak memiliki akses yang sama ke kesempatan sosial, seperti jaringan sosial, dukungan masyarakat, atau kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan positif, hal ini dapat memperkuat rasa ketidakadilan dan frustrasi (Dayanti & Pribadi, 2022). Dalam beberapa kasus, individu yang merasa terpinggirkan ini mungkin mencari cara yang salah untuk mendapatkan perhatian atau memperoleh apa yang mereka anggap sebagai keadilan sosial (Yaqin, 2021).

### ***Perubahan Nilai-nilai Budaya***

Dalam konteks maraknya begal di Kota Medan, perubahan nilai-nilai budaya dalam masyarakat dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kecenderungan terjadinya kejahatan begal. Apabila masyarakat mengalami pergeseran nilai-nilai yang lebih mengutamakan kesuksesan material dan kekayaan tanpa memperhatikan etika atau aturan



hukum yang berlaku, individu yang terpengaruh oleh nilai-nilai tersebut mungkin cenderung terlibat dalam kejahatan begal sebagai cara untuk mencapai tujuan tersebut (Sanusi, 2023).

Perubahan budaya juga dapat mempengaruhi persepsi tentang kejahatan dan penilaian sosial terhadap perilaku kriminal, yang pada gilirannya mempengaruhi kecenderungan masyarakat untuk terlibat dalam kejahatan begal (Harrison, 2022). Jika kejahatan begal dipandang lebih toleran atau kurang dikecam oleh masyarakat, individu yang memiliki kecenderungan kriminal mungkin merasa lebih percaya diri untuk melakukan aksi tersebut. Perubahan nilai-nilai budaya juga dapat mempengaruhi penghargaan sosial terhadap kekayaan dan materi, sehingga kejahatan yang berhubungan dengan pencurian atau pemerasan seperti begal menjadi lebih menarik bagi sebagian individu (Salsabillah, 2022).

### **C. METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (Assyakurrohim et al., 2023). Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami peran mahasiswa dalam mengatasi masalah begal di Kota Medan secara mendalam dan kontekstual. Metode studi kasus dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada kasus begal di Kota Medan dan bagaimana peran mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus tersebut. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara lain:

#### ***Wawancara mendalam***

Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan atau program terkait penanggulangan kasus begal di Kota Medan. Wawancara dilakukan untuk memahami perspektif, pengalaman, dan pandangan mahasiswa tentang peran mereka dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal. Wawancara mendalam memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan detail tentang pandangan mahasiswa serta interaksi mereka dengan lingkungan sekitarnya.

#### ***Observasi partisipan***

Peneliti terlibat secara aktif dalam kegiatan yang melibatkan mahasiswa dalam penanggulangan kasus begal. Observasi dilakukan untuk memahami peran dan interaksi mahasiswa dengan lingkungan mereka, termasuk bagaimana mereka berkontribusi dalam program pencegahan kejahatan dan bagaimana interaksi tersebut berdampak pada upaya mengurangi kasus begal di Kota Medan. Observasi partisipan memungkinkan peneliti untuk

mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang tindakan nyata yang dilakukan oleh mahasiswa.

#### *Analisis dokumen terkait*

Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen terkait seperti laporan kejahatan, program pencegahan kejahatan yang dilakukan oleh pemerintah atau lembaga terkait, serta dokumen akademik yang relevan dengan peran mahasiswa dalam mengatasi masalah begal. Analisis dokumen dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan dan konteks yang mendukung penelitian ini.

Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis data dengan mempertimbangkan perspektif teori struktural-fungsional. Teori struktural-fungsional menganggap masyarakat sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai struktur dan fungsi yang saling terkait. Peneliti menganalisis data untuk mengidentifikasi peran yang dapat dimainkan oleh mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal, dengan mempertimbangkan interaksi dan hubungan mereka dengan struktur sosial yang ada. Analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang kontribusi mahasiswa dalam menangani kasus begal di Kota Medan, serta faktor-faktor yang memengaruhi peran mereka.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### *Penguatan struktur sosial*

Penguatan struktur sosial melalui kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya dalam menyelenggarakan program pencegahan kejahatan merupakan langkah yang kritis dan solutif dalam mengurangi kasus begal di Kota Medan (Husain, 2021). Kerja sama ini penting karena kepolisian sebagai lembaga penegak hukum memiliki keahlian dan sumber daya untuk melakukan tindakan penindakan terhadap pelaku kejahatan (Sari & Said, 2022). LSM dan lembaga lainnya juga dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan, pengalaman, serta jaringan yang luas dalam melibatkan masyarakat dalam upaya pencegahan kejahatan. Dalam analisisnya, penguatan struktur sosial melalui kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya akan membawa beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, adanya kerja sama ini akan memperkuat koordinasi antara lembaga penegak hukum dan masyarakat dalam menghadapi kasus begal. Koordinasi yang baik akan

mempercepat respons terhadap tindakan kriminal dan meningkatkan efektivitas upaya penanggulangan.

Dalam kerja sama ini juga dapat memperkuat hubungan antara masyarakat, termasuk komunitas lokal dan pemilik usaha. Dalam konteks ini, peningkatan kesadaran akan keamanan menjadi fokus utama. Melalui berbagai program edukasi dan kampanye sosial, masyarakat dapat diberikan informasi tentang taktik kejahatan yang umum terjadi dan langkah-langkah pencegahan yang efektif. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan strategi pencegahan, masyarakat dapat meningkatkan kewaspadaan mereka terhadap potensi bahaya dan mengambil langkah-langkah proaktif untuk melindungi diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar. Namun, dalam melaksanakan langkah ini, perlu diakui bahwa tantangan yang dihadapi adalah memastikan keberlanjutan dan keberhasilan kerja sama tersebut. Diperlukan komitmen yang kuat dari semua pihak terlibat untuk mempertahankan kolaborasi ini dalam jangka waktu yang panjang. Selain itu, perencanaan dan pelaksanaan program yang baik serta evaluasi yang sistematis akan menjadi faktor kunci dalam menjaga efektivitas dari penguatan struktur sosial ini.

Sebagai rekomendasi, penting bagi para mahasiswa dan mahasiswi untuk mengambil inisiatif dalam membangun jaringan kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya. Melalui keterlibatan aktif dalam organisasi atau kegiatan yang berhubungan dengan pencegahan kejahatan, mahasiswa dapat menjadi agen perubahan yang mendorong terbentuknya struktur sosial yang kuat dalam menghadapi kasus begal. Selain itu, adanya komunikasi yang terbuka dan dialog yang produktif dengan masyarakat akan membantu dalam membangun kesadaran kolektif akan pentingnya keamanan.

### ***Peran edukatif***

#### **a. Seminar, lokakarya, dan kampanye sosial**

Seminar, lokakarya, dan kampanye sosial merupakan forum yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang taktik kejahatan dan langkah-langkah pencegahan yang efektif. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator dan pendidik, menyediakan informasi terkini tentang pola begal, teknik penipuan, dan praktik keamanan yang tepat. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan langkah-langkah pencegahan, masyarakat dapat lebih waspada dan mengambil tindakan yang diperlukan. Kampanye sosial juga dapat melibatkan media massa, seperti iklan, poster, dan media sosial, untuk menyampaikan pesan-pesan keamanan kepada masyarakat luas. Hal ini

penting untuk mencapai audiens yang lebih luas dan menyebarkan informasi pencegahan kejahatan secara efektif.

b. Integrasi mata kuliah keamanan dan pencegahan kejahatan ke dalam kurikulum

Dengan mengintegrasikan mata kuliah keamanan dan pencegahan kejahatan ke dalam kurikulum, mahasiswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek kejahatan dan strategi pencegahannya. Mata kuliah ini dapat mencakup topik seperti kriminologi, psikologi kriminal, analisis kejahatan, dan strategi keamanan. Dengan pemahaman yang kuat tentang fenomena kejahatan dan faktor-faktor yang berkontribusi padanya, mahasiswa akan dapat mengidentifikasi potensi bahaya, memahami motivasi pelaku kejahatan, dan merancang tindakan pencegahan yang efektif (Zaidan & SH, 2021).

Mengorganisir seminar, lokakarya, dan kampanye sosial secara teratur dengan melibatkan mahasiswa dan masyarakat umum. Kegiatan ini dapat diadakan di kampus, tempat umum, atau bahkan melalui platform online untuk mencapai audiens yang lebih luas. Mendukung inisiatif mahasiswa dalam mengadakan kegiatan edukatif. Mahasiswa dapat membentuk kelompok studi atau klub keamanan yang fokus pada penyebaran informasi kejahatan dan strategi pencegahan di kalangan sesama mahasiswa dan masyarakat sekitar. Mengadakan kerjasama dengan lembaga pemerintah, kepolisian, dan LSM yang bergerak dalam bidang keamanan untuk menyelenggarakan kegiatan edukatif bersama. Kolaborasi semacam ini dapat memperluas dampak edukasi dan menciptakan sinergi dalam upaya mengatasi kasus begal. Menyediakan pelatihan kepada mahasiswa yang tertarik untuk menjadi instruktur atau fasilitator dalam kegiatan edukatif. Dengan pengetahuan yang lebih mendalam, mereka dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta seminar, lokakarya, dan kampanye sosial.

### ***Pengembangan sumber daya manusia***

Pengembangan sumber daya manusia merupakan salah satu pendekatan yang kritis dan solutif dalam mengatasi kasus begal di Kota Medan. Melibatkan mahasiswa dalam program pelatihan keamanan yang diselenggarakan oleh pihak berwenang memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menghadapi situasi kejahatan. Namun, perlu adanya analisis yang lebih kritis terkait pelaksanaan dan efektivitas program pelatihan tersebut. Secara kritis, program pelatihan keamanan harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa. Hal ini mencakup pemahaman mendalam tentang taktik kejahatan yang umum terjadi dalam kasus begal, pengenalan teknik penghindaran dan pertahanan diri yang efektif, serta pengetahuan

tentang hukum dan regulasi terkait kejahatan. Pelatihan juga harus disesuaikan dengan konteks sosial dan geografis Kota Medan agar relevan dengan situasi yang dihadapi oleh mahasiswa.

Evaluasi program pelatihan secara berkala perlu dilakukan untuk mengukur efektivitasnya. Evaluasi dapat melibatkan umpan balik dari mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan, mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menghadapi kejahatan, serta mengidentifikasi kekurangan atau area yang perlu diperbaiki dalam pelatihan. Selanjutnya, membentuk kelompok relawan mahasiswa yang terlatih untuk memberikan pendampingan dan pengawasan di wilayah yang rawan kejahatan juga merupakan langkah yang solutif. Namun, langkah ini harus diikuti dengan analisis yang cermat tentang peran, tanggung jawab, dan kompetensi yang diperlukan oleh relawan mahasiswa.

Secara kritis, perlu dipertimbangkan bahwa relawan mahasiswa harus diberikan pelatihan yang memadai untuk memahami taktik kejahatan, teknik pengawasan yang efektif, serta prosedur pelaporan kejahatan kepada pihak berwenang. Selain itu, mereka juga harus diberikan pemahaman tentang etika dan kebijakan dalam menjalankan tugas mereka sebagai relawan, termasuk menjaga privasi dan keamanan masyarakat yang mereka layani. Selain pelatihan, penting juga untuk menyediakan sumber daya yang memadai bagi kelompok relawan mahasiswa, seperti komunikasi dan alat pemantauan yang efektif, sarana pelaporan kejahatan, serta dukungan dari pihak berwenang dalam hal koordinasi dan tindak lanjut terhadap laporan kejahatan. Analisis yang cermat dan pemantauan secara terus-menerus perlu dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas kelompok relawan mahasiswa. Hal ini dapat mencakup penilaian terhadap tingkat partisipasi, efisiensi tindakan yang dilakukan oleh relawan, serta dampak yang dihasilkan dalam mengurangi dan mencegah kasus begal di wilayah yang mereka awasi.

### ***Penelitian dan pemantauan***

Penelitian dan pemantauan merupakan langkah kritis dan solutif dalam upaya mengurangi dan meniadakan kasus begal di Kota Medan. Dalam konteks ini, penelitian independen tentang pola kejahatan dan faktor-faktor penyebabnya memiliki peran penting dalam memberikan wawasan yang lebih baik tentang masalah ini. Pertama, melakukan penelitian independen akan memberikan pemahaman mendalam tentang pola kejahatan begal yang terjadi di Kota Medan. Dengan menganalisis data dan statistik yang relevan, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola dan tren kejahatan yang ada, termasuk wilayah-wilayah yang rawan begal dan waktu-waktu yang paling rentan terjadinya kejahatan tersebut. Dengan

pemahaman yang lebih baik tentang pola kejahatan ini, langkah-langkah preventif yang lebih efektif dapat dirancang dan diterapkan.

Selain itu, penelitian independen juga dapat mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kasus begal di Kota Medan. Penelitian ini dapat melibatkan analisis sosial, ekonomi, dan lingkungan untuk memahami akar permasalahan yang mendorong terjadinya kejahatan begal. Misalnya, faktor-faktor seperti kemiskinan, pengangguran, kurangnya penerangan jalan, atau ketidakseimbangan distribusi keamanan di wilayah-wilayah tertentu dapat menjadi fokus penelitian. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab, upaya pencegahan dapat ditargetkan secara lebih efektif, baik melalui intervensi sosial, pengembangan infrastruktur, atau kebijakan keamanan. Selain penelitian independen, membantu pemerintah daerah dalam pemantauan kejahatan juga merupakan langkah solutif yang penting. Melalui partisipasi aktif dalam program pengumpulan data dan pelaporan kejahatan yang diselenggarakan oleh pemerintah, mahasiswa dapat memberikan kontribusi berharga dalam mengumpulkan informasi yang relevan tentang kasus begal di Kota Medan. Data yang terkumpul ini dapat membantu dalam pemetaan wilayah-wilayah rawan kejahatan begal dan mendukung upaya penegakan hukum serta pengambilan keputusan kebijakan yang lebih efektif.

Dalam melakukan pemantauan kejahatan, mahasiswa juga dapat berperan sebagai mata dan telinga ekstra masyarakat. Mereka dapat melibatkan diri dalam program keamanan masyarakat, seperti patroli siskamling atau pengawasan lingkungan, untuk memberikan pengamatan dan laporan terkait aktivitas mencurigakan atau situasi yang berpotensi menjadi ladang subur bagi tindak begal. Dengan keterlibatan aktif dalam pemantauan kejahatan, mahasiswa dapat membantu meningkatkan responsifitas dan efektivitas aparat keamanan dalam menangani kasus begal.

## **Pembahasan**

Penguatan struktur sosial melalui kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya dalam menyelenggarakan program pencegahan kejahatan merupakan langkah yang kritis dan solutif dalam mengurangi kasus begal di Kota Medan. Kerja sama ini penting karena kepolisian sebagai lembaga penegak hukum memiliki keahlian dan sumber daya untuk melakukan tindakan penindakan terhadap pelaku kejahatan. LSM dan lembaga lainnya juga dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan, pengalaman, serta jaringan yang luas dalam melibatkan masyarakat dalam upaya pencegahan kejahatan. Penguatan struktur sosial melalui kerja sama ini akan memperkuat koordinasi antara lembaga penegak hukum dan masyarakat dalam menghadapi kasus begal. Koordinasi yang baik akan

mempercepat respons terhadap tindakan kriminal dan meningkatkan efektivitas upaya penanggulangan (Wicaksono et al., 2023).

Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator dan pendidik, menyediakan informasi terkini tentang pola begal, teknik penipuan, dan praktik keamanan yang tepat. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan langkah-langkah pencegahan, masyarakat dapat lebih waspada dan mengambil tindakan yang diperlukan. Kampanye sosial juga dapat melibatkan media massa untuk menyampaikan pesan-pesan keamanan kepada masyarakat luas. Integrasi mata kuliah keamanan dan pencegahan kejahatan ke dalam kurikulum juga penting agar mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek kejahatan dan strategi pencegahannya.

Penelitian independen tentang pola kejahatan dan faktor-faktor penyebabnya memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah ini. Penelitian ini dapat melibatkan analisis sosial, ekonomi, dan lingkungan untuk memahami akar permasalahan yang mendorong terjadinya kejahatan begal. Penelitian independen juga dapat mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kasus begal di Kota Medan. Mahasiswa dapat membantu pemerintah daerah dalam pemantauan kejahatan dengan memberikan kontribusi berharga dalam mengumpulkan informasi yang relevan tentang kasus begal. Dalam melakukan pemantauan kejahatan, mahasiswa juga dapat berperan sebagai mata dan telinga ekstra masyarakat, melibatkan diri dalam program keamanan masyarakat untuk memberikan pengamatan dan laporan terkait aktivitas mencurigakan atau situasi yang berpotensi menjadi ladang subur bagi tindak begal.

## **E. KESIMPULAN**

Dalam penelitian ini, penguatan LKJH, struktur sosial, peran edukatif, pengembangan sumber daya manusia, dan penelitian serta pemantauan ditemukan sebagai langkah-langkah kritis dan solutif yang dapat dilakukan oleh mahasiswa dalam mengurangi dan meniadakan kasus begal di Kota Medan. Penguatan struktur sosial melalui kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keamanan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan responsifitas dan efektivitas dalam penanggulangan kasus begal. Peran edukatif mahasiswa melalui seminar, lokakarya, kampanye sosial, dan integrasi mata kuliah keamanan ke dalam kurikulum dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang taktik kejahatan dan langkah-langkah pencegahan yang efektif. Pengembangan sumber daya manusia melalui program pelatihan keamanan dan pembentukan kelompok relawan mahasiswa dapat meningkatkan

pengetahuan, keterampilan, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam upaya pencegahan dan pengawasan di wilayah yang rawan kejahatan. Penelitian dan pemantauan yang melibatkan mahasiswa dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang pola kejahatan begal dan faktor-faktor penyebabnya, serta mendukung upaya penegakan hukum dan pengambilan kebijakan yang lebih efektif.

Mahasiswa perlu mengambil inisiatif dalam membangun kerja sama dengan pihak kepolisian, LSM, dan lembaga lainnya untuk memperkuat struktur sosial dalam menghadapi kasus begal. Hal ini dapat dilakukan melalui partisipasi aktif dalam organisasi atau kegiatan yang berhubungan dengan pencegahan kejahatan. Mahasiswa perlu mengorganisir seminar, lokakarya, kampanye sosial, serta mengintegrasikan mata kuliah keamanan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang taktik kejahatan dan langkah-langkah pencegahan yang efektif. Mahasiswa perlu melibatkan diri dalam program pelatihan keamanan yang diselenggarakan oleh pihak berwenang dan membentuk kelompok relawan yang terlatih untuk memberikan pendampingan dan pengawasan di wilayah yang rawan kejahatan. Mahasiswa perlu terlibat dalam penelitian independen tentang pola kejahatan dan faktor-faktor penyebabnya, serta membantu pemerintah daerah dalam pemantauan kejahatan melalui partisipasi aktif dalam program pengumpulan data dan pelaporan kejahatan.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Blegur, G. C., & Barus, L. S. (2023). KOMITMEN UNI EROPA DALAM MENGURANGI KEMISKINAN DI ROMANIA. *Journal of Syntax Literate*, 8(2).
- Dayanti, F., & Pribadi, F. (2022). Dukungan Sosial Keluarga Penyandang Disabilitas dalam Keterbukaan Akses Menempuh Pendidikan. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 46–53.
- Dekki, U. R., & Dody, S. (2022). *KEBIJAKAN SOSIAL; Sejarah, Teori, Konsep dan Praktik*.
- Grestyana, N. (2023). Peran Dinas Sosial Dalam Menanggulangi Pengemis Di Kota Palangka Raya. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 999–1000.
- Harrison, P. (2022). *Pemberdayaan Majelis Taklim Dalam Pencegahan Kejahatan: Sumbangan Pemikiran untuk Kemitraan Majelis Taklim dengan POLRI, BNN, BNPT, dan KPK*. Prenada Media.
- Husain, S. (2021). Problem Sosial Budaya. *Nuta Media*.





- Laha, M. S., Sudarman, F., & Nutfa, M. (2021). Kehidupan Pasca Konflik dan Ketegangan Relasi Sosial: Suatu Ancaman Kehancuran Social Capital Trust. *Jurnal Predestination: Jurnal of Society and Culture*, 1(2).
- Prasetya, A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi Talcott Parsons di Era New Normal. *Sosietas*, 11(1), 929–939.
- RESPA, D. (2023). *INTEGRASI SOSIAL KEAGAMAAN MASYARAKAT SUKU LAMPUNG DAN SUKU JAWA (Studi Kasus Di Kelurahan Menggala Selatan Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang Bawang)*.
- SALSABILLAH, A. (2022). *ANALISIS KRIMINOLOGIS TINDAK PIDANA PROSTITUSI ONLINE DI KOTA MAKASSAR*.
- Sanusi, A. (2023). *Sistem nilai: Alternatif wajah-wajah pendidikan*. Nuansa Cendekia.
- Sari, D. P., & Said, M. (2022). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Narkotika Dan Psikotropika Di Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Hukum Uniski*, 11(1), 72–80.
- Wicaksono, M. H., Uksan, A., Hidayat, E. R., & Widodo, P. (2023). Peran Puspenerbad TNI AD Dalam Mendukung Operasi Pengamanan Daerah Rawan di Maluku. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 176–182.
- Yaqin, A. (2021). *Pendidikan Multi Kultural*. Lkis Pelangi Aksara.
- Zaidan, M. A., & SH, M. (2021). *Kebijakan Kriminal*. Sinar Grafika (Bumi Aksara).

## PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT AKAN PENTINGNYA PENDIDIKAN DAN KESEJAHTERAAN LINGKUNGAN DI DESA SITINJAK KEC. ONAN RUNGGU KAB. SAMOSIR

Juni Agus Simaremare<sup>1</sup>, Cahyana Hotmauli Sinaga<sup>2</sup>, Kristin Sara Mutiara Silitonga<sup>3</sup>,  
Florensia Elisabeth<sup>4</sup>, Rumiris Pakpahan<sup>5</sup>, Yolanda Erika Magdalena Pangaribuan<sup>6</sup>, Inda  
Anggreny Siburian<sup>7</sup>

Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: [simaremarejuniagus@gmail.com](mailto:simaremarejuniagus@gmail.com)

Medan, Indonesia

### ABSTRAK

Salah satu desa yang terletak di Kabupaten samosir, Kec. Onan Runggu yaitu Desa Sitinjak. Desa sitinjak merupakan desa yang tergolong masih membutuhkan perhatian dari pemerintah setempat. Penduduk atau masyarakat Desa sitinjak yang mayoritas mata pencahariannya adalah bertani. Desa sitinjak memiliki fokus permasalahan utama di bidang pendidikan dan Kesehatan. Dari segi bidang pendidikan Desa sitinjak hanya memiliki 1 Unit Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu PAUD Anggrek Bulan terletak di Dusun III, dan 1 Unit Sekolah Dasar Negeri yakni SDN 15 Onan Baru di Dusun I. Hal ini menyebabkan anak-anak masyarakat desa sitinjak mengalami sedikit kesulitan dalam menjangkau pendidikan dan ilmu pengetahuan. Sebagian besar anak usia Sekolah Dasar bersekolah bahkan hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, tetapi kemudian beberapa orang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi karena keterbatasan ekonomi dan karena faktor lainnya. Namun Tidak seluruh warga Desa Sitinjak bersekolah di Sekolah Dasar yang ada di wilayah Desa Sitinjak, sebagian anak-anak dari Dusun I & III bersekolah ke sekolah yang ada di Desa lain, hal ini lebih disebabkan oleh kedekatan dan topografi wilayah. Adapun tujuan mahasiswa melakukan PkM di desa tersebut agar membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dan kesejahteraan lingkungan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul Peningkatan Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya Pendidikan Dan Kesejahteraan Lingkungan di Desa Sitinjak Kecamatan Onan Runggu Kabupaten Samosir dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi secara tatap muka, sosialisasi yang dilakukan berupa penyuluhan – penyuluhan baik dalam kegiatan kependidikan maupun bidang kesehatan seperti posyandu. Kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 6- 25 Februari 2023 yang bertempat di Desa Sitinjak, Kecamatan Onan Runggu Kabupaten Samosir. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan yang berjumlah 6 Orang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu. Selama pelaksanaan PkM, Tim PKM akan berkontribusi dalam kegiatan pemerintahan desa. Dari penganbdian yang dilakukan di desa tersebut masyarakat Desa Stinjak, Kecamatan Onarunggu, Kabupaten Samosir sudah mulai sadar dan mulai peduli tentang pentingnya pendidikan dan kesejahteraan lingkungan.

**Kata Kunci:** Pengabdian Kepada Masyarakat, Pendidikan, Kesejahteraan lingkungan.

### ABSTRACT

One of the villages located in Samosir Regency, Kec. Onan Runggu is Sitinjak Village. Sitinjak village is a village that is categorized as still requiring attention from the local government. Residents or residents of Sitnjak Village, where most of their livelihoods are farming. Sitinjak village has a main case focus in the fields of learning and health. In terms of learning, Sitinjak Village only has 1 Early Childhood Learning Unit (PAUD), namely the Anggrek Bulan PAUD located in Hamlet III, and 1 State Lower School Unit, namely SDN 15 Onan Baru in Hamlet I. This has caused the children of the Sitinjak villagers faced some difficulties in upholding learning and knowledge. Most of the children of lower school age go to school and even up to the Junior High School, but after that some people do not continue to a higher level due to economic limitations and other reasons. But not all of the people of Sitinjak Village attend the Lower School in the Sitinjak Village area, some children from Hamlet I&amp; III went to a school in another village, this was caused more by familiarity and regional topography. There is also a goal for students to carry out PkM in the village to help increase people's understanding of the

meaning of learning and the welfare of the area. The Dedication to Citizens (PkM) activity entitled Increasing Citizens' Understanding of the Meaning of Learning and Area Welfare in Sitinjak Village, Onan Runggu District, Samosir Regency was carried out in the form of face-to-face socialization, socialization which was tried in the form of counseling - counseling both in educational activities or in the health sector such as posyandu. The PKM activity was carried out on February 6-25 2023 which took place in Sitinjak Village, Onan Runggu District, Samosir Regency. This dedication activity was carried out by 6 students from the Faculty of Teaching and Learning at the University of HKBP Nommensen Medan. The dedication activity was carried out for approximately 3 weeks. Throughout the implementation of PkM, the PKM Team wants to contribute to village government activities. From the dedication that was tried in the village, residents of Stinjak Village, Onarunggu District, Samosir Regency have begun to realize and start to care about the meaning of learning and the welfare of the area.

**Keywords:**Community Service, Education, Environmental Welfare.

---

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

## A. PENDAHULUAN

Kesejahteraan adalah standard living, well-being, welfare, dan quality of life. Undang-undang No. 11 Tahun 2009, tentang Kesejahteraan Masyarakat, kesejahteraan masyarakat diartikan kondisi telah terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya. Todaro dan Smith (2004), menjelaskan bahwa upaya untuk tercapainya kesejahteraan masyarakat secara material, duniawi dan spiritual dapat dilakukan dengan memperhatikan tiga hal yang mendasar yaitu: a. Tingkat Kebutuhan Dasar, yaitu peningkatan kemampuan dan pemerataan distribusi kebutuhan dasar individu seperti sandang, pangan, papan, kesehatan, dan perlindungan. b. Tingkat kehidupan, peningkatan tingkat kehidupan, tingkat pendapatan, pendidikan yang lebih baik dan peningkatan pendidikan. c. Memperluas skala ekonomi dari individu dan bangsa yaitu adanya pilihan pekerjaan yang lebih baik dari masyarakat yang lebih baik untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga.

Tingkat kesejahteraan manusia dapat diukur dengan perhitungan fisik, dan non-fisik seperti tingkat konsumsi per-kapita, angka kriminalitas, angkatan kerja, tingkat ekonomi, dan akses di media masa. Selain itu, kesejahteraan masyarakat juga dapat diukur menggunakan IPM (Indeks Pembangunan Manusia) yang terdiri dari tiga gabungan dimensi yaitu dimensi umur, manusia terdidik dan standar hidup yang layak. Menurut Badan Pusat Statistik, kesejahteraan adalah suatu keadaan di mana semua kebutuhan jasmaniah dan rohaniah rumah tangga tersebut dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat hidup.

Salah satu desa yang terletak di Kabupaten Samosir, Kecamatan Onan Runggu yaitu Desa Sitinjak. Desa Sitinjak merupakan desa yang tergolong masih membutuhkan perhatian

dari pemerintah setempat. Desa Sitinjak memiliki fokus permasalahan utama di bidang pendidikan dan Kesehatan. Dari segi pendidikan Desa Sitinjak hanya memiliki 1 Unit pendidikin anak usia DINI (PAUD). Hal ini menyebabkan anak-anak masyarakat Desa Sitinjak mengalami sedikit kesulitan dalam menjunjung tinggi pendidikan dan Ilmu pengetahuan. Sebagian besar anak usia SD bersekolah bahkan hingga melanjut hanya sampai dengan SMA, dan sebagian anak tidak sekolah karena keterbatasan ekonomi dan karena faktor lainnya. Dan tujuan kami tim PkM dapat membuat sebuah Bimbel agar bisa membantu anak-anak di Desa Sitinjak mendapatkan Ilmu.

## **B. LANDASAN TEORI**

Kesadaran merupakan kemampuan individu untuk menciptakan hubungan dengan lingkungan dan dengan dirinya sendiri (melalui panca inderanya) dan menetapkan batas untuk lingkungan dan untuk diri sendiri. Kesadaran adalah area yang berisi hasil persepsi kita kepada dunia luar (Maramis, 2015). Tingkat kesadaran adalah ukuran dan respons seseorang terhadap rangsangan lingkungan. Ada beberapa hal pendapat mengenai defenisi kesadaran dari Combridge Kamus Internasional Bahasa Inggris (2014) antara lain, pertama, kenal dulu dan mampu mengekspresikan efek dari perilaku. Kedua, mengetahui dan berbicara tentang solusi yang berbeda. Ketiga, memahami kebutuhan tahapan penelitian sebagai dasar pengambilan keputusan. Keempat, pahami pentingnya bekerja sama untuk memecahkan masalah. Kesadaran dalam psikologi sama dengan percaya diri. Bagaimana meningkatkan kesadaran. Cara meningkatkan kesadaran diri sebetulnya tidak terlampau sulit. Cukup mengambil tiga langkah sederhana di bawah ini.

1. Bangun rasa ingin tahu soal diri sendiri  
Cobalah untuk selalu cari tahu, khususnya tentang diri sendiri, apa yang sedang kamu rasakan, kamu alami, apa penyebabnya, bagaimana solusinya, apa kelebihan dan kekuranganmu, bahkan suara seperti apa yang muncul di kepalamu.
2. Cari sudut pandang dari orang lain.  
Jangan lupa juga untuk meminta pendapat orang lain tentang dirimu. Masukan mereka bisa membantu mu untuk menggali dirimu lebih jauh, karena terkadang ketika kita lupa dengan diri sendiri, orang lain mungkin lebih jauh mengenal dirimu.
3. Berhenti bertanya “kenapa”  
Terakhir, ketika kamu menghadapi masalah, cobalah berhenti bertanya “kenapa”. Semakin sering bertanya “kenapa”, akan membuat seolah-olah keadaan mu semakin

buruk, sehingga kamu tidak objektif dalam mengambil keputusan. Dengan kata lain, tidak sadar diri.

Kesejahteraan sosial merupakan kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya”. Berdasarkan definisi tersebut maka kesejahteraan sosial merupakan keadaan untuk memenuhi semua kebutuhan dari mulai material dan spiritual sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya dengan baik dan layak tanpa adanya halangan apapun. Tujuan dari kesejahteraan sosial yakni untuk mencapai kehidupan yg sejahtera dalam arti tercapainya standar kehidupan pokok seperti sandang, perumahan, pangan, kesehatan, dan relasi-relasi sosial yang harmonis dengan lingkungannya. Kesejahteraan sosial dapat dicapai dalam pendidikan.

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dari pernyataan diatas terlihat bahwa pendidikan sangat penting bagi seluruh masyarakat dari anak-anak sampai dewasa. Berikut penjelasan mengapa pendidikan penting, Pertama menjadi fondasi masa depan, Lewat pendidikan seseorang akan belajar mengolah kemampuan kognitif sekaligus social, dan mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kedua, Membangun karakter, Dengan pendidikan seseorang akan dilatih untuk memiliki kepribadian yang baik sesuai yang harapan masyarakat. Ketiga, Memaksimalkan potensi, Setiap orang memiliki potensi atau karakternya masing-masing yang dapat dimaksimalkan melalui sarana pendidikan yang sesuai dengan potensi. Keempat, Meningkatkan taraf hidup, Lewat pendidikan, seseorang akan memiliki kesempatan di masa depan untuk memperoleh kehidupan yang lebih dengan bekerja dan memperoleh penghasilan. Kelima, Mengurangi angka kejahatan, Sejumlah riset menyatakan anak yang teredukasi dengan baik memiliki kemungkinan lebih kecil untuk melakukan tindak kriminal. Sebaliknya, persentase kriminalitas semakin tinggi jika anak tidak sekolah atau putus sekolah.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul Peningkatan Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya Pendidikan Dan Kesejahteraan Lingkungan di Desa Sitinjak Kecamatan Onan Runggu Kabupaten Samosir dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi secara tatap muka, sosialisasi yang dilakukan berupa penyuluhan – penyuluhan baik dalam kegiatan kependidikan maupun bidang kesehatan seperti posyandu. Kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 6- 25 Februari 2023 yang bertempat di Desa Sitinjak, Kecamatan Onan Runggu

Kabupaten Samosir. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan yang berjumlah 6 Orang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu. Selama pelaksanaan PkM, Tim PKM akan berkontribusi dalam kegiatan pemerintahan desa. Pelaksanaan kegiatan pengabdian di desa sitinjak ini lakukan secara berkala sesuai sasaran PkM. Adapun Kegiatan PkM yang dilakukan yaitu yang dimulai dari:

1. Observasi

Hal pertama yang dilakukan sebelum keberangkatan yaitu melakukan observasi ataupun tinjauan lokasi tempat PkM sekitar tanggal 28-30 Januari 2023 yang dilakukan oleh mahasiswa. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melakukan pengamatan terhadap permasalahan atau persoalan yang tengah dihadapi masyarakat desa.

2. Pengantaran

Pengantaran ke lokasi PkM dilakukan pada tanggal 03 februari 2023 dimana mahasiswa diantar langsung oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

3. Perencanaan Program

- I. Mengadakan kegiatan bimbingan belajar diluar jam sekolah dimana langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh Tim Yaitu:

- a. Mengajak siswa siswi untuk bergabung untuk belajar bersama.
- b. Berkerja sama dalam menyelesaikan soal soal materi yang tidak dipahami oleh siswa siswi
- c. Melakukan kegiatan belajar membaca bersama

- II. Melakukan Gotong Royong/Kerja Bakti dimana kegiatan yang dilaksanakan Oleh Tim Yaitu:

- a. Membersihkan pekarangan kantor desa
- b. Membenahi administrasi Kantor Desa Sitinjak
- c. Melakukan gotong royong membersihkan pekarangan Poskesdes Desa Sitinjak

- III. Melakukan Kegiatan Kerohanian

- a. Melakukan Pendalaman Alkitab (PA) kepada anak sekolah minggu Desa Sitinjak
- b. Mendampingi guru sekolah minggu dalam mengajari anak sekolah minggu Desa Sitinjak
- c. Berpartisipasi dalam ibadah lingkungan Desa Sitinjak

- IV. Membantu Aparat Desa Sitinjak

- a. Membantu mendata surat masuk dan surat keluar desa sitinjak
- b. Membantu mendata laporan keuangan Desa Stinjak
- c. Membantu organisasi desa Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK)
- d. Membuat papan budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam) di Kantor Desa Sitinjak
- e. Membuat taman dan tanaman sayuran di Pekarangan Poskedes Desa Sitinjak

V. Membantu Posyandu Bayi Balita

- a) Membantu bidan desa dalam melaksanakan penyuluhan stunting
- b) Membantu bidan desa dalam melaksanakan Pekan Imunisasi Nasional (PIN) Polio 2023
- c) Membantu bidan desa dalam melatih senam lansia masyarakat Desa Sitinjak.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di Desa Sitinjak, Kecamatan Onan Runggu, Kabupaten Samosir. Sebelum berangkat ke Desa Sitinjak, Mahasiswa sudah mempersiapkan kegiatan apa yang dilakukan di desa tersebut. Mahasiswa yang terjun dalam kegiatan tersebut awalnya ragu bahwa kegiatan bimbingan belajar (Bimbel) yang dilaksanakan sore hari tidak berjalan lancar, karena anak-anak di Desa tersebut banyak yang membantu orang tua, dan juga ada juga sebagian orang tua yang takut akan peristiwa penculikan anak, akhirnya mahasiswa konsultasi kepada orang tua dan guru sekolah, dan mendapat pesan yang baik, yaitu bahwa kegiatan bimbel akan dilakukan pada pagi hari selama 2 jam sampai istirahat pertama.

*Gambar 1.1 : Kegiatan di sekolah yaitu membantu baris-berbaris dan mengajar di ruangan.*



Kegiatan kedua setelah dari sekolah yaitu kegiatan di desa seperti posyandu, gotong royong, pkk, senam lansia, dan juga kegiatan di gereja. Masyarakat sangat mendukung

program yang dilakukan Mahasiswa tersebut. Jika ada keperluan atau sesuatu yang dibutuhkan, masyarakat sangat membantu. Kegiatan Mahasiswa tersebut selama 3 minggu berjalan dengan lancar dan semoga tidak hanya untuk memenuhi mata kuliah tetapi juga semoga menjadi pengalaman yang bermanfaat bagi Mahasiswa. Berikut beberapa dokumentasi supaya hasil yang didapatkan lebih akurat.

*Gambar 1.2 : Kegiatan di Desa yaitu Posyandu, Gotong-royong, Senam Lansia, dan Mengajar Sekolah Minggu.*



## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan PKM yang sudah kami lakukan di Desa Sitinjak Kecamatan Onan Runggu Kabupaten Samosir, kami menyimpulkan bahwa Desa Sitinjak masih tergolong menengah. Meskipun jika dilihat dari segi pendapatan, pendapatan warga masih tergolong minim sehingga berpengaruh pada kesejahteraan warga, tetapi melihat potensi yang ada di di Desa Sitinjak, maka sesungguhnya masalah pendapatan yang rendah dapat diatasi. Beberapa potensi yang dapat digunakan untuk mengatasi pendapatan yang rendah ini adalah potensi yang terdapat pada bidang pertanian. Desa tersebut masih membutuhkan pembangunan yang harus ditangani dengan serius oleh pemerintah seperti pembuatan lampu jalan dan melanjutkan jalan berbatu menjadi jalan aspal. Karena jika dilihat dari potensi desa, desa tersebut memiliki potensi yang sangat besar dan peluang bagi warganya untuk mempertahankan kesejahteraannya untuk berkembang, dimana tanah masih sangat subur sehingga sangat mudah diolah untuk meningkatkan pendapat desa tersebut. Pemerintah juga hanya perlu mengadakan sosialisasi, penyuluhan-penyuluhan dan juga mengadakan pembangunan supaya masyarakat di desa



tersebut mampu untuk berkembang dan memajukan perekonomian Dalam bidang pendidikan, masyarakat masih kurang sadar akan pentingnya pendidikan, hal itu dapat dibuktikan dengan kurangnya partisipasi anak- anak dalam kegiatan program bimbingan belajar yang dilaksanakan oleh mahasiswa peserta PkM, Oleh karena tenaga anak- anaknya masih diharapkan oleh orang tua seperti menjaga kerbau, membantu orang tua ke sawah serta menjaga adik.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

Kantor Kepala Desa Sitinjak Kecamatan Onan Runggu Kabupaten Samosir Pendataan Oleh Tim Penyusun RPJM-Desa/KPMD (2019).

Sekretariat Desa Sitinjak Tahun 2012 Jurnal “*PERFORMANCE*” Bisnis & Akutansi Volume VII, No.1, Maret 2017.

Nurdody Zakki, Isdiantoni, Isnani Yuli Andini Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wiraraja Sumenep Arsyad, lincolin 1999 *Pengantar Perencanaan Dan Pembangunan Ekonomi Daerah* Yogyakarta: BPF E Tarigan, R. 203, *Perencanaan Pembangunan Wilayah*, Jakarta PT Bumi Aksara Warpani, S. 1984, *Analisis Kota dan Daerah*, Bandung ITB



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SD NEGERI 091287 PANEI TONGAH

Inneke Togatorop<sup>1</sup>, Natalina Purba<sup>2</sup>, Eva Pasaribu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [inneketogatorop2002@gmail.com](mailto:inneketogatorop2002@gmail.com)<sup>1</sup>, [natalina.purba@uhnp.ac.id](mailto:natalina.purba@uhnp.ac.id)<sup>2</sup>,  
[pasaribueva32@gmail.com](mailto:pasaribueva32@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pematang Siantar, Indonesia

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan Media audio visual pada materi bumi, matahari dan bulan kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental bentuk one grup pretest posttest design*, dengan jumlah 31 siswa.. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Data ini dianalisis dengan bantuan Microsoft Exel 2010 dan IBM SPSS 21. Penelitian ini memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 18.414 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,045. Melalui data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis penelitian diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media audio visual terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tongah.

**Kata kunci :** Hasil Belajar, Media Audio Visual

### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out significant differences in student learning outcomes using audio-visual media on the material of the earth, sun and moon for class VI SD. This study used a quantitative approach with an experimental method with a pre-experimental research design in the form of a one group pretest posttest design with 31 students. Data collection techniques in this study were documentation and tests (*pretest* and *posttest*). The data analysis technique used is the normality test, homogeneity and hypothesis. This data was analyzed with the help of Microsoft Exel 2010 and IBM SPSS 21. This study obtained a  $t_{count}$  of 18.414 and a  $t_{table}$  of 2.045. Through the data obtained, it can be concluded that the research hypothesis is accepted, meaning that there is a significant influence on the use of audio-visual media on the thematic learning outcomes of class VI students at SD Negeri 091287 Panei Tongah.

**Keywords:** Learning Outcomes, Audio Visual Media

---

*Received: 8 Juli 2023; Revision: 29 Juli 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang berlangsung di bidang pendidikan formal atau sekolah dirancang untuk mendorong terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara terencana. Tentunya dalam belajar akan menemui banyak kesulitan yang akan berujung pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak lain adalah usaha atau kegiatan orang yang bertanggung jawab untuk membimbing anak didik membentuk akhlak dan budi pekerti yang baik. Dikatakan bahwa seorang anak atau peserta didik berhasil dalam belajar atau pendidikan dapat dilihat dari kualitas pengajaran atau pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai.

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, fungsi pendidikan, Pasal 3 menyebutkan bahwa “fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dan Membina peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk mencapai tujuan di atas, guru dituntut berperan dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Dalam mengelola pembelajaran, peran guru bersifat integral yaitu merencanakan, mengorganisasikan, memimpin dan mengawasi pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan ini harus dilakukan dengan tepat oleh guru untuk mencapai tujuan terbaik.

Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa. Kehadiran media sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sebab dalam kegiatan ini, dengan menghadirkan media sebagai perantara, sangat membantu untuk mengatasi ambiguitas materi yang disajikan. Kerumitan materi yang disampaikan dapat disederhanakan melalui media. Media sebagai alat bantu dalam proses pengajaran merupakan fakta yang tak terbantahkan.

Rendahnya prestasi akademik siswa disebabkan oleh berbagai faktor. Antara lain siswa kurang motivasi dan minat belajar, pembelajaran di kelas monoton dan berpusat pada guru, serta penggunaan media yang kurang variatif. Maka dalam penelitian ini peneliti akan memilih media yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui penggunaan media audiovisual.

Jenis media audio visual ini dapat diringkas sebagai gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan media lainnya. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah media interaktif berbasis animasi dan gambar. Media pembelajaran audio visual berbasis animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis animasi dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dengan menggunakan media tersebut. Penggunaan media audio visual telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tongah pada tanggal 07 Februari s/d 09 Februari 2023, terlihat masih banyak anak yang kurang berminat dalam belajar, baik karena faktor psikologis maupun karena pendekatan yang kurang.

## **B. LANDASAN TEORI**

Belajar adalah proses dimana seorang individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mengubah perilaku. Perubahan perilaku menuju hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, proaktif, dan terarah. Menurut Winkel (2002: 45), belajar adalah aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi aktif antara manusia dan lingkungan serta menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai yang relatif konstan dan bertahan lama.

### **Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi atau informasi pembelajaran kepada siswa. Dengan hadirnya media dalam proses pengajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran selalu berkembang dengan teknologi. Sebagai contoh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka diperlukan media pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:254), media adalah pesan atau pesan yang membawa tujuan instruksional atau mengandung instruksional. Media pembelajaran hadir untuk memudahkan guru mengkomunikasikan materi kepada siswa, sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran Irawan (2015:100). Hasil belajar siswa berupa perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi siswa dalam bidang ini menentukan apakah seorang siswa dapat berhasil mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Belajar Siswa merupakan ukuran seberapa baik siswa telah menguasai apa yang diajarkan oleh seorang guru.

Menurut Widayanti (2012:34) hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan manifestasi dari perilaku.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa berupa perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kompetensi siswa dalam bidang ini menentukan apakah seorang siswa dapat berhasil mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Belajar Siswa merupakan ukuran seberapa baik siswa telah menguasai apa yang diajarkan oleh seorang guru.

Menurut Widayanti (2012:34) hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan manifestasi dari perilaku belajar

yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan.

### **Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Merujuk pada taksonomi Bloom, menurut Sudjana (2013:22-23) hasil belajar studi dicapai melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

a) Ranah Kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b) Ranah Afektif

Berkaitan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari 5 aspek yaitu, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik ini meliputi keterampilan motoric, manipulai benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

### **Pengertian Media Audio Visual.**

Kata media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata media, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung. Sadiman (2002:6)

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi atau informasi pembelajaran kepada siswa. Dengan hadirnya media dalam proses pengajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran selalu berkembang dengan teknologi. Sebagai contoh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Rivai (2010:28).

Menurut Musfiqon (2012:28), media pembelajaran adalah alat bantu baik dalam bentuk materi maupun immateri yang berperan sebagai perantara antara pemahaman materi oleh guru dan siswa sehingga lebih efektif dan efisien. Menurut Hamdani (2011:254), pengertian media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang mempunyai atau mengandung tujuan pengajaran. Media pembelajaran hadir untuk

memudahkan guru mengkomunikasikan materi kepada siswa, sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran Irawan (2015:100).

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, objek penelitiannya adalah siswa SD Negeri 091287 Panei Tongah, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pre-test, post-test dan studi dokumen. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Instrumen yang diberikan sebelumnya telah uji coba data yaitu uji validitas dan reliabilitas.. Data mentah yang diperoleh dianalisis dengan bantuan komputer program Ms. Exel dan IBM SPSS Statistika dengan : (1) Melakukan pengujian normalitas data; (2) Melakukan uji reliabilitas data (3) Pengujian homogenitas (4) kemudian menguji hipotesis dengan memperhatikan nilai uji t.

### D. HASIL PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji prasyarat data, terlebih dahulu dilakukan pengujian uji instrument, yaitu uji validitas dan reliabilitas data. Pada uji validitas data, data dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berdasarkan pengujian SPSS 21 bahwa 20 soal dinyatakan valid. Pre-test adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi atau materi yang diajarkan sebelum menerima perlakuan, dan post-test adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi setelah menerima perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 50,2. Dan rata-rata posttest adalah 84,5. Setelah uji normalitas pretest dan posttest, dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas Levene diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,232. Menurut kriteria yang telah ditetapkan : Jika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan memiliki variasi yang seragam. Dalam hal ini terlihat bahwa 0,232 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki karakteristik yang sama atau homogen.

Uji Normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis. Dari hasil tes peserta didik diperoleh thitung sebesar 18.414 dan ttabel sebesar 2, 04532 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung > ttabel yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

## Uji Prasyarat Data

### 1. Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	31	.064	.952	31	.181

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.153	31	.064	.941	31	.088

#### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, bahwa taraf signifikansi hasil pretest dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,064 dan Shapiro-Wilk sebesar maka dapat disimpulkan bahwa data pretest mendapatkan taran signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal

### 2. Uji Homogenitas.

#### Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.455	1	60	.232

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar  $0,232 > 0,05$  maka data tersebut bersifat homogen dan dapat ditarik kesimpulan dapat digunakan untuk uji persyaratan analisis.

## Uji Hipotesis

### 1. Uji T

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk mengukur hubungan Metode Demonstrasi terhadap hasil belajar siswa. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- $H_a$  = Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada subtema Bumi, Matahari dan Bulan Kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tengah
- $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media audio visual terhadap

hasil belajar siswa pada tema Bumi, Matahari, dan Bulan Kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tongah.

**c. Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1: Posttest – Pretest	34.355	10.388	1.866	30.545	38.165	18.414	30	.000

Dari uji t paired sampel test di atas dapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 kelas VI SDN 091287 Panei Tongah

**Pembahasan Penelitian**

Penelitian dilakukan di kelas VI di Panei Tongah, SD Negeri 091287, untuk tahun pelajaran 2022/2023 mulai tanggal 4-12 Mei 2023. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di Panei Tongah SD Negeri 091287 sampel kelas VI sebanyak 31 siswa.

Validasi pertanyaan tes sebelum menggunakannya, lalu ujilah. Verifikasi soal dilakukan di SD Negeri 091287 Panei Tongah. Tujuannya adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas item-item tersebut. Ada total 30 pertanyaan tentang peralatan yang akan diuji. Setelah dilakukan uji verifikasi, total soal yang valid berjumlah 20 soal. Memperoleh data penelitian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data pretest dan analisis data posttest. Data prediksi digunakan untuk mengetahui kemampuan awal seorang siswa pada tema 8 sub tema 3 Bumi, Matahari dan Bulan. Data posttest digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada Topik 3 Bumi, Matahari, dan Bulan dengan menggunakan media audiovisual. Terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest, dan hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan media audiovisual dalam pembelajarannya.

Hasil kajian dan uji coba yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tongah Materi Topik 8 Subtopik 3 Bumi, Matahari dan Bulan.



Dari selisih hasil pretest dan posttest terlihat bahwa hasil posttest lebih baik dari hasil pretest. Hal ini didukung oleh pendapat ahli, Irawan (2015:100) berpendapat bahwa media pembelajaran ada untuk memudahkan guru mengkomunikasikan materi kepada siswa, untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga sesuai dengan karakteristik usia anak kelas VI yang umumnya berada pada periode kedua (7-12), yaitu periode perencanaan abstrak.

Pre-test adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi atau materi yang diajarkan sebelum menerima perlakuan, dan post-test adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi setelah menerima perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 50,2. Dan rata-rata posttest adalah 84,5. Setelah uji normalitas pretest dan posttest, dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas Levene diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,232. Menurut kriteria yang telah ditetapkan : Jika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan memiliki variasi yang seragam. Dalam hal ini terlihat bahwa  $0,232 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki karakteristik yang sama atau homogen.

Uji Normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis. Dari hasil tes peserta didik diperoleh thitung sebesar 18.414 dan ttabel sebesar 2,04532 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung > ttabel yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 091287 Panei Tongah, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi tema 8 sub tema 3 Bumi, Matahari dan Bulan.

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian serta data yg sudah ada maka peneliti bisa memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik subtema 3 bumi, surya, dan bulan peserta didik SD Negeri 091287 Panei Tongah. Hal tadi bisa dibuktikan asal akibat uji hipotesis yang telah dilakukan dengan memakai SPSS Statistic 21 diperoleh thitung = 18,414 > ttabel = 2,045 serta Sig.(dua-tailed) = 0,000 < 0,05. dari yang akan terjadi tadi terlihat  $H_a$  diterima itu merupakan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap akibat belajar tematik tema 8 sub tema 3 bumi, surya, serta bulan.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 185-196.
- Akbar, S. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42-49.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Indonesia.
- Arwudarachman, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Irwan. "Teori Belajar Aliran Behavioristik Serta Implikasinya dalam Improvisasi Jazz Jurnal." *Jurnal PPKN dan Hukum*, 10.2 (2015): 95-117.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33-38.
- Kusprimanto. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Pencernaan Pada Manusia Untuk Sisiwa Kelas V Di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Skripsi Tidak Dipublikasikan. PGSD Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munandi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.
- Permanda, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Purnamasari, R., & Purnomo, H. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 163-174.



- Purwanto. 2003. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, M. Ngalm. 2003. Psikologi pendidikan. Bandung: Rosdakarya
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 5-7.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sudjana Nana. 2013. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2010. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Syah, Muhibbin. 2012. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Lubis, M. A. (2010). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12.

## SOSIALISASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP CHART DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU

Desi Sijabat<sup>1</sup>, Sukardo Sitohang<sup>2</sup>, Lisbet Novianti Sihombing<sup>3</sup>, Emelda Thesalonika<sup>4</sup>,  
Muktar B Panjaitan<sup>5</sup>, Ease Arent<sup>6</sup>, Asister B Siagian<sup>7</sup>, Nancy Angelia Purba<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,7,8</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, <sup>6</sup>Universitas Simalungun

email: [desisijaat9@gmail.com](mailto:desisijaat9@gmail.com)<sup>1</sup>, [sukardositohang123@gmail.com](mailto:sukardositohang123@gmail.com)<sup>2</sup>, [lisetsihombing@uhn.ac.id](mailto:lisetsihombing@uhn.ac.id)<sup>3</sup>,  
[emeldathesalonika@gmail.com](mailto:emeldathesalonika@gmail.com)<sup>4</sup>, [muktar.panjaitan@gmail.com](mailto:muktar.panjaitan@gmail.com)<sup>5</sup>, [easearent1@gmail.com](mailto:easearent1@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[asistersiagian@uhn.ac.id](mailto:asistersiagian@uhn.ac.id)<sup>7</sup>, [nancypurba27@gmail.com](mailto:nancypurba27@gmail.com)<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Pematang Siantar, Indonesia

### ABSTRAK

Tujuan untuk memberikan Sosialisasi Penerapan Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik". Sosialisasi pengabdian ini diselenggarakan secara tatap muka dan mempraktikkan langsung serta memberi kesempatan kepada para peserta guru di SD Negeri 095191 Lihis. Metode pelaksanaan pada program pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara sistematis adalah Tahapan Persiapan, Pelaksanaan Kegiatan, Tempat dan Waktu, sasaran, dan Evaluasi. Kegiatan sosialisasi ini dapat meningkatkan Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik". Melalui sosialisasi ini peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan media pembelajaran simulasi untuk mata pelajaran yang diampu.

**Kata Kunci :** Media *Flip Chart*, Kompetensi Pedagogik

### ABSTRACT

The aim is to provide Socialization of the Application of Flip Chart Learning Media in Improving Pedagogic Competence. This dedication socialization was held face-to-face and practiced directly and provided opportunities for teacher participants at SD Negeri 095191 Lihis. The implementation method for this community service program is arranged systematically, namely the Stages of Preparation, Implementation of Activities, Place and Time, Targets, and Evaluation. This socialization activity can improve Flip Chart Learning Media in Improving Pedagogic Competence. Through this socialization, participants gained additional knowledge and skills about Flip Chart Learning Media in Improving Pedagogic Competence, participants were also enthusiastic during the activity and directly applied simulation learning media to the subjects they were teaching.

**Keywords:** Media *Flip Chart*, *Pedagogic Competence*

---

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Kompetensi yang harus dimiliki oleh Guru, menurut Pasal 28 ayat 3 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Guru harus memiliki dan menerapkan keempat kompetensi tersebut dalam membelajarkan warga belajar. Menurut Harsono (1997:51-52) bahwa terdapat hubungan erat antara peningkatan mutu sumber daya manusia dengan pembangunan. Hal ini telah diterima oleh banyak pihak. Namun, dalam menentukan prioritas pelaksanaannya, banyak faktor yang perlu

dipertimbangkan, salah satunya ialah faktor lingkungan strategis termasuk potensi tantangan dan peluang yang ada dalamnya. Memasuki abad XXI bangsa Indonesia dihadapkan pada fenomena lingkungan internasional, regional, dan nasional. Maka anak bangsa dituntut untuk dapat mampu menghadapi sumber daya manusia tersebut. Dengan kata lain pendidikan merupakan kunci utama yang berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang bermutu, handal dan kompetitif.

Bergantung dengan ini maka kegagalan belajar peserta didik jangan hanya mempersalahkan pihak peserta didik, sebab mungkin saja Guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan peserta didik untuk berbuat/ belajar. Pendidik merupakan tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widya iswara, Guru, instruktur, fasilitator dan sebutan lain sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Setiap pendidik / Guru harus memenuhi persyaratan sebagai manusia yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan. Dalam Sisdiknas 2003 dalam Bab XI tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan, pasal 39 disebutkan bahwa tugas seorang Guru adalah; “ merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil belajar pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif tidak boleh berlanjut terus karena pencapaian tujuan pembelajaran dan pendidikan tidak akan efektif. Kondisi tersebut harus diperbaiki dengan mengkaji lebih mendalam apa dan bagaimana para Guru menerapkan kompetensinya dalam membelajarkan peserta didik. Salah satu kompetensi yang menentukan keefektifan pembelajaran adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik Guru diperlukan dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan hasil belajar meningkat. Pada pasal 39 ayat 2 UUSPN tersebut menyatakan : “Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Guru sebagai sebagai tenaga pendidik dituntut memiliki kemampuan atau kompetensi dalam mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar, salah satu kompetensi itu adalah kompetensi pedagogik.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif guru dapat menerapkan kompetensi pedagogik dalam mengajar. Misalnya menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk membangun siswa yang disiplin dan bertanggung jawab. Menurut Zubaid (dalam

Maros & Juniar, 2016:16) menyatakan Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama. *Pertama*, fungsi pembentukan dan pengembangan potensi. Menurut Atmoko, 2018:2 mengatakan bahwa Flip Chart adalah Lembaran-lembaran kertas yang berisikan materi dapat berupa pesan atau bahan presentasi yang sudah disusun rapi atau terstruktur secara baik. Flip Chart adalah sebuah media presentasi yang dapat dikatakan sangat baik untuk digunakan karena hemat ruang dan praktis dalam penggunaannya nih.

Proses pembelajaran di sekolah yang dijalankan oleh tenaga pendidik yang menjadi salah satu objek penelitian peneliti karena melihat kondisi kompetensi pedagogik guru di sekolah ini. Maka dari itulah peneliti perlu melakukan sosialisasi dalam menggunakan media flip chart dalam pengembangan kompetensi pedagogik guru dalam mengajar di dalam kelas sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung lebih kondusif lagi.

## **B. LANDASAN TEORI**

Menurut Sadiman (2008:37), media flipchart merupakan media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau chart. Flipchart atau bagan balikan menyajikan setiap informasi pada setiap bagianbagian. Bagian-bagian dari setiap informasi ditulis/dituangkan lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel menjadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang ingin disampaikan. Menurut Susilana (2009:87) pengertian Flipchart adalah “lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya”. Flipchart dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan. Sedangkan menurut Munadi (2010:105) Yang dimaksud dengan flipchart adalah lembaran-lembaran kertas di mana terdapat gambar yang besar yang dapat dibalik pada sebuah gantungan. Lembaran balik memudahkan pekerjaan untuk menerangkan pelajaran atau pesan yang dapat dibagi menurut beberapa tahap dan diterangkan gambar tahap demi tahap. Tiap tahap berisi gambar yang bernomor. Dengan demikian setelah menerangkan isi satu nomor, lembar bergambar itu dibalikkan. Begitu seterusnya sampai nomor berakhir. Media Flipchart merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media Flipchart merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung

disajikan pada Flipchart. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan.

Kompetensi pedagogik Guru belajar adalah kemampuan mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Penerapan Kompetensi pedagogik oleh Guru diperlukan agar Guru dapat melaksanakan perannya dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dan akhirnya mengena pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sudrajat (2012) Berkaitan dengan kegiatan penilaian kinerja Guru terdapat 7 (tujuh) aspek dan 45 (empat puluh lima) indikator yang berkenaan penguasaan kompetensi pedagogik. Berikut ini disajikan ketujuh aspek kompetensi pedagogik adalah menguasai karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, pengembangan kurikulum, kegiatan pembelajaran yang mendidik, pengembangan potensi peserta didik, komunikasi peserta didik, penilaian dan evaluasi.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pada program pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara sistematis :

#### **1.1. Tahap Persiapan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah :

- 1.) Survei tempat pelaksanaan kegiatan,
- 2.) Pengurusan administrasi dan perijinan tempat Pengabdian Masyarakat
- 3.) Persiapan materi

#### **1.2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian akan dilakukan setelah persiapan dan perizinan selesai. Kegiatan dilakukan di SD Negeri 095191 Lihis. Dalam pelaksanaannya sasaran dijelaskan tentang **Sosialisasi Penerapan Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik**".

#### **1.3. Tempat dan Waktu**

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Jumat - Sabtu, 04 dan 05 November 2022, dimana seluruh guru mengikuti kegiatan secara tatap muka yang bertempat di SD N 095191 Lihis.

#### **1.4. Sasaran**

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi diberikan kepada guru-guru yang mengajar di SD Negeri 095191 Lihis yaitu sebanyak 10 orang guru. Sosialisasi ini dilakukan dengan target utama adalah guru-guru yang diharapkan dapat menggunakan **Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik**".

#### **1.5. Tahap Evaluasi**

Evaluasi tertulis dalam bentuk *angket* dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui ketertarikan materi Media Pembelajaran Flip Chart pada SD N 095191 Lihis.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim pengabdian melakukan metode pendekatan persuasif dan edukatif. Persuasif, yaitu pendekatan yang bersifat himbauan, ajakan, dan dukungan tanpa ada unsur paksaan bagi peserta untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Edukatif, yaitu pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan/ *softskill* untuk peserta.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyelenggaraan Sosialisasi di SD N 095191 Lihis.. Tempat yang digunakan adalah ruang guru. Sosialisasi berjalan lancar dan santai, akan tetapi serius dalam penyampaian. Semua peserta dan narasumber duduk di tempat yang sudah di sediakan. Ibu kepala Sekolah sangat membantu dalam penyiapan sarana yang ada. Metode yang digunakan selama Sosialisasi adalah ceramah, dan diskusi masalah seputar tentang Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik".

Seluruh alat dan perlengkapan dipersiapkan dan mendapat dukungan dana dari LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar.





**Gambar 1. Sosialisasi di SD N 095191 Lihás**

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di Ruang Guru SD N 095191 Lihás. Kegiatan diawali dengan sosialisasi tentang Model Pembelajaran PBI (Gambar 1). Adapun proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada seluruh guru di SD N 095191 Lihás, sebagai berikut :

- 1.) Kegiatan diawali dengan registrasi peserta dan pengisian identitas secara umum, serta kegiatan ini mengikuti protocol kesehatan, peserta diwajibkan memakai masker,
- 2.) Berikutnya dilakukan kegiatan perkenalan dengan para peserta yang hadir, Setelah perkenalan, dilanjutkan dengan penyajian materi terkait dengan Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik”.
- 3.) Pada saat penyajian materi, juga diisi permintaan tanggapan (feedback) dari peserta. Adapun materi yang disajikan adalah masalah karakter dan peduli lingkungan / kebersihan sekolah,
- 4.) Acara berikutnya adalah diskusi dengan para peserta seputar permasalahan yang ada . Narasumber semaksimal mungkin berupaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dikemukakan. Diskusi ini bertujuan untuk melatih dan menyadarkan akan pentingnya kompetensi pedagogic guru,
- 5.) Acara terakhir adalah penutupan acara sekaligus melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dan juga terhadap peserta. Tujuannya untuk mengetahui sejauhmana materi yang disampaikan dapat diserap dan difahami oleh peserta.



**Gambar 2. Foto bersama dengan perwakilan Guru-Guru**

## **E. KESIMPULAN**

Kegiatan sosialisasi ini dapat meningkatkan Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik”. Melalui sosialisasi ini peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang Media Pembelajaran Flip Chart Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan media pembelajaran simulasi untuk mata pelajaran yang diampu.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Microsoft, Manual book Microsoft Office MS Power Point (2007); [tersedia online pada] <http://smpastra.files.wordpress.com> 2010/05/materi-pelatihan-tik-dasar.pdf . [diakses pada] 23 Maret 2016.
- Pannen, Paulina, dkk. (2001). Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas
- Permendikbud. (2007). “Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007 Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru”;[tersedia online pada] [http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permen diknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf](http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permen%20diknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf). [diakses pada] 23 Maret 2016.
- Rusman, dkk (2011) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, dkk. (2012). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Susilana, dkk. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana PrimaTarigan, Henry. 2008. Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa. Bandung: PT Angkasa

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SD NEGERI 091450 BAHTONGGURAN

Florida Yani Simanullang<sup>1</sup>, Natalina Purba<sup>2</sup>, Sukardo Sitohang<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar  
Email: [yaniflorida3@gmail.com](mailto:yaniflorida3@gmail.com)<sup>1</sup>, [natalina.purba@uhnp.com](mailto:natalina.purba@uhnp.com)<sup>2</sup>, [sukardositohang123@gmail.com](mailto:sukardositohang123@gmail.com)<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pematang siantar, Indonesia

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-eksperimental* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 0914150 Bahtongguran. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik total *sampling* semua populasi dijadikan sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari 25 soal pilihan berganda. Analisis data diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Selanjutnya dilakukan analisis data uji normalitas, homogenitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada peningkatan hasil belajar siswa diperoleh bahwa  $t_{hitung} 21,113 > t_{tabel} 2,04227$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif siswa antara model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar ranah kognitif.

**Kata Kunci** : Contextual Teaching and Learning (CTL), Hasil Belajar

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model on student learning outcomes in the sub-theme of the uniqueness of the area where I live. This research is a pre-experimental study using the One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were fourth grade students at SD Negeri 0914150 Bahtongguran. The research sample was taken using a total sampling technique, all populations were used as samples. The research instrument was a learning achievement test consisting of 25 multiple choice questions. Data analysis was taken from the results of the students' pretest and posttest. Furthermore, the analysis of normality test data, homogeneity was carried out and continued with hypothesis testing using the t-test with a significant level of 5%. Based on the results of hypothesis testing on improving student learning outcomes, it was found that  $t_{count} 21.113 > t_{table} 2.04227$ , so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, meaning that there was a significant difference in learning outcomes in the cognitive domain of students between the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model and conventional learning. It can be concluded that there is an influence of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model on learning outcomes in the cognitive domain.*

**Keywords**: Contextual Teaching and Learning (CTL), Learning Outcomes

---

Received: 8 Juli 2023; Revision: 29 Juli 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023

---

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan kita, dan pendidikan merupakan peristiwa yang kompleks, yaitu rangkaian pertukaran antara manusia dengan

lingkungannya, agar manusia dapat tumbuh dan berkembang sebagai individu yang utuh. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor pendukung. Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan kita, dan pendidikan merupakan peristiwa yang kompleks, yaitu rangkaian pertukaran antara manusia dengan lingkungannya, agar manusia dapat tumbuh dan berkembang sebagai individu yang utuh. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor pendukung. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah pembelajaran. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman dan praktek, artinya melalui belajar kita dapat mengetahui sesuatu dan melakukan sesuatu dengan mahir. Menurut Suardi (2018:7), pembelajaran adalah suatu proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah: “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dengan menggunakan model yang positif dan menarik diharapkan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah model belajar mengajar *contextual teaching and learning*. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak sebagai hasil dari melakukan kegiatan belajar. Penilaian memberikan wawasan tentang hasil belajar siswa, dan penilaian memberikan informasi tentang hasil belajar siswa mengenai seberapa baik kinerja siswa. Tujuan utama pembelajaran adalah tingkah laku yang ingin dicapai atau mampu dicapai oleh siswa dalam taraf dan kondisi tertentu, serta menumbuhkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial dalam masyarakat, sikap positif dan potensi untuk pandai menghadapi masalah-masalah sosial. masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa beberapa nilai siswa masih di bawah Standar Ketuhanan Minimal (KKM). Proses pembelajaran belum optimal, dan kondisi pembelajaran belum kondusif untuk pembelajaran. Banyak siswa yang tidak lebih sering memperhatikan guru dan siswa melakukan hal-hal di luar dari aktivitas belajar seperti mengobrol dengan teman dan mengantuk. Selain itu, peserta didik kurang berani dalam menyampaikan pendapat maupun menanyakan hal-hal yang kurang dipahami.

Sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar di bawah KKM. Proses pembelajaran belum optimal, dan kondisi pembelajaran belum kondusif untuk pembelajaran. Banyak siswa yang tidak lebih sering memperhatikan guru dan siswa melakukan hal-hal di luar dari aktivitas belajar seperti mengobrol dengan teman dan mengantuk. Selain itu, peserta didik kurang berani dalam menyampaikan pendapat maupun menanyakan hal-hal yang kurang dipahami.

Hal tersebut disebabkan karena guru di SD Negeri 091450 Bahtongguran masih berpusat pada guru sehingga siswa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran yang sangat mempengaruhi kualitas siswa. Maka dari itu peneliti ingin memberikan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching learning* yaitu pembelajaran lebih bermakna dan real, lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran *contextual teaching and learning* menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas model pembelajaran *contextual teaching and learning* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman siswa. Dari pandangan tersebut peneliti memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran.

## B. LANDASAN TEORI

Pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah model pembelajaran yang memiliki konsep menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Hal ini akan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya terhadap kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Berns & Erickson, 2001: 3).

Pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja. Adapun pengertian *contextual teaching and learning* menurut Elaine B Johnson dalam rusman mengatakan pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah “sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dan menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Adapun tujuh komponen pendekatan *contextual teaching and learning* Muslich (2012: 44) “yakni

1. Konstruktivisme (*Constructivism*): membangun pemahaman mereka sendiri dan pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima. Menurut pandangan konstruktivisme, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut
2. Inkuiri (*Inquiry*): proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman
3. Bertanya (*Questioning*): Bertanya adalah cerminan dalam kondisi berpikir. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa, untuk menggali informasi, mengkomunikasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.
4. Masyarakat Belajar (*Learning Communiti*): guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar disbanding belajar sendiri.
5. Pemodelan (*Modeling*): proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa
6. Refleksi (*Reflection*): cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan ketika pembelajaran
7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*): mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa, penilaian produk/kinerja serta tugas-tugas yang relevan”.

Pembelajaran *contextual teaching dan learning* sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. Dan dapat mengaplikasikannya dengan kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja. Langkah-langkah penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Trianto (2010:111), yaitu:

1. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. sejauh mungkin kegiatan ikuri untuk semua topik.
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
4. Ciptakan masyarakat belajar.
5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi diakhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) dengan berbagai cara.

Berdasarkan pendapat mengenai pembelajaran *contextual teaching and learning*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan pembelajaran yang mengutamakan pada pengalaman atau dunia nyata, berpikir kritis, berpusat pada siswa, aktif, dan kreatif, memecahkan masalah, siswa belajar menyenangkan. Dengan belajar mengaitkan antara materi yang diajarkan oleh guru dengan situasi nyata siswa, mendorong siswa menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan nyata.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang di dapat dari kebiasaan dan keterampilan dalam belajar sehingga menambah pengetahuan siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah hasil belajar dalam ranah kognitif atau pengetahuan berupa soal. Menurut Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Tujuan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah sebuah hasil yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perubahan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdurrahman yang dikutip oleh Asep bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar." Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Setelah melalui proses belajar maka siswa dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar.

### **C. METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* dan populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran dengan jumlah populasi sebanyak 31 siswa. Sampel merupakan bagian dari populasi. Dalam penelitian ini menggunakan total *sampling* yaitu semua populasi dijadikan sebagai sampel. Maka sampel yaitu kelas IV sebanyak 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu

tes, dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes dan studi dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* (X) dan hasil belajar (Y). Instrumen yang diberikan sebelumnya telah uji coba data yang diuji validitas dan reliabilitasnya, tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda. Dengan proses analisis data melalui beberapa tahap, yaitu analisis inferensial. Data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan program *microsoft excel 2010* dan statistika SPSS dengan: (1) Melakukan pengujian normalitas data; (2) Melakukan pengujian uji homogenitas data (3) kemudian menguji hipotesis dengan memperhatikan nilai uji t.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji prasyarat data, terlebih dahulu dilakukan pengujian uji instrument, yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji kesukaran soal, uji daya beda. Pada uji validitas data, data dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010* diperoleh 25 soal 20 soal yang valid, 5 soal tidak valid, lalu melakukan uji reliabilitas nilai  $r_{hitung}$  dari setiap butir pernyataan  $> 0,70$  dengan nilai KR-20 0,82 maka  $0,82 > 0,70$ . Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes tersebut reliabel (handal), dan pada uji kesukaran soal terdapat 2 soal sukar, 10 sedang, dan 8 mudah. Pada uji daya beda terdapat soal baik 11, cukup 7, dan jelek 2.

#### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

#### Uji Normalitas Pretest

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.153	31	.064	.956	31	.231

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber: Hasil Olahan SPSS21*



Berdasarkan tabel di atas, output One Sample Kolmogrov-Smirnov Test menunjukkan bahwa sampel berjumlah 31 siswa dengan signifikansi  $0,064 > 0,05$  maka data berdistribusi normal dengan Shapiro-Wilk sebesar 0,231 maka dapat disimpulkan pada data *pretest* mendapatkan taraf signifikan  $> 0,05$  sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal.

### Uji Normalitas *Posttest*

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.153	31	.064	.934	31	.058

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 21*

Berdasarkan tabel di atas, output One Sample Kolmogrov-Smirnov Test menunjukkan bahwa sampel berjumlah 31 siswa dengan signifikansi  $0,064 > 0,05$  maka data berdistribusi normal dengan Shapiro-Wilk sebesar 0,58 maka dapat disimpulkan pada data *posttest* mendapatkan taraf signifikan  $> 0,05$  sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

#### Hasil Uji Homogenitas

##### Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.174	1	60	.283

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa taraf signifikan sebesar  $0,283 > 0,05$  maka data bersifat homogen dan dapat disimpulkan dapat digunakan untuk uji prasyarat.

### Uji Hipotesis

#### Hasil Uji t

##### Paired Samples Test

	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			

Pair Posttest	-	39.194	10.336	1.856	35.402	42.985	21.113	30	.000
1	Pretest								

*Sumber: Hasil Olahan Data SPSS 21*

Berdasarkan tabel diatas  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $21,113 > 2,04227$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran T.A 2022/2023. Kemudian nilai Sig. (2-tailed)  $<$  dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku oleh siswa kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran T.A 2022/2023.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh peneliti selama penelitian berlangsung, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran T.A 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh peneliti, dimana siswa kelas IV memperoleh nilai rata-rata 46,6 pada *pretest* dan nilai rata-rata 85,8 pada *posttest*. Dengan hasil uji hipotesis dari uji-t *paired sample t test* yang telah dilakukan, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $<$ 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* Dari data  $t_{hitung}$  21,113 dan  $t_{tabel}$  2,04227 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri 091450 Bahtongguran.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, & Suharsimi 2014 *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineke Cipta
- Berns, R. G. and Erickson, P. M. (2001). *Contextual Teaching and Learning The Highlight Zone: Reserach @ Work* No. 5. (Online). Tersedia: <http://www.nccte.org/publications/infosynthesis/highlightzone/highlight05/index.asp> (26 Mei 2004).
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*



- Muslich, Masnur. 2012. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2011, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi utama.
- Sudjana, Nana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*, Bumi Aksara, Jakarta

## PENGARUH METODE *OUTDOOR LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV SD NEGERI 091287 PANEI TONGAH

Ayu Lidya Sinaga<sup>1</sup>, Natalina Purba<sup>2</sup>, Sukardo Sitohang<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

[Widyaayu480@gmail.com](mailto:Widyaayu480@gmail.com)<sup>1</sup>, [natalina.purba@uhnp.ac.id](mailto:natalina.purba@uhnp.ac.id)<sup>2</sup>,

[sukardositohang123@gmail.com](mailto:sukardositohang123@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pematang Siantar, Indonesia

### ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah metode Outdoor Learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal di SD Negeri 091287 Panei Tongah atau tidak. Ada 2 hipotesis dalam penelitian ini, yaitu (1) ada pengaruh metode outdoor learning terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah, dan (2) tidak ada pengaruh metode outdoor learning terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian one group pretest posttest design. Pengumpulan data dilakukan dengan data dilakukan dengan teknik pemberian tes dan observasi. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa hasil thitung sebesar 15,432 dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh metode outdoor learning terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Subtema lingkungan tempat tinggal di SD Negeri 091287 Panei Tongah, artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Kata Kunci :** Metode Outdoor Learning, Hasil Belajar

### ABSTRACT

The aim of the study was to find out whether the Outdoor Learning method had an effect on the learning outcomes of fourth grade students in the learning environment sub-theme where I live at SD Negeri 091287 Panei Tongah or not. There are 2 hypotheses in this study, namely (1) there is an effect of the outdoor learning method on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 091287 Panei Tongah, and (2) there is no effect of the outdoor learning method on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 091287 Panei Tongah. This research method is an experimental method with a one group pretest posttest research design. Data collection was carried out with data carried out by giving tests and observation techniques. Research data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of the analysis it is known that the tcount is 15.432 with a significant level of 0.05. So it can be concluded that there is an influence of the outdoor learning method on the learning outcomes of fourth grade students in the Sub-theme of the environment where I live at SD Negeri 091287 Panei Tongah, meaning that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.

**Keywords :** Outdoor Learning Method, Learning Outcomes

---

*Received: 8 Juli 2023; Revision: 29 Juli 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan seringkali disepelekan, selain sebagai sarana untuk menambah wawasan, pendidikan juga dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah, mendorong pembangunan ekonomi, dan menciptakan lapangan kerja yang baik. Menurut Depdiknas (2013:326), pendidikan adalah suatu upaya dalam proses pembelajaran, dinyatakan sebagai

suatu pendekatan pendidikan, tingkah laku atau proses latihan yang ditujukan untuk mengubah tingkah laku individu atau kelompok.

Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan, karena tujuan pendidikan ini merupakan arah yang harus dicapai atau dituju oleh pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan yang meningkatkan kemampuan siswa agar untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan karakter serta membentuk sikap dan keyakinan siswa.

Pembelajaran tematik menjadi salah satu pilihan yang diterapkan di sekolah dasar saat ini. Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta kreativitas dengan menggunakan tema. Kurikulum berbasis mata pelajaran terpadu adalah format kurikulum yang melarutkan batas antara berbagai disiplin ilmu dan menyajikan materi pembelajaran sebagai unit atau keseluruhan, Hamalik (2007:32).

Pembelajaran tematik diterapkan di sekolah dasar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema yang sering kali mencakup pembelajaran langsung dan aplikasi dunia nyata agar peserta didik bisa mengetahui hubungan antara apa yang mereka pelajari di sekolah dan dunia sekitar mereka.

Dalam pendidikan seringkali hasil belajar menjadi permasalahan yang dihadapi, dimana hasil belajar yang diperoleh siswa tidak bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Hal tersebut bisa terjadi karena siswa yang kurang memperhatikan pelajaran dan merasa bosan saat proses belajar mengajar didalam kelas berlangsung. Bisa juga disebabkan karena pada saat pembelajaran berlangsung pembelajaran terlalu banyak menggunakan teori atau ceramah sehingga banyak siswa yang sulit mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Berikut ini adalah data nilai mata pelajaran bahasa Indonesia, IPA dan SBdp kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah.

Tabel 1.1

**Data Nilai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdp Kelas IV  
SDN 091287 Panei Tongah**

No	Mata Pelajaran	Semester	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan			
					>KKM (Tuntas)		<KKM (Tidak Tuntas)	
1	B.Indonesia	2	30	70	13	43,3 %	17	56,7 %
2	IPA	2	30	70	12	40 %	18	60 %
3	SBdp	2	30	71	14	46,7 %	16	53,3 %

Sumber : (Data kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 7-9 Februari 2023 di SDN 091287 Panei Tongah ternyata minat belajar siswa masih kurang dalam proses pembelajaran dan hasil belajar tematik peserta didik rendah serta masih ada nilai siswa yang belum tuntas. Hal ini bisa disebabkan oleh guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik kepada peserta didik sesuai dengan pembelajaran tematik, sehingga tingkat pemahaman dan minat belajar siswa terbilang cukup rendah. Guru hanya berfokus pada teori-teori saja, sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang cenderung membosankan. Fasilitas belajar yang masih terbatas juga menyebabkan pendidik jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dalam pembelajaran dikelas siswa juga sering tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi sehingga saat ulangan siswa tidak bisa mendapatkan nilai yg baik.

Alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik, yang memudahkan siswa dalam memahami isi mata pelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan metode *outdoor learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tidak membosankan dan pembelajaran menjadi lebih efektif serta siswa dapat belajar secara aktif, bersemangat, dan antusias yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan pada subtema lingkungan tempat tinggalku adalah metode *outdoor learning*, karena menurut penulis metode ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena tidak monoton didalam ruangan kelas dan membuat siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran.

Sesuai hasil penelitian terdahulu yg dilakukan oleh Ni'mah Lailatul Mas'adah (2015) bahwa metode *outdoor learning* dapat diimplementasikan dengan baik pada siswa kelas VA SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Malang.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melihat apakah metode *outdoor learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul penelitian "Pengaruh metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar pada subtema lingkungan tempat tinggal siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tengah.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **Metode Outdoor Learning**

Pembelajaran *outdoor* merupakan suatu jalan bagaimana seseorang guru melakukan upaya meningkatkan kemampuan anak. Dengan pembelajaran *outdoor* anak lebih mudah untuk mendalami pembelajaran dengan melihat langsung objek-objek yang ada daripada harus mempelajari teori saja didalam kelas yang memiliki keterbatasan karena belajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman, sikap, rasa percaya diri serta pengembangan keterampilan peserta didik.

Menurut Setiyorini (2018:25), pendekatan *outdoor learning* adalah pendidikan di luar kelas yang melibatkan pengalaman yang menuntut siswa untuk terlibat dalam tantangan petualangan yang menjadi dasar kegiatan di luar ruangan seperti mendaki gunung, berkemah, dll. *Outdoor learning* diterapkan sebagai wahana belajar siswa yang lebih luas dan siswa dapat lebih mengenal dunia nyata dan menerapkan secara langsung apa yang dipelajarinya.

*Outdoor learning* adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung langsung di luar kelas, memungkinkan siswa untuk berhubungan langsung dengan alam, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang alam dan sekitarnya, mempelajari materi pembelajaran dan membuat siswa lebih kreatif dalam berfikir. Dalam *outdoor learning* tidak hanya siswa yang merasa nyaman karena belajar langsung dari alam namun guru juga dapat meningkatkan keterampilannya dalam menguasai kelas.

Menurut Husamah (2013:19), *outdoor learning* adalah pembelajaran di luar kelas yang berlangsung di alam atau di lingkungan sekolah, dirancang untuk membantu siswa mengatasi kebosanan karena selalu belajar di dalam kelas, dan membantu memotivasi siswa untuk belajar, tidak monoton. Metode *outdoor learning* juga bertujuan untuk meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap lingkungan disekitarnya serta bagaimana cara mereka membangun hubungan baik dengan alam.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:50), menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran memerlukan persiapan dan perencanaan oleh guru. Jika proses perencanaan tidak direncanakan dan dipersiapkan dengan matang maka kegiatan belajar tidak akan terkendali sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dan siswa tidak melakukan kegiatan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Langkah-langkah penerapan outdoor learning sebagai berikut :

#### 1. Langkah Persiapan

Ada beberapa prosedur yang harus ditempuh dalam tahap persiapan ini, antara lain:

- a. Guru dan siswa menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan yang berhubungan dengan pembahasan bidang studi tertentu yang dikaitkan dengan lingkungan.
- b. Menentukan objek yang akan dipelajari ataupun dikunjungi serta mengaitkan antara tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu, dalam menentukan objek harus diperhatikan juga kemudahan dalam menjangkau dan keamanan bagi peserta didik saat melakukan pembelajaran, misalnya taman sekolah.
- c. Menentukan cara pembelajaran yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran *outdoor learning* berlangsung. Misalnya dengan mencatat apa yang terjadi di tempat penerapan metode *outdoor learning*, mengamati suatu proses, atau mengajukan pertanyaan terkait alam sekitar sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.
- d. Guru dan siswa melakukan konsultasi dengan kepala sekolah terkait pembelajaran di luar kelas yang akan dilakukan, jika sudah mendapatkan ijin maka *outdoor learning* bisa dilaksanakan.
- e. Melakukan persiapan teknis untuk kegiatan pembelajaran seperti peraturan saat *outdoor learning* berlangsung, perlengkapan belajar yang perlu dibawa, daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa, atau menyediakan alat dokumentasi jika diperlukan.

#### 2. Langkah Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di tempat yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai objek yang menjadi tempat berlangsungnya kegiatan belajar. Siswa mencatat informasi yang diberikan oleh guru dan bertanya kepada



guru jika ada hal yang kurang dimengerti mengenai pemaparan tentang objek tersebut. Guru juga memberikan pemaparan terkait materi pembelajaran yang mereka jalankan di tempat itu dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa. Setelah semua informasi dijelaskan oleh guru, siswa diberi tugas untuk mengamati objek kemudian berdiskusi dengan temannya terkait tugas yang diberikan dan mencatatnya. Siswa membuat catatan lengkap terkait apa yang sudah diamatinya dari lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Tahap Tindak Lanjut

Pada tahap tindak lanjut ini siswa dibawa kembali ke kelas untuk membahas dan mendiskusikan hasil belajar dari lingkungan. Siswa dipersilahkan untuk melaporkan atau mempersentasikan hasil belajarnya yang didapat dari lingkungan bersama dengan temannya. Saat mempersentasikan hasil belajarnya guru bisa meminta kesan-kesan didapatkan siswa saat melakukan kegiatan belajar di luar kelas dan siswa yang lain juga boleh memberikan tanggapan terkait apa yang dipersentasikan oleh teman sekelasnya. Guru juga memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa saat melakukan *outdoor learning* dan memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan serta mengaitkan dengan materi pelajaran bidang studinya. Setelah itu guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik dari pembelajaran yang telah dilakukan.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk tertulis, menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran hasil belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dimiyanti dan Mudjiono (2006:3) Hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang siswa dan sudut pandang guru. Dari sudut pandang siswa, terlihat bahwa perkembangan psikologisnya lebih baik daripada sebelum belajar. Jika siswa menerima pembelajaran yang tepat dari guru mereka, mereka dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar merupakan evaluasi akhir dalam proses pembelajaran yang terus berulang dan akan terpelihara dalam waktu yang lama atau bahkan tidak pernah hilang, karena hasil belajar membentuk pribadi yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik, sehingga mengubah cara belajar, berfikir dan belajarnya, perilaku yang lebih baik. Hasil belajar perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena sangat berpengaruh terhadap peserta didik.

### C. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi experiment. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tengah dengan sampel sebanyak 30 siswa. Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes, dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh metode outdoor learning dan hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam tes sudah diuji coba validitas dan reliabilitasnya, tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda. Dengan analisis data statistik deskriptif dan analisis data inferensial. Data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan Microsoft Excel 2010 dan statistik SPSS 25.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam uji normalitas ini menggunakan bantuan program SPSS dengan program Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria Liliefors significance correction. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

**Tabel 4.11**  
**Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistik	Df	Sig.
<b>Pretest</b>	.198	30	.004
<b>Posttest</b>	.204	30	.003

Berdasarkan tabel 4.11 pada output one sample Kolmogorov-Smirnov Test ditunjukkan bahwa sampel dalam tes berjumlah 30 siswa. Sig ( 2-Tailed) menunjukkan nilai 0,086. Jika probabilitas  $> 0,05$ , artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

#### Uji t (Hipotesis)

Setelah selesai melakukan uji normalitas, dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis yang bertujuan untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah. Teknik yang digunakan untuk

menguji hipotesis adalah teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” (mean gain atau selisih pretest dan posttest) dalam menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{186}{30} = 6,2$$

Jadi hasil dari “Md” yaitu 6,2

2. Mencari jumlah kuadrat deviasi dengan menggunakan rumus  $\sum x^2 d = \sum d - \frac{\sum d^2}{N}$  yang dimana :

$\sum x^2 d$  = Jumlah Kuadrat Deviasi

$\sum d^2$  = Jumlah dari gain setelah dikuadratkan

$\sum d$  = Jumlah dari gain

N = Jumlah subjek pada sampel

$$\begin{aligned} &= 1890 - \frac{186^2}{30} \\ &= 1890 - \frac{34.596}{30} \\ &= 1890 - 1.153,2 \\ &= 736,8 \end{aligned}$$

Jadi hasil dari  $\sum x^2 d$  adalah 736,8

3. Menentukan harga t hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{6,2}{\sqrt{\frac{736,8}{30(30-1)}}} \\ &= \frac{6,2}{\sqrt{\frac{736,8}{870}}} \\ &= \frac{6,2}{\sqrt{0,84689}} \\ t &= 6,737 \end{aligned}$$

Jadi t hitung yang diperoleh yaitu 6,737

4. Menentukan harga  $t_{tabel}$

Untuk menentukan harga  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.b = N-1 = 30-1 = 29$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,699$ . Setelah memperoleh  $t_{hitung} = 6,737$  dan  $t_{tabel} = 1,699$  maka dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,737 > 1,699$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penerapan metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar subtema lingkungan tempat tinggalku di SD Negeri 091287 Panei Tongah.

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired 1	Pretest-Posttest	6.2000	5.04051	1.30227	6.08216	4.31784	6.737	29	0.000

### Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah tahun ajaran 2022/2023 mulai tanggal 14-19 April dan 04-12 Mei 2023. Dalam bagian uraian ini akan dijelaskan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Dimana terdapat kesimpulan yang diperoleh dari data yang terkumpul dan analisis data yang dilakukan. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggalku di SD Negeri 091287 Panei Tongah. Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata prestasi akademik siswa adalah 66,50, dimana 23 siswa nilainya di bawah KKM, dan 7 siswa di atas KKM. Dilihat dari hasil persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat prestasi belajar siswa sebelum menggunakan metode *outdoor learning* tergolong rendah.

Berdasarkan hasil posttest, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 72,70, jadi setelah diterapkan metode *outdoor learning* siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum menerapkan metode *outdoor learning*.

Uji normalitas telah terpenuhi maka uji hipotesis dapat dilanjutkan. Dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,737 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,699 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

dimana dapat dilihat bahwa adanya pengaruh metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut teori Febriandi (2018:28), metode *outdoor learning* berdampak pada hasil belajar siswa, *outdoor learning* merupakan kegiatan di luar kelas yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat dikatakan bahwa *Outdoor learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Dilihat dari karakteristik siswa kelas IV pada tahap operasi konkret, anak berpikir sesuai dengan pengalaman nyata yang dialaminya, metode ini merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini perhatian siswa juga lebih tertuju pada kehidupan sehari-hari dan rasa ingin tau yang besar. Jadi jika dibawa belajar di luar kelas, siswa akan lebih aktif dan tertarik dalam belajar.

Dari pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa siswa berubah pada awal pembelajarannya dan banyak siswa yang melakukan aktivitas lain atau bersikap cuek selama proses pembelajaran berlangsung. Namun pada pertemuan terakhir hanya ada beberapa siswa saja yang melakukan kegiatan lain. Dalam pertemuan pertama hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, akan tetapi sejalan dengan penerapan metode *outdoor learning* siswa mulai aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rhadiatul Mega Audiah, Alben Ambarita, Darsono dengan judul “Pengaruh metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SD” dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} = 2,062$ . Kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* berdampak pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa hubungan antara hasil penelitian dan studi terkait memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan metode *outdoor learning*.

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pretest siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal mendapatkan rata-rata sebesar 66,50 dikategorikan kurang, sedangkan hasil belajar posttest siswa kelas IV SD

Negeri 091287 Panei Tongah pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal mendapatkan rata-rata sebesar 72,70 dikategorikan cukup. Setelah penerapan pembelajaran di luar ruangan, efek belajar siswa meningkat secara signifikan.

2. Penerapan metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil hipotesis taraf hipotetik  $\alpha=0,05$ ,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,737 > 1,699$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau dapat dikatakan memiliki pengaruh yang besar.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. 2013. *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula.
- Anisa, N., Husin, H., & Ruwaida, H. 2020. Pembelajaran seni budaya dan prakarya (sbdp) di madrasah berbasis kearifan lokal. *In Seminar Nasional Kahuripan* (pp. 87-90).
- Antari, C. J., Triyogo, A., & Ekok, A. S. 2021. Penerapan Model Outdoor Learning pada Pembelajaran Tematik Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2209-2219.
- Audiyah, R. M., Ambarita, A., & Darsono, D. 2019. Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Sd. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(16).
- Audrian Ahmad, S., & Amin, M. 2022. Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(3).
- Hidayat, R., & Abdillah, S. A. 2019. Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”. *Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*.
- Husamah. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. 2013. Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2013
- Juanda, A. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu. Teori dan praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Beroientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*.
- Kurnia, R. M., Elan, E., & Giyartini, R. 2018. Pengaruh Metode Outdoor Learning terhadap Pembentukan Kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 240249.
- Muklis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1).
- Nugraha, R. S., Sumardi, S., & Hamdu, G. 2017. Desain pembelajaran tematik berbasis outdoor learning di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 34-40.



- Sugiyono, D. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Subekti, A. 2017. *Daerah tempat tinggalku: buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Tema 8), buku guru SD/MI kelas IV*  
Kurikulum 2013, Edisi revisi Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- Surahman, S., Paudi, R. I., & Tureni, D. 2015. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan melalui media gambar kontekstual pada siswa kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Online*, 3(4).
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. 2015. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).

## SOSIALISASI PENANAMAN NILAI-NILAI LUHUR PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KARAKTER SISWA

Gloria Sirait<sup>1</sup>, Irving Josafat Alexander<sup>2</sup>, Suryadi Hotma Roganda Mahulae<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, <sup>2</sup>Universitas HKBP Nommensen Medan  
email: [gloria.sirait@uhnp.ac.id](mailto:gloria.sirait@uhnp.ac.id) [irving.alexander@uhn.ac.id](mailto:irving.alexander@uhn.ac.id) [suryadihromahulae@gmail.com](mailto:suryadihromahulae@gmail.com)<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Kota Pematangsiantar, Indonesia

<sup>2</sup>Kota Medan, Indonesia

### ABSTRAK

Perkembangan globalisasi yang diiringi dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan berpengaruh pada pola pikir dan pola tindak masyarakat di berbagai pelosok kota maupun desa. Banyaknya terjadi penyimpangan dan kesalahan-kesalahan tertentu sebenarnya berakar dari tidak mengamalkannya nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila itu sendiri. Maka dari itu pentingnya memahami pancasila tidak hanya mengerti namun juga mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai pendidikan karakter. Lokasi pengabdian dilaksanakan di SMA Swasta Bangun Insan Mandiri Medan. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan berupa sosialisasi dalam bentuk penyuluhan di kelas. Jumlah siswa yang mengikuti sebanyak 40 orang. Adapun penyuluhan yang dilakukan berupa edukasi mengenai sejarah lahirnya Pancasila yang berkaitan erat dengan kemerdekaan Republik Indonesia, pengetahuan mengenai sila-sila di dalam Pancasila dan maksudnya, deskripsi mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil yang diperoleh adalah para peserta kegiatan telah mengetahui tentang nilai-nilai pancasila beserta aplikasinya namun secara implementasinya masih belum berjalan maksimal dan para peserta sangat antusias mengikuti pelaksanaan kegiatan dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada peneliti.

**Kata Kunci :** Nilai luhur Pancasila, Pendidikan Karakter, Siswa

### ABSTRACT

The development of globalization, which is accompanied by the rapid progress of science and technology, will affect the mindset and behavior of people in various corners of cities and villages. The many deviations and certain mistakes actually stem from not practicing the values contained in Pancasila itself. Therefore the importance of understanding Pancasila is not only understanding but also practicing and implementing the values contained in Pancasila as character education. The location of the service is carried out at the Bangun Insan Mandiri Private High School in Medan. The form of activity carried out is in the form of socialization in the form of counseling in class. The number of students who followed as many as 40 people. The counseling is carried out in the form of education regarding the history of the birth of Pancasila which is closely related to the independence of the Republic of Indonesia, knowledge of the precepts in Pancasila and their meaning, descriptions of the values contained in Pancasila and their application in everyday life. The results obtained were that the activity participants already knew about Pancasila values and their applications, but the implementation was still not running optimally and the participants were very enthusiastic about participating in the implementation of the activity as evidenced by the many questions asked to researchers.

**Keywords:** Pancasila, Character Education, Students

---

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang diiringi dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan berpengaruh pada pola pikir dan pola tindak masyarakat di berbagai pelosok kota maupun desa. Secara sosiologis dan psikologis, selain berdampak pada masyarakat luas,



komunitas yang paling mudah terkena pengaruh fenomena global adalah kalangan generasi muda, khususnya para remaja, dimana pada fase ini remaja sedang memasuki kehidupan masa peralihan dari anak-anak ke masa remaja yang relatif masih labil kondisi emosinya, disamping ia juga sedang mencari identitas dirinya sebagai remaja (Masruroh et al, 2022). Sehingga, dengan adanya kemajuan teknologi anak-anak saat ini dengan mudah menemukan informasi-informasi melalui internet, baik informasi dalam maupun luar negeri. Dengan adanya internet informasi dan konten informasi yang didapatkan peserta didik tentu akan berpengaruh pada proses pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik (Sakman, 2020). Oleh karena itu, proses pendidikan yang ada di sekolah saat ini harus menekankan pada proses pendidikan karakter yakni mengembangkan peserta didik agar memiliki etika, tanggung jawab, dan kepedulian, dengan menerapkan dan mengajarkan karakter yang baik melalui penekanan pada nilai-nilai universal (Komala, 2018).

Nilai adalah ukuran, patokan-patokan, anggapan-anggapan, keyakinan-keyakinan yang ada di dalam masyarakat. Nilai digunakan sebagai patokan seseorang berperilaku dalam masyarakat. Selain itu, nilai memberi arah bagi tindakan seseorang. Nilai dianut oleh banyak orang dalam suatu masyarakat mengenai sesuatu yang benar, pantas, luhur, dan baik untuk dilakukan. Fungsi nilai diantaranya, nilai sebagai pembentuk cara berfikir dan berperilaku yang ideal dalam masyarakat. Bangsa Indonesia terbentuk melalui suatu proses sejarah yang cukup panjang sejak zaman kerajaan Kutai, Sriwijaya, Majapahit sampai datangnya bangsa lain yang menjajah serta menguasai bangsa Indonesia. Setelah melalui suatu proses yang cukup panjang dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia menemukan jati dirinya, yang didalam tersimpul ciri khas, sifat, dan karakter bangsa yang berbeda dengan bangsa lain. Yang oleh para pendiri negara kita dirumuskan dalam suatu rumusan yang sederhana namun mendalam, yang meliputi ilmu prinsip (lima sila) yang kemudian diberi nama Pancasila (Askarial, et al. 2022).

Banyaknya terjadi penyimpangan dan kesalahan-kesalahan tertentu sebenarnya berakar dari tidak mengamalkannya nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila itu sendiri. Maka dari itu pentingnya memahami pancasila tidak hanya mengerti namun juga mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang merupakan upaya mewujudkan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realita yang berkembang saat ini di lembaga pendidikan (Dewantara, Hermawan et al, 2021). Dengan perilaku-prilaku yang tidak sesuai dengan karakter bangsa Indonesia saat ini. Membina dan mendidik karakter, dalam arti untuk membentuk “positive character” generasi muda bangsa ini. Agar positive character terbentuk,

maka perlu pembiasaan “mandiri, sopan santun, kreatif dan tangkas, rajin bekerja, dan punya tanggung jawab” (Nurgiansah, 2021).

## **B. LANDASAN TEORI**

Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara Republik Indonesia pada sidang pertama PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) pada tanggal 18 Agustus 1945 yang didahului dengan penetapan Rancangan Mukadimah dan Rancangan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945. Pancasila resmi menjadi konsensus nasional pertama mengenai dasar dan ideologi negara yang digali dari karakteristik bangsa Indonesia. Pancasila menjadi kekuatan pemersatu dan mengikat ke dalam semua perbedaan suku, etnis, agama, keyakinan, budaya dan bahasa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia – meminjam istilah Yudi Latif – “universum simbolik” yang menjadi titik temu berbagai nilai dan berfungsi sebagai pijakan kebersamaan (common denominator) (Ernes et al. 2022).

Pendidikan Pancasila patut diajarkan lagi khususnya kepada masyarakat umum yang hidup di zaman saat ini. Banyak yang tidak dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila pada aspek kehidupannya, karena sudah tercampur dengan budaya-budaya barat yang serba instan. Jiwa sosial antar satu dengan yang lain dalam jarak dekat kian menipis, tergantikan dengan adanya teknologi baru dimana mereka lebih mementingkan kehidupan di dunia maya (Yudistira, 2016). Pancasila merupakan sebuah ideologi kokoh di Indonesia dimana apapun aktivitas kehidupan masyarakat berpedoman kepada Pancasila, terutama saat berhubungan dengan antar manusia yang berbeda-beda suku, ras, dan agama (Bhagaskoro, Utungga Pasopati, & Syarifuddin, 2019).

Pendidikan pancasila dalam kehidupan sehari hari dapat memberikan dampak yang baik untuk masyarakat agar masyarakat mematuhi dan menganut nilai nilai dalam pancasila karena nilai yang terkandung dalam pancasila mempunyai banyak makna untuk kehidupan sehari hari dalam beragama, memberikan pendapat dan lain-lain. Dengan pendidikan pancasila yang ada, mampu mencetak generasi muda menjadi warga negara yang sadar dan memahami hak dan kewajibannya, dan memahami ideologi secara utuh dan menjadi warga negara Indonesia yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter serta bermoral sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang 1945. (Askarial et al, 2022)

## **C. METODE PELAKSANAAN**

Lokasi pengabdian dilaksanakan di SMA Swasta Bangun Insan Mandiri Medan. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan berupa sosialisasi dalam bentuk penyuluhan di kelas. Jumlah siswa yang mengikuti sebanyak 40 orang. Adapun penyuluhan yang dilakukan berupa edukasi

mengenai sejarah lahirnya Pancasila yang berkaitan erat dengan kemerdekaan Republik Indonesia, pengetahuan mengenai sila-sila di dalam Pancasila dan maksudnya, deskripsi mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari lalu luaran kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu jurnal pengabdian.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sekolah merupakan tempat mencari ilmu yang di dalamnya terdapat sistem pengajaran yang telah disesuaikan dengan peraturan pemerintah. Sekolah memiliki dua komponen utama, yaitu pendidik atau guru dan peserta didik. Sekolah memiliki ruang kelas yang telah ditetapkan ukurannya. Di dalam ruang kelas biasanya terdapat lambang negara, foto presiden dan wakil presiden yang sedang menjabat pada waktu tersebut (Udin et al, 2023). Demikian juga di ruangan kelas SMA Swasta Bangun Insan Mandiri Medan yang memiliki foto lambang negara yakni Burung Garuda serta foto Presiden dan Wakil Presiden yang sedang menjabat. Dengan adanya simbol-simbol Pancasila tersebut, diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui bahwa Pancasila itu terdiri atas 5 (lima) asas saja, namun harus tahu dan mengamalkan nilai-nilai yang tersirat pada lambang tersebut. Penerapan tersebut merupakan salah satu cara menjunjung tinggi Pancasila yang dijadikan sebagai pedoman hidup bangsa Indonesia dan identitas warga sekolah sebagai warga negara Indonesia (Udin et al, 2023).

Rangkaian kegiatan seminar yang dilaksanakan berupa melakukan penyuluhan terhadap siswa terkait nilai-nilai Pancasila. Adapun *rundown* kegiatan yang akan dilakukan adalah mengurus perizinan, berkoordinasi dengan kepala sekolah, merencanakan waktu kegiatan, dan pelaksanaan kegiatan. Partisipasi mitra yakni kepala sekolah adalah mengumpulkan peserta yaitu siswa-siswi SMA Swasta Bangun Insan Mandiri.

Rangkaian kegiatan diawali dengan pembukaan dari MC yakni perwakilan guru yang telah ditunjuk oleh kepala sekolah, menyanyikan lagu kebangsaan, lalu doa pembuka dari perwakilan guru, kemudian dilanjutkan dengan kata sambutan dari ketua Yayasan dan kepala sekolah, lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi dari peneliti berjumlah 2 orang secara bergantian diselingi dengan *ice breaking* oleh salah satu siswa yang telah ditunjuk oleh kepala sekolah dengan durasi waktu masing-masing 50 menit dengan dimoderatori oleh mahasiswa yang turut serta mengikuti kegiatan pengabdian ini. Setelah penyampaian materi dari kedua peneliti selesai, lalu kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab dengan para peserta kegiatan. Pada sesi diskusi ini, para peserta sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan ditandai dengan munculnya 6 pertanyaan dari 6 siswa yang berbeda. Kegiatan lalu

dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan yang dipaparkan oleh moderator dan ditutup dengan doa dari kepala sekolah SMA Swasta Bangun Insan Mandiri Medan.

## E. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Para peserta kegiatan telah mengetahui tentang nilai-nilai Pancasila beserta aplikasinya namun secara implementasinya masih belum berjalan maksimal
2. Peserta kegiatan yakni para siswa-siswi SMA Swasta Bangun Insan Mandiri Medan sangat antusias mengikuti pelaksanaan kegiatan dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada peneliti

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Askarial, Rinaldi, Kasmanto, Hidayati, Buana, Dira. (2022). Upaya Penanaman Nilai Pancasila Melalui Pendekatan Budaya Melayu. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)* p-ISSN : 2807-7792 Volume 2, Nomor 2, Desember 2022, Halaman : 173 - 178 e-ISSN : 2807-6907
- Bhagaskoro, P., Utungga Pasopati, R., & Syarifuddin, S. (2019). Pancasila Dalam Interaksi Kearifan Lokal Dan Ideologi Transnasional. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP)*, 1(2), 112–132. <https://doi.org/10.33474/jisop.v1i2.4806>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Building Tolerance Attitudes Of PPKN Students Through Multicultural Education Courses. *Jurnal Etika Demokrasi*, 6(1), 103–115.
- Ernes, Prakoso, Lukman Yudho, Risman, Helda. (2022). Strategi Perang Semesta Melalui Optimalisasi Nilai Pancasila Ketuhanan Yang Maha Esa. *JPM (Jurnal Pengabdian Mandiri) Vol.1, No.3 Maret 2022* <http://bajangjournal.com/index.php/JPM> ISSN: (Print) / (Online)
- Komala, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN*, 4(1). <https://doi.org/10.2121/SIP.V4I1.991>
- Masruroh, Pambudi, Moch Rio, Aris, Ayub Pratama, Ninasafitri, Permana, Aang Panji. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD Melalui Kearifan Lokal. *LAMAHU : Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi P-ISSN: 2828-6839 / E-ISSN: 2828-6677 Vol. 1, No. 2 August 2022 DOI: 10.34312/ljpm.v1i2.15450*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Triguna, Yudha. (2019). Kebhinekaan Bangsa Indonesia: Urgensi Dan Relevansinya Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan. Volume 10 Nomor 2 Tahun 2019*.
- Udin, Johan, Nawawi, Effendi. (2023). Penghayatan Nilai Pancasila Dalam Memperkuat Karakter Dan Identitas Manusia Indonesia Di SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science Vol. 2, No. 02, Februari, 2023, pp. 150-161*
- Yudistira. (2016). Aktualisasi & Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Kembangkan Karakter Bangsa. *In Seminar Nasional Hukum (Vol. 2, pp. 421–436)*.

## PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO PADA PEMAHAMAN ALKITAB ANAK SEKOLAH MINGGU GEREJA HKBP DAME PEMATANG SIANTAR

Firman Pangaribuan<sup>1</sup>, Juli Antasari Sinaga<sup>2</sup>, Nur Beda Ria Tambunan<sup>3</sup>, Hosea Togatorop<sup>4</sup>,  
Andhika Sebastian Pratama Sianipar<sup>5</sup>, Putri Sepriyanti Damanik<sup>6</sup>.  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : [Firman.pangaribuan@uhnp.ac.id](mailto:Firman.pangaribuan@uhnp.ac.id)<sup>1</sup>, [juli.sinaga@uhnp.ac.id](mailto:juli.sinaga@uhnp.ac.id)<sup>2</sup>, [nurbedaria8@gmail.com](mailto:nurbedaria8@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[Hoseatogatorop373@gmail.com](mailto:Hoseatogatorop373@gmail.com)<sup>4</sup>, [Andhikasianipar614@gmail.com](mailto:Andhikasianipar614@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[putrisepriyantidamanik@gmail.com](mailto:putrisepriyantidamanik@gmail.com)<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pematang Siantar, Sumatera Utara, Indonesia

### ABSTRAK

Tujuan Pengabdian ini adalah menerapkan permainan media kartu domino pada anak sekolah minggu di Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar untuk meningkatkan pemahaman alkitab. Tahap pengabdian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar permainan kartu ini dari 30 anak yang memberikan jawaban, ternyata 80% menyatakan tertarik pada permainan kartu domino, 75 % menyatakan permainan kartu domino menyenangkan, membuat penasaran untuk belajar agama atau alkitab, 80% menyatakan pada kebaktian berikut sebaiknya dibuat lagi kegiatan serupa. Permainan kartu domino menarik perhatian siswa sekolah minggu saat kebaktian. Anak sekolah minggu menginginkan kegiatan kebaktian berikutnya menggunakan kegiatan kartu domino. Pembuatan kartu domino yang memuat pernyataan dan pertanyaan menyangkut isi alkitab pada topik minggu yang lain perlu dikembangkan, dan peningkatan mutu fisik kartu domino perlu ditingkatkan dan sekaligus didokumentasikan.

**Kata Kunci** : 1. Pemahaman Alkitab, 2. Media, 3. Kartu Domino

### ABSTRAK

The purpose of this service is to apply domino card media games to Sunday school children at HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar church to increase Bible understanding. The service stage consists of the preparation, implementation, and evaluation stages. The results of the evaluation of the implementation of this card game learning activity from 30 children who gave answers, it turned out that 80% stated that they were interested in domino card games, 75% stated that domino card games were fun, made them curious about studying religion or the bible, 80% stated that at the following conventions it should be made again similar activities. The domino card game caught the attention of the Sunday school students during the divine service. Sunday school children want the next worship activity to use domino card activities. Making domino cards that contain statements and questions regarding the contents of the Bible on other week's topics needs to be developed, and improving the physical quality of domino cards needs to be improved and to be documented.

**Keyword** : 1. Bible understanding, 2. Media, 3. Domino Card

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

### A. PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pernyataan ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia tidak cukup hanya, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, tetapi diupayakan agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menopang kebutuhan bangsa yang beriman, pemerintah menetapkan bahwa Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan keyakinannya yang ditetapkan pada UUD 1945 pasal 28E ayat 2. Setiap orang berhak atas kebebasan meyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap sesuai dengan hati nuraninya.

Pada Peraturan Pemerintah no 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan ditetapkan bahwa Pendidikan keagamaan bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan/atau menjadi ahli ilmu agama yang berwawasan luas, kritis, kreatif, inovatif, dan dinamis dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah menurut Peraturan Pemerintah atau PP Nomor 4 tahun 2022 wajib memuat pendidikan agama. Pendidikan keagamaan meliputi pendidikan keagamaan Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Khonghucu.

Pada Permendikbudristek no 7 tahun 2002 tentang Standar Isi Pendidikan menyebutkan bahwa Ruang Lingkup Materi Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas atau yang sederajat untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen memuat; Allah Berkarya, Manusia dan Nilai-Nilai Kristiani, Gereja dan Masyarakat Majemuk, Alam dan Lingkungan Hidup. Kedalaman materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Ruang lingkup materi Pendidikan Agama Kristen ini dibelajarkan agar warga belajar dapat mencapai kompetensi lulusan sebagaimana dipaparkan pada Permendikbudristek no 3 tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan bahwa kompetensi yang akan dicapai agar warga belajar menyayangi dirinya, menghargai sesama dan melestarikan alam semesta sebagai wujud cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa, menunjukkan sikap religius dan spiritualitas sesuai ajaran agama atau kepercayaan yang dianut, memahami sepenuhnya ajaran agama secara utuh, rutin melaksanakan ibadah dengan penghayatan, menegakkan (mengedepankan) integritas dan kejujuran, pembelaan pada kebenaran, pelestarian alam, menyeimbangkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani, serta pemenuhan kewajiban dan hak sebagai warga Negara. Homringhausen dan Enklaar (Ginting, 2018) menyatakan bahwa tujuan Pengajaran Agama Kristen adalah untuk menjadikan murid menghargai dirinya sendiri, menjadi warga negara yang bertanggung jawab, belajar menghargai dunia ini, membedakan nilai-nilai yang baik dan yang jahat,

menghubungkan pengalaman sendiri dengan filsafat hidup Kristen, menjadi orang yang dapat dipercaya, belajar bekerja sama dan tolong menolong, mengajar kebenaran, dan bersikap positif terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekelilingnya, dan terhadap perkembangan sejarah umum.

Gereja sebagai suatu lembaga agama yang merupakan organisasi masyarakat juga berperan membimbing warganya atau penganutnya untuk menumbuhkan iman Kristen dan sekaligus sebagai pembinaan agar bertanggungjawab sebagai warga Negara memajukan kualitas bangsa. Sekolah minggu adalah suatu bentuk pembinaan warga gereja yang ditujukan untuk anak-anak. Sekolah minggu merupakan pelayanan yang sangat erat kaitannya dengan gereja. Bentuk pelayanan dari sekolah minggu adalah menyampaikan Firman Tuhan yang juga di dalamnya memuat tata kehidupan bermasyarakat yang dilaksanakan pada hari Minggu dan bertempat di gereja. Sekolah minggu merupakan sarana untuk anak-anak memperoleh pendidikan agama Kristen.

Perlunya pembinaan iman dan karakter anak sekolah minggu memerlukan penanganan yang sungguh-sungguh sehingga jika anak dewasa kelak dapat tercapai seperti yang dinyatakan pada tujuan pendidikan agama Kristen. Namun demikian proses pendidikan sekolah minggu di gereja secara umum mempunyai kendala yang berkelanjutan. Homringhausen dan Enklaar (1984) menyatakan Gereja kesulitan mencari guru sekolah minggu. Kualitas guru sekolah minggu selalu minim. Guru sekolah minggu sering tidak bertahan terus sampai selama hidupnya produktif. Guru sekolah minggu akan berhenti mengajar setelah menikah dan pindah ke tempat lain. Biasanya guru sekolah minggu adalah seorang mahasiswa, dan jika pendidikan kuliahnya selesai, dia akan meninggalkan statusnya sebagai guru sekolah minggu untuk mencari kehidupan yang lebih layak. Selain ketersediaan guru sekolah minggu yang belum profesional, sarana dan prasarana mengajar sekolah minggu masih kurang. Guru sekolah minggu masih kurang kreatif dalam memilih metode mengajar dan penggunaan media sangat minim.

Anak sekolah minggu secara umum masih berpikir konkret, dan ketahanan anak mendengar khotbah sangat terbatas. Usia anak sekolah minggu masih berkeinginan bermain. Jika pembelajaran hanya ditawarkan dengan metode ceramah akan sangat mudah bosan anak sekolah minggu. Terkait dengan kebosanan siswa belajar Agama Kristen di sekolah Ginting (2018) menyebut bahwa siswa mempersepsi bahwa pelajaran Pendidikan Agama Kristen dianggap kurang menarik, mata pelajaran ini dianggap membosankan dan hanya menceritakan kejadian-kejadian kurang realistis secara manusia tanpa adanya interaksi antar siswa dengan guru. Mengurangi kebosanan bagi anak, guru sekolah minggu dituntut mampu mengajar anak

dengan mengembangkan kreativitas melalui penggunaan media pembelajaran. Mengefektifkan kegiatan sekolah minggu perlu didukung dengan meningkatkan proses pembelajaran dengan bantuan media.

Hasil pengamatan kepada anak sekolah minggu minggu Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar menunjukkan bahwa pelaksanaan kebaktian pada sekolah minggu masih dipenuhi ceramah secara verbal. Anak sekolah minggu kebanyakan tidak bertahan lama fokus mendengar khotbah yang diberikan guru sekolah minggu. Penggunaan media belajar belum dilaksanakan saat khotbah, atau sejenisnya yang bisa membuat anak sekolah minggu gembira bermain untuk menambah pengetahuan alkitabnya. Pelaksanaan kebaktian sekolah minggu masih menggabungkan semua anak sekolah minggu usia PAUD hingga siswa SMP. Situasi ini membuat kondisi saat khotbah menjadi tidak nyaman bagi anak yang berusia SD kelas tinggi atau SMP saat mendengar khotbah. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah minggu HKBP Dame Resort Dame Pematangsiantar menunjukkan bahwa penyampaian Firman Tuhan dilakukan melalui khotbah atau ceramah yakni disampaikan secara verbal dari awal hingga selesai. Situasi ini menunjukkan bahwa anak sekolah minggu merasa jenuh, hanya saat pada bagian awal saja yang mampu mengikuti.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan pengabdian menggunakan media pembelajaran dalam pemahaman alkitab kepada siswa sekolah minggu Gereja HKBP Dame Resort Dame Pematang Siantar.

## **B. LANDASAN TEORI**

Permasalahan yang dipaparkan pada bagian Pendahuluan perlu penanganan secara khusus. Suatu alternatif yang lebih mudah menangani masalah proses kegiatan sekolah minggu adalah dengan meningkatkan efektifitas pelaksanaan khotbah dari metode ceramah menggantinya menjadi metode bermain. Suatu metode bermain tentu memerlukan media permainan.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan penting. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga para siswa lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Dahlan, 2018). Media membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan metode mengajar lebih bervariasi dan menarik. Media kartu domino yang dimodifikasi dalam belajar di sekolah sudah sering



dilaporkan pada hasil penelitian dan menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak di sekolah. Penggunaan media kartu domino ini untuk meningkatkan pengetahuan alkitab sekaligus penguatan iman belum menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan khotbah sekolah minggu.

Beberapa penelitian telah terkait dengan penggunaan media kartu domino sudah banyak dilakukan. Doo (2020) mengembangkan media kartu domino yang dimodifikasi pada pelajaran ipa dengan topik sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Aprinawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian Dahlan (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dengan metode diskusi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian Wiratni, Ardana, dan Mardana (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino efektif dalam belajar ipa. Hasil penelitian Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan Sa'dijah, C. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung koversi pecahan-desimal.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, dapat diduga bahwa untuk meningkatkan pemahaman alkitab dan iman Kristiani anak sekolah minggu, perlu difasilitasi dengan menggunakan media. Media belajar yang digunakan adalah menggunakan media permainan kartu domino yang dimodifikasi.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan Pengabdian ini dalam bentuk pembimbingan langsung kepada anak sekolah minggu pada gereja HKBP Dame resort Dame Pematang Siantar. Target pengabdian adalah anak sekolah minggu usia siswa SD kelas tinggi dan SMP. Tahap pengabdian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilaksanakan sebagai berikut.

1. Observasi pelaksanaan kegiatan sekolah minggu pada kebaktian sekolah minggu setiap minggu.
2. Wawancara kepada beberapa subjek target pengabdian dan kepada guru sekolah minggu.
3. Komunikasi kepada pimpinan gereja untuk rencana bentuk pengabdian dan sekaligus pengurusan ijin pelaksanaan pengabdian.

Tahap pelaksanaan adalah mempersiapkan media kartu domino dan pelaksanaan pelatihan.

1. Materi yang dituliskan pada media kartu domino disesuaikan dengan topik khotbah pada Minggu 27 Nopember 2022 yaitu Yesaya 9: 5.
2. Bahan dasar kartu dibuat dalam kertas yang sudah diprint seperti Gambar 1. Semua kartu seperti kartu domino yang terdiri dari dua sisi, satu sisi ditulis dengan pernyataan dan sisi lain ditulis dengan pertanyaan.
3. Setelah

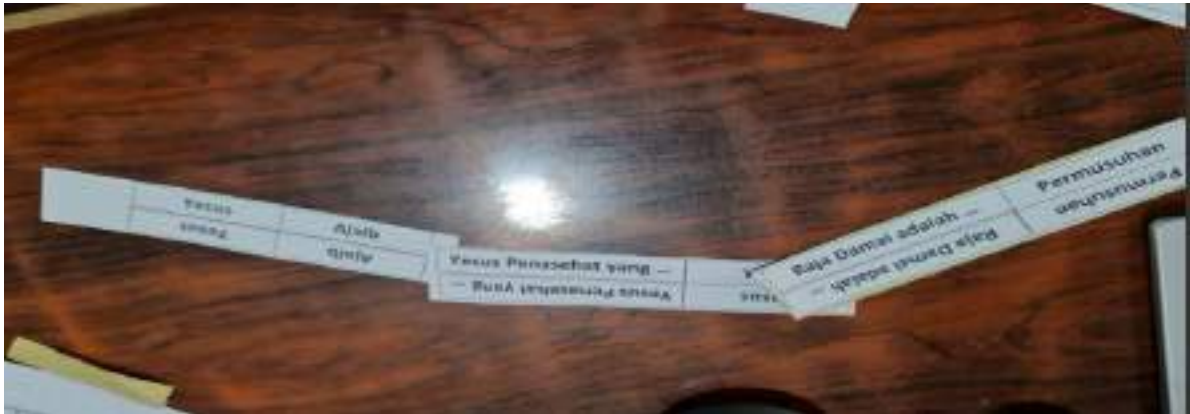
prototype kartu sudah terbentuk, kumpulan kartu divalidasikan kepada guru sekolah minggu, pendeta fungsional setempat, dan guru agama di suatu sekolah dengan meminta pendapat atau koreksi. 4. Kumpulan kartu direvisi kembali sesuai saran atau koreksi validator. 5. Kartu disimulasikan (dimainkan) oleh tim mahasiswa, dan setelah bisa berjalan dengan baik diperbanyak hingga 4 set. Simulasi hasil permainan kartu sebagian kecil disajikan pada Gambar 2. Satu set kartu terdiri atas 7 buah kartu.

Tahap pelaksanaan berikut adalah pelaksanaan permainan kartu kepada anak sekolah minggu, setelah diawali dengan khotbah ringkas 5 menit, dan pengenalan permainan kartu 3 menit, dan permainan kartu sungguhan 17 menit. Waktu permainan terbatas karena khotbah pada kebaktian sekolah minggu terbatas hanya 25 menit. Kelompok anak sekolah minggu yang memenangkan game adalah sisa kartu yang paling sedikit atau habis lebih dahulu.

Evaluasi permainan kartu domino untuk anak sekolah minggu dilakukan melalui angket. Angket yang diberikan memuat butir perihal ketertarikan permainan, atau permainan yang menyenangkan, kebaktian yang menyenangkan, kekompakan sesama siswa sekolah minggu ketika memainkan kartu domino tersebut, termotivasi untuk memahami isi alkitab, mudah memainkan kartu tersebut. Angket disusun dalam bentuk skala likert mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sampai sangat setuju.

<u>Tuhan datang sebagai ...</u>	<b>Perkasa</b>
<u>Tuhan datang sebagai ...</u>	<b>Perkasa</b>
<u>Raja Damai adalah ...</u>	<b>Permusuhan</b>
<u>Raja Damai adalah ...</u>	<b>Permusuhan</b>
<u>Abadi</u>	<b>Yang memberi Putranya adl...</b>
<u>Abadi</u>	<b>Yang memberi Putranya adl...</b>
<u>Hidup Rukun</u>	<b>Tanpa Damai Sejahtera</b>
<u>Hidup Rukun</u>	<b>Tanpa Damai Sejahtera</b>
<u>Penebus dosa manusia</u>	<b>Saling membenci</b>
<u>Penebus dosa manusia</u>	<b>Saling membenci</b>

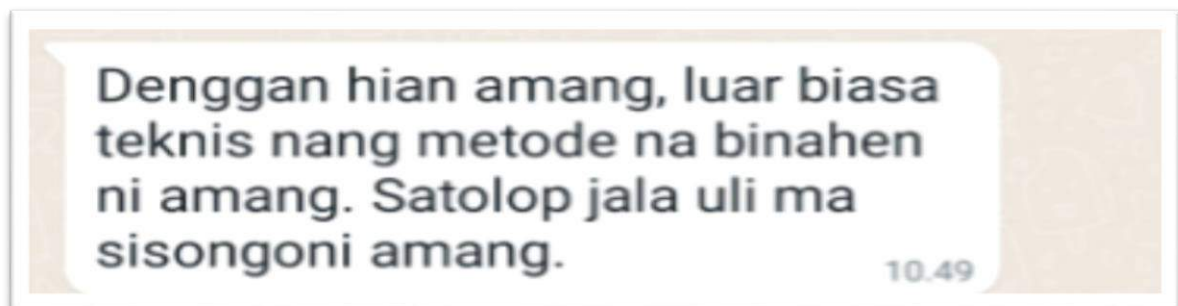
Gambar 1: Tahap awal pembuatan kartu.



Gambar 2: Simulasi kartu oleh mahasiswa.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kartu domino digunakan pada anak sekolah minggu, perlu dilakukan validasi. Pada proses validasi kartu domino setelah peneliti membuat prototipenya, semua validator menyatakan permainan itu bagus, dan hal seperti itu perlu dilanjutkan. Kutipan komentar dari seorang pendeta yang dinyatakan pada percakapan melalui aplikasi Whats App disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3: Komentar validator seorang pendeta fungsional.

Pada saat awal kebaktian khususnya saat khotbah, digabung siswa sekolah minggu usia PAUD dan SD maupun yang sudah SMP, masih bergabung bersama hingga khotbah ringkas selama 7 menit. Selanjutnya anak sekolah minggu usia PAUD hingga siswa SD kelas rendah,



atau maksimum kelas 3 SD, diberikan Kegiatan lain yaitu merakit topi raja yang sudah disiapkan dari bahan karton dan penyatu dari klip dan karet pengikat. Selanjutnya mereka menulis suatu kalimat di topi yang terbuat dari karton tersebut. Sedangkan anak kelas 4 SD hingga yang SMP diberikan permainan kartu domino, sehingga anak yang usianya dibawah kelas 4 SD sudah dipisahkan dengan anak yang akan belajar dengan kartu domino. Mereka ada 4 grup karena kartu disediakan 4 set. Dalam satu grup dipisah lagi atas 4 kelompok, dengan setiap kelompok ada 3 orang, sehingga dalam satu set kartu domino ada sebanyak 4 kelompok x 3 orang = 12 orang. Pada setiap set permainan dituntun oleh seorang mahasiswa, sehingga Pengabdian ini menggunakan mahasiswa sebanyak 4 orang. Sementara kartu terdiri atas 4 set, maka seluruh anak sekolah minggu bisa menggunakan kartu sebanyak 4 set x 12 anak = 48 anak. Jika tidak mencukupi, satu kelompok bisa dikurangi bahkan hingga sampai satu orang. Anak sekolah minggu yang memainkan kartu dalam posisi berdiri mengelilingi meja. Sementara kartu ada 4 set, maka mereka semua menggunakan 4 meja. Anak sekolah minggu sedang bermain kartu domino dengan tujuan menjawab pertanyaan seputar pemahaman alkitab khususnya pada materi dari Yesaya 9:5 disajikan pada Gambar 4. Semuanya mereka serius mengikuti permainan kartu domino itu.



Gambar 4: Anak sekolah minggu bermain kartu domino.

Hasil pengamatan pada anak sekolah minggu ketika bermain dengan kartu ini, bahwa sesama mereka terjadi diskusi. Seorang anak menanyakan mengapa kartu yang itu diturunkan untuk melengkapi kartu yang sudah terletak di meja. Anak yang lain memberi alasan dan ada juga pendapat anak lain yang berbeda. Situasi ini memicu anak untuk memahami isi pertanyaan dan jawaban yang benar, akibatnya kegiatan ini dapat memunculkan pengetahuan yang baru bagi dirinya yang disebut dengan peristiwa belajar.

Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar permainan kartu ini dari 30 anak yang memberikan jawaban, ternyata 80% menyatakan tertarik pada permainan kartu domino, 75 % menyatakan permainan kartu domino menyenangkan, membuat penasaran untuk belajar agama atau alkitab, 80% menyatakan pada kebaktian berikut sebaiknya dibuat lagi kegiatan serupa, dan 85% menyebut mudah memainkan kartu domino jika sudah mengerti jawaban soal pada kartu yang sudah terletak di meja.

Kegiatan sekolah minggu perlu dilakukan menggunakan media kartu domino untuk mengurangi kejenuhan mereka dalam kegiatan khotbah. Ada dugaan bahwa pemahaman anak sekolah minggu meningkat dengan ketekunan mereka bermain kartu domino itu, sementara ketika anak bermain kartu domino itu, mereka berusaha menjawab soal terkait pemahaman konsep pada alkitab. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Doo (2020), Aprinawati (2017), Dahlan (2018), Wiratni, Ardana, dan Mardana (2021, Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan , Sa'dijah, C. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman konsep yang sedang diteliti mereka masing-masing.

## **E. KESIMPULAN**

Pemahaman alkitab sekaligus peningkatan iman merupakan kegiatan yang perlu ditingkatkan. Kajian objek belajar alkitab merupakan objek abstrak. Untuk membantu pemahaman anak sekolah minggu memahami alkitab dibutuhkan permainan kartu domino agar menarik perhatian mereka. Penggunaan kartu domino pada kegiatan sekolah minggu membuat mereka secara langsung ingin memahami pesan alkitab. Hasil permainan kartu domino menarik perhatian siswa sekolah minggu untuk digunakan saat kebaktian, dan untuk kegiatan kebaktian berikutnya anak sekolah minggu menginginkan kegiatan yang serupa.

Kegiatan kebaktian anak sekolah minggu perlu ditindaklanjuti dengan menggunakan kartu domino untuk kegiatan berikutnya. Pembuatan kartu domino yang memuat pernyataan dan pertanyaan menyangkut topik minggu tertentu perlu dikembangkan, dan peningkatan mutu fisik kartu domino perlu ditingkatkan dan sekaligus didokumentasikan.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Abqari, F.T.; Irawan, E.B.; dan, Sa'dijah, C. 2018. Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 9, pp: 1190-1199
- Aprinawati, Iis. 2017. Penggunaan media kartu domino bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9 No.2 pp: 123-13
- Dahlan. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Publikasi Penelitian*. Vol. 8 No 2, pp: 137-145

- Doo, Sheina Revania Putri. 2020. *Pengembangan Media kartu Domino Modifikasi pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP*. Skripsi. Universitas Sanata Darma.
- Ginting, R. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Materi Konsep Keterbatasan Manusia Melalui Metode Kerja Kelompok di SD Negeri 050748 Pangakalan Berandan Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Tabularasa*. Vol.15 No.2
- Homrighausen, E. G & I.H Enklaar, 1984. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta : BPK Gunung Mulia, 1984
- Wiratni, N.L.G.; Ardana, I.M.; dan Mardana, I.P.B. 2021. Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran ipa dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas iv SD, dalam *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Vol 11 (2) pp: 120-134.

## SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

Canni Loren Sianturi<sup>1</sup>, Novra Melisa P. Hutabarat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: [sianturicanniloren@gmail.com](mailto:sianturicanniloren@gmail.com)<sup>1</sup>, [melisanovra@gmail.com](mailto:melisanovra@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pematang Siantar, Indonesia

### ABSTRAK

Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran adalah sebuah keharusan untuk mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan guru pada masa kini. Padahal berdasarkan beberapa hasil penelitian, diketahui ternyata masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran yang dipandunya, akibatnya minat belajar siswa rendah. Dalam rangka mendorong dan menginspirasi guru untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, maka pengabdian melaksanakan pengabdian bagi guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar dengan judul "Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital". Diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, para guru bersedia menggunakan media digital dalam proses pembelajarannya sehingga minat belajar siswa semakin tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi pengabdian terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diketahui 5 hal utama, yaitu (1) guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar secara umum mampu menyusun rencana pembelajaran berbasis digital; (2) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar sangat puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan pengabdian karena telah menerapkan prinsip Trio Ko (Kooperatif, Konsultatif, dan Korektif); (3) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan pengabdian karena telah memberikan manfaat sesuai kebutuhan guru; (4) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar mengharapkan agar kegiatan PkM ini dilaksanakan secara berkelanjutan; (5) pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar mengharapkan agar pengabdian bersedia diundang kembali sebagai narasumber pada Kegiatan Kerja Guru (KKG).

**Kata Kunci:** Sosialisasi, Pembelajaran, Berbasis Digital

### ABSTRACT

The use of digital media in the teaching process is a must to support the teaching process today. Even though based on several research results, it is known that there are still many teachers who have not utilized digital media in the learning process they guide which makes students' interest in learning is low. In order to encourage and inspire teachers to utilize digital media in the learning process, the writer carried out a service for SD Negeri 121309 Pematangsiantar teachers. It was "Socialization of Digital-Based Learning". By participating in this activity, it is hoped that teachers are willing to use digital media in their learning process. Based on the evaluation on this community service activity, there are 5 main things are got, namely (1) the participant teachers are generally able to develop digital-based learning plans; (2) the teachers were very satisfied with this service; (3) the teachers were satisfied with this Community Service activities because it faced the teacher's needs; (4) the teachers hopes that this Community Service activity will be done continuously; (5) the teachers hopes that the writer is willing to be invited back as an invited speaker at the Teacher's Work Activity.

**Keywords:** Socialization, Teaching, Digital Based

---

*Received: 18 Juli 2023; Revision: 2 Agustus 2023; Accepted: 9 Agustus 2023; Publish: 16 Agustus 2023*

---

### A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) saat ini banyak didorong oleh ketersediaan fasilitas digital yang juga bertumbuh sangat cepat. Fenomena ini baik langsung maupun tidak langsung berdampak pada penyelenggaraan

pendidikan, baik itu formal maupun non formal. Pada saat ini belajar secara *online* bukan lagi sesuatu yang asing bagi para pelajar. Sumber belajar *online* juga bukan lagi barang aneh buat mereka. Bahkan para pelajar saat ini cenderung lebih tertarik memanfaatkan sumber belajar berbasis digital dibandingkan sumber manual seperti buku cetak dan sejenisnya.

Pemanfaatan fasilitas digital dalam proses pembelajaran adalah sebuah keharusan yang wajib dilakukan guru pada masa kini. Oleh karena itu keterampilan dan kecakapannya para guru harus ditingkatkan dalam hal pemanfaatan media digital untuk mendukung proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Para guru harus dilatih menggunakan berbagai media digital yang ada sehingga mereka bisa melakukan inovasi pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media digital yang dipelajarinya.

Berdasarkan beberapa laporan hasil penelitian terkait penyelenggaraan pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat satuan pendidikan dasar diketahui ternyata masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode tradisional, yaitu metode ceramah, akibatnya minat belajar para siswa menjadi rendah. Banyak guru yang belum memanfaatkan media teknologi atau digital yang ada di sekitar peserta didik untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran yang mereka sajikan. Padahal apabila cakap dan terampil menggunakan media digital yang ada saat ini tentulah pembelajaran yang lebih bermutu dapat tercipta karena media pendukung tersebut dekat dengan peserta didik. Maka dalam rangka mendorong dan menginspirasi guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar maka **Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital** ini dilakukan.

Tujuan utama PkM ini adalah memperkenalkan Model Pembelajaran Berbasis Digital kepada guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar sehingga mereka terinspirasi menggunakan Media Digital pada menyelenggarakan pembelajaran bagi peserta didiknya. Diharapkan seluruh guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar yang telah mengikuti kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital ini bersedia menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar para siswa semakin tinggi.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Konsep Pembelajaran Berbasis Digital**

Menurut Williams (1999) pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai '*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*'. Pengertian pembelajaran digital yang dimaksud oleh William tersebut adalah meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat computer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa



teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan computer lainnya ke seluruh penjuru dunia (Kitao, 1998). Namun demikian, pengertian pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim serta disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi **sharing** yang secara sederhana hal ini dapat disebut sebagai jaringan (*networking*).

Fungsi *sharing* yang tercipta melalui jaringan (*networking*) tidak hanya mencakup fasilitas yang sangat dan sering dibutuhkan, seperti printer atau modem, maupun yang berkaitan dengan data atau program aplikasi tertentu. Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kitao (1998) adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran digital, sehingga banyak pula orang yang menggunakan pembelajaran digital setiap harinya. Mengingat pembelajaran digital sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan peserta didik, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan peserta didik dalam pembelajaran.

Keuntungan pembelajaran digital adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program digital. Pembelajar yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer atau dapat mengembangkan dengan cepat keterampilan computer yang diperlukan dengan mengakses web. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar di mana pun pada setiap waktu. Selain itu, pembelajaran digital menggunakan teknologi untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik dengan menggunakan kombinasi *tools* dan praktek, termasuk, antara lain, penilaian online dan formatif; peningkatan fokus dan kualitas sumber daya dan waktu mengajar; konten *online*; dan aplikasi teknologi. Pada akhirnya, pembelajaran digital dapat menstimulasi terjadinya aktivitas pembelajaran.

## **2. Prinsip-Prinsip Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital**

Berikut ini adalah prinsip-prinsip penerapan pembelajaran berbasis digital, yaitu:

### a) Personalisasi

Setiap peserta didik tidak berada pada titik pembelajaran yang sama demikian pula dengan level pencapaian pembelajaran dan juga kecepatan belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran digital sebaiknya dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan pada kemampuan

peserta didik, pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*), dan kenyamanan belajar peserta didik. Dengan memegang prinsip ini, maka kesenjangan belajar yang sering terlihat di kelas dapat dipersempit sehingga produktivitas setiap peserta didik dapat dimaksimalkan melalui pembelajaran digital.

#### b) Partisipasi Aktif Peserta Didik

Pembelajaran digital harus mengedepankan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mereka sendiri, baik melalui permainan edukatif maupun simulasi virtual, dimana platform Pembelajaran Digital berpotensi untuk membantu mencapai tujuan ini.

#### c) Aksesibilitas

Platform pembelajaran digital harus dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

#### d) Penilaian

Pemantauan dan umpan balik berkelanjutan adalah bagian penting dari pembelajaran digital. Implikasinya adalah, evaluasi yang mendalam dan komprehensif sangat diperlukan untuk mengukur tingkat kejelasan konseptual di kalangan peserta didik. Dengan demikian, platform pembelajaran digital dikembangkan atau diterapkan dengan memastikan dilakukannya analisis kekuatan dan kelemahan peserta didik.

### **3. Fungsi Pembelajaran Berbasis Digital**

Menurut Kenji Kitao (1998), minimal ada 3 potensi atau fungsi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran. Berikut ini akan diuraikan masing-masing fungsi dimaksud secara lebih detail.

#### 1) Potensi Alat Komunikasi

Pembelajaran digital sebagai alat komunikasi, memungkinkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat dengan menggunakan e-mail, media sosial (*whatsapp, Instagram, twitter, facebook*, dan sebagainya) atau berdiskusi melalui forum *chatting* maupun *mailing list*. Berkomunikasi dengan berbagai macam platform media digital tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan medium komunikasi lain seperti telepon dan facsimile (fax). Pada komunikasi yang menggunakan telepon, semakin jauh jarak orang yang berkomunikasi, semakin mahal pula biaya pulsa telepon yang harus dibayar. Pembayaran akan semakin mahal lagi manakala waktu berkomunikasi

berlangsung lebih lama sesuai dengan banyaknya informasi yang disampaikan. Di sisi lain, berkomunikasi melalui pembelajaran digital, pulsa telepon yang dibayar hanyalah pulsa lokal. Tidak ada pengaruh jarak atau jauh dekatnya orang yang dihubungi (komunikasikan). Cukup membayar biaya pulsa telepon lokal di samping biaya langganan bulanan kepada *Service Provider* (ISP), maka berbagai informasi atau dokumen yang perlu dikomunikasikan dapat terkirimkan dengan sangat cepat. Manakala dokumen yang akan dikirimkan cukup banyak, maka dokumen tersebut dapat disiapkan secara cermat terlebih dahulu dan kemudian dikirimkan sebagai lampiran e-mail (*attachment*). Dengan demikian, kemungkinan kesalahan penyampaian informasi dapat dihindarkan.

## 2) Potensi Akses Informasi

Sebagai potensi akses komunikasi, pembelajaran digital memungkinkan peserta didik dapat mengakses berbagai informasi, yang terkait dengan konten yang sedang dipelajarinya, misalnya perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber. Peserta didik juga dapat mengakses berbagai referensi, baik yang berupa hasil penelitian, maupun artikel hasil kajian dalam berbagai bidang. Saudara Mahasiswa, tahukah anda bahwasanya pembelajaran digital merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada di mana pun, sehingga peserta didik tidak harus langsung pergi ke perpustakaan untuk mencari berbagai referensi (Kitao, 2002). Melalui pembelajaran digital, informasi dalam berbagai bidang yang tersedia atau perkembangan yang terjadi di seluruh penjuru dunia dapat diakses dengan cepat oleh banyak orang. Begitu pula dengan informasi yang berkaitan dengan bidang pendidikan atau pembelajaran juga menjadi lebih mudah, dan cepat.

Dalam konteks pembelajaran digital, peserta didik tidak harus hadir langsung di ruang kelas/kuliah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun cukup hanya duduk saja dari tempat masing-masing di depan computer (tentunya menggunakan komputer yang dilengkapi fasilitas koneksi ke pembelajaran digital) dan menggunakannya. Peserta didik dapat berinteraksi dengan sumber belajar, baik yang berupa materi pembelajaran itu sendiri maupun dengan pengajar yang membina atau bertanggungjawab mengenai materi pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran digital ini peserta didik memiliki pilihan atau alternatif untuk belajar secara tatap muka atau melalui pembelajaran digital.

## 3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk

berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerjasama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialists*) mengemas materi pembelajaran elektronik (pembelajaran digital material). Materi pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan, sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan sosialisasi ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para peserta didik. Sebagai implikasinya, para pengajar juga perlu memiliki kemampuan mengelola dengan baik penyelenggaraan kegiatan pembelajaran digital melalui internet.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar Propinsi Sumatera Utara. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diikuti oleh 15 orang peserta, yaitu Kepala sekolah (1 orang), guru (12 orang), dosen (1 orang), dan mahasiswa (1 orang).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan metode Sosialisasi Informasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah sbb:

1. Pengabdi meminta para peserta workshop mendeskripsikan contoh pembelajaran yang mereka lakukan selama ini
2. Pengabdi memaparkan materi Sosialisasi, yaitu topik “Pembelajaran Berbasis Digital”
3. Pengabdi melibatkan peserta workshop ketika membahas materi, yaitu dengan mengajukan berbagai pertanyaan seputar aktivitas belajar dan aktivitas pembelajaran yang mereka pahami dan selama ini mereka lakukan di kelas.
4. Pengabdi meminta setiap guru merancang rencana pembelajaran berbasis digital
5. Pengabdi bersama seluruh peserta sosialisasi membahas hasil rancangan pembelajaran berbasis digital yang telah dirancang mereka.
6. Pengabdi menutup kegiatan workshop dengan memberikan apresiasi kepada guru yang rancangan pembelajarannya sudah sesuai dengan paparan yang diberikan pengabdi.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh Pengabdian Masyarakat terhadap kegiatan “Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital”, yaitu melalui praktek membuat rencana pembelajaran berbasis digital dan melalui pengisian angket kepuasan peserta sosialisasi terhadap kegiatan PkM yang dilakukannya, diketahui hal-hal berikut:

1. Guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar secara umum mampu menyusun rencana pembelajaran berbasis digital, dimana guru-guru sudah merencanakan pemanfaatan media digital pada perencanaan pembelajarannya bagi peserta didiknya.
2. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar sangat puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHKBNPN) karena telah menerapkan prinsip Trio Ko (Kooperatif, Konsultatif, dan Korektif)
3. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar puas dengan kegiatan PkM yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa UHKBNPN karena telah memberikan manfaat sesuai dengan kebutuhan SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar
4. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar mengharapkan agar kegiatan PkM dosen dan mahasiswa UHKBNPN dapat dilaksanakan secara berkelanjutan
5. Pihak SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar mengharapkan agar dosen UHKBNPN bersedia diundang kembali sebagai narasumber pada Kegiatan Kerja Guru (KKG)

#### **E. KESIMPULAN**

Mengacu pada hasil dan pembahasan terkait kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

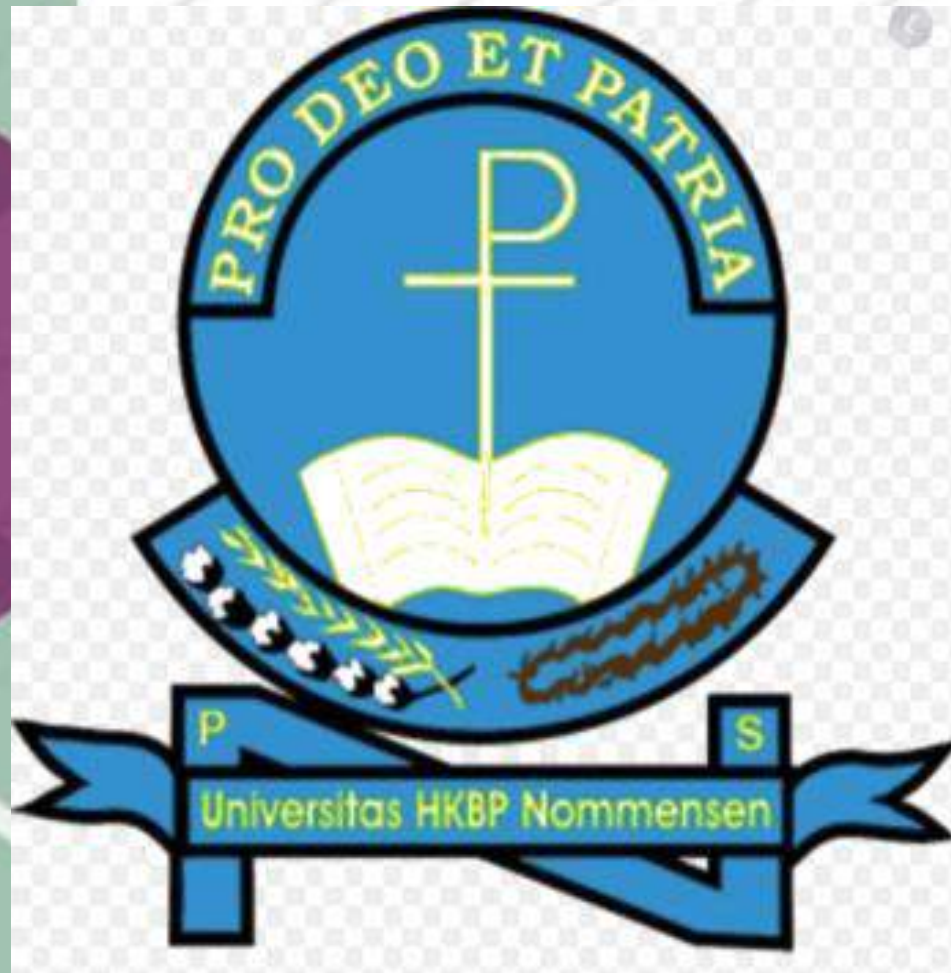
1. Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital berhasil membuat guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar menjadi mampu merancang Pembelajaran Berbasis Digital
2. Guru-guru SD Negeri 121309 Pematangsiantar, Kelurahan Gurilla, Kecamatan Siantar sangat puas dengan kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital yang dilakukan oleh Ketua dan Anggota PkM dari UHKBNPN

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Aakash Digital. (2018). *Why Digital Education is the In-Thing!*. Aakash Coaching. Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- Bannon, D. (2012). *State of the media: The social media report 2012*. Retrieved from <http://www.nielsen.com>
- Bower, M., Hedberg, J.G. & Kuswara, A. (2010). A framework for eb 2.0 learning design. *Educational Media International* 47 (3), 177 – 198.
- De Wulf, Kristof, Gaby Oderkerken-Schröder and Dawn Iacobucci. (1996). “Investment in Consumer Relationships: A Cross-Country and Cross- Industry Exploration”, *Journal of Marketing*,
- Edwards, R. (2002). *Distribution and interconnectedness: The globalisation of education*. In M. Lea and K. Nicoll (Eds.), *Distributed Learning: Social and Cultural Approaches to Practice*. New York: Routledge Falmer.
- Kenji, Kitao. (1998). *Internet Resources : ELT, Linguistics, and Communication*. Marshall, S. and Gregor, S. (2002). *Distance education in the online world: Implications for higher education*. In R. Discenza, C. Howard and K. Schenk (Eds.), *The Design & Management of Effective Distance Learning Programs*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.
- Mell, P., & Grance, T. (2011). The NIST Definition of Cloud Computing Recommendations of the National Institute of Standards and Technology. *Nist Special Publication, 145*, 7. <https://doi.org/10.1136/emj.2010.096966>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno Edy. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Kencana.
- Traxler, John. (2007). *Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning: The moving finger writes and having Writ*. UK: International Review of Research in Open and Distance Learning University of Wolverhampton.
- Williams Mc. (1999). *An Introduction to Social Psychology*, Methuen : London Barnes & Noble.

ISSN 2798-7078 (Media Online)

# JP2NS



**Penerbit:**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)**

**Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132**

**<https://uhnp.ac.id>**

ISSN 2798-7078



9 772798 707003