

Inovasi Media Pembelajaran *Literacy Board* Srikandi sebagai Upaya Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar

Wulan Sutriyani¹, Dewi Nur Agustin², & Hamidaturrohman³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

Email: ¹wulan@unisnu.ac.id, ²hamida@unisnu.ac.id, ³dewide61@gmail.com

Abstract

KPAI data shows that 67% of violent acts occur at the elementary school level. The high number of cases of violence shows how important it is to instill character from an early age. There is a need for innovative media so that children's characters can be formed properly according to the profile of Pancasila students. This service activity aims to contribute to elementary school teachers in building the character of students with a Pancasila profile through innovation of local culture-based learning media. In addition, this PKM helps teachers improve their ability to create innovative media for meaningful learning. This PKM program partner is an elementary school educational institution, namely SDIU Fadlun Nafis, Bangsri District, Jepara Regency. The method of implementing community service activities includes the following stages: (1) socialization, (2) training, (3) mentoring and (4) evaluation (sustainability). The results of this PKM show that partners play an active role in making learning media based on local culture, namely the heroine literacy board in the form of a monopoly game which is integrated with the figures of the three queens of Jepara with exemplary values of figures that can be used as a means of building the character of students with the profile of Pancasila students. Furthermore, mentoring was carried out on the practice of implementing the heroine media literacy board in partner schools which showed students' active learning and answered questions.

Keywords: Learning Media; Pancasila Students; Elementary Schools

Abstrak:

Data KPAI menunjukkan 67% tindakan kekerasan terjadi di jenjang sekolah dasar. Tingginya kasus kekerasan ini memperlihatkan betapa pentingnya penanaman karakter sejak dini. Perlu adanya media inovatif agar karakter anak dapat terbentuk dengan baik sesuai profil pelajar pancasila. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan kontribusi pada guru sekolah dasar dalam membangun karakter siswa berprofil pancasila melalui inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal. Mitra program PKM ini merupakan lembaga pendidikan Sekolah Dasar yaitu SDIU Fadlun Nafis Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi tahap: (1) sosialisasi, (2) pelatihan, (3) pendampingan dan (4) evaluasi (keberlanjutan). Hasil PKM ini menunjukkan bahwa mitra berperan aktif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis budaya lokal yaitu *literacy board* srikandi berbentuk permainan monopoli yang diintegrasikan dengan tokoh tiga ratu Jepara dengan nilai-nilai keteladanan tokoh yang dapat dijadikan sarana membangun karakter siswa berprofil pelajar pancasila. Selanjutnya dilakukan pendampingan praktik implementasi *media literacy board* srikandi di sekolah mitra yang menunjukkan keaktifan siswa belajar serta menjawab pertanyaan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pelajar Pancasila; Sekolah Dasar



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

A. Pendahuluan

Angka kasus kekerasan di jenjang sekolah dasar berdasarkan data KPAI menunjukkan 67% tindakan kekerasan dilakukan anak usia sekolah dasar baik secara verbal ataupun tindakan. Realita menunjukkan banyak terjadi kasus perundungan yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar seperti fenomena tindakan bullying yang terjadi di salah satu sekolah dasar yang ada di Jepara dimana peserta didik memukul temannya sendiri sampai luka (Dian, 2021). Tingginya kasus kekerasan ini memperlihatkan betapa pentingnya penanaman karakter sejak dini. Pembentukan sikap anak bisa dioptimalkan saat memasuki usia sekolah dasar agar menjadi fondasi dasar kuat. Kondisi diatas tentunya menjadi sebuah permasalahan yang harus diperhatikan dan dipecahkan solusinya bersama. Mengingat anak adalah generasi bangsa yang menjadi aset berharga bagi kemajuan Negara. Untuk itu, perlu adanya pemberian pendidikan ramah anak guna mengurangi kasus dan permasalahan sikap/moral yang telah terjadi melalui penanaman karakter sejak anak berada di jenjang sekolah dasar (Hamidaturrohman, 2020). Sesuai permendikbud nomor 20 tahun 2018 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter secara tematik atau terintegrasi dalam mata pelajaran sesuai dengan isi kurikulum.

Salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi kepada anak supaya dapat memberikan pengalaman yang bermakna. Selain itu, media yang terintegrasi dengan budaya lokal dapat membantu dalam penanaman karakter anak sesuai profil pelajar pancasila dengan indikator beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Sebagaimana yang tertuang dalam UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional dilaksanakan berdasarkan pancasila, UUD 1945, nilai-nilai agama, kebudayaan dan tanggap terhadap perubahan zaman.

Untuk itu, melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, dipilih sekolah mitra yang merupakan lembaga pendidikan jenjang sekolah dasar. Dari hasil survei lapangan terpilih sekolah mitra yaitu SDIU Fadlun Nafis yang didirikan pada tahun 2015, memiliki guru 8 orang, dengan kepala sekolah 1 orang. Kualifikasi Pendidikan guru adalah SLTA dan SL. Guru di sekolah ini kemudian menjadi mitra dan sasaran kegiatan dari program ini. SDIU Fadlun Nafis ini mempunyai 6 rombongan kelas, ruang kepala

sekolah, ruang guru, kantor TU, ruang tamu, Perpustakaan, UKS, Musholla dan lapangan. Lokasinya terletak di RT 01, RW 01, Bangsri, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara. Sekolah ini merupakan sekolah yang tergolong baru dalam menawarkan program *full day school* sebagai salah satu bentuk daya saingnya dari sekian banyak sekolah di Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara, dan berpusat di kecamatan Bangsri sendiri.

Dengan statusnya sebagai sekolah pendatang baru, fasilitas dan SDM (Sumber Daya Manusia) yang dimiliki oleh SDIU Fadlun Nafis juga masih terbatas. Hasil observasi dan wawancara di sekolah mitra menunjukkan bahwa guru belum mengintegrasikan sepenuhnya materi karakter profil pelajar pancasila dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru lebih fokus pada penyampaian materi di buku ajar (LKS dan buku tematik) agar target materi untuk UTS/UAS bisa tercapai. Dengan harapan siswa mampu mengerjakan UTS/UAS dengan nilai yang baik. Masalah utama yang timbul di sekolah mitra adalah masih ditemukan siswa yang melakukan candaan dengan memanggil temannya dengan sebutan lain, adanya bullying verbal seperti mengejek temannya dan bullying tindakan seperti memukul. Selain itu, guru juga belum banyak menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga masih terlihat monoton dan konvensional. Padahal media pembelajaran adalah salah satu penunjang keberhasilan belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan, bermakna serta dapat memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Padahal guru yang kreatif mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan bermakna sesuai kebutuhan melalui media yang digunakan (Pebriyanti, 2019).

Tantangan implementasi pendidikan pasca daring pandemi covid-19 sangatlah kompleks dan beragam. Dibutuhkan usaha maksimal dengan menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bermakna dalam merespon tantangan yang ada. Pemenuhan kebutuhan pendidikan juga menjadi hal yang urgen untuk direalisasikan segera. Seperti pemenuhan dalam menanamkan nilai-nilai karakter di jenjang sekolah dasar yang ada di Jepara. Mengingat tingginya kasus kekerasan dan malas belajar pada anak di daerah sekolah mitra. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan kontribusi pada guru sekolah dasar dalam membangun karakter siswa berprofil pancasila melalui inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal. Selain itu, PKM ini membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membuat media inovatif agar pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa dalam belajar tidak mengalami kejenuhan dan bosan yang memberikan dampak malas belajar.

B. Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi 4 tahapan yaitu: (1) sosialisasi, (2) pelatihan, (3) pendampingan dan (4) evaluasi (keberlanjutan) dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.
Metode Pelaksanaan Pengabdian

No	Kegiatan	Langkah-langkah
1	Tahap Sosialisasi Tahap ini dilakukan oleh tim pengabdian yang dibantu mahasiswa dengan mitra. Kegiatan sosialisasi dilakukan tim pengusul dengan menyampaikan kepada Kepala Sekolah SD IU Fadlun Nafis Bangsri tentang rencana pengabdian masyarakat untuk memberikan kontribusi pada guru sekolah dasar dalam membangun karakter siswa berprofil pancasila melalui inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal dan membantu guru dalam meningkatkan kemampuan membuat media inovatif agar pembelajaran bermakna.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Koordinasi dengan mitra terkait waktu pelaksanaan dan tempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi ❖ Membuat materi sosialisasi ❖ Sosialisasi kepada pengelola, tenaga pendidik tentang program pelaksanaan kegiatan ❖ Melakukan bedah isi materi tentang karakter siswa berprofil pancasila yang akan dijadikan pijakan dalam pembuatan media pembelajaran. ❖ Metode sosialisasi yang digunakan adalah ekspositori, tanya jawab, diskusi kelompok dan presentasi.
2	Tahap Pelatihan Tim pengabdian yang dibantu mahasiswa melakukan kegiatan pelatihan secara langsung kepada guru-guru dan tenaga pendidikan SD IU Fadlun Nafis Bangsri. Tujuan dari pelatihan ini adalah memperkenalkan rumusan materi, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media <i>literacy board srikandi</i> . Dalam hal ini salah satu tim pengabdian yang menjadi narasumber dalam pembuatan media pembelajaran <i>literacy board srikandi</i> .	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Koordinasi dengan mitra terkait waktu, tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan ❖ Membuat susunan daftar awal materi untuk pelatihan ❖ Pada tahapan kegiatan ini ditargetkan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis budaya lokal Metode yang akan digunakan adalah ceramah, tutorial, <i>small group discussion</i>, tanya jawab dan praktik.
3	Tahap Pendampingan Kegiatan yang dilakukan adalah mendampingi mitra dalam proses pembuatan dan penggunaan media pembuatan media <i>literacy board srikandi</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Koordinasi tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan ❖ Proses kegiatan pendampingan mitra dilakukan oleh tim pengabdian bersama mahasiswa

		dalam proses pembuatan media <i>literacy board srikandi</i> Tim mendampingi dan mengamati mitra dalam melakukan kegiatan praktik penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat
4	Tahap evaluasi (keberlanjutan) Kegiatan ini dilakukan secara monitoring dan observasi terkait implementasi media <i>literacy board srikandi</i> Dalam proses evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan <i>google form</i> tentang pemahaman mitra dan keberhasilan mitra dalam praktik pembuatan media <i>literacy board srikandi</i> .	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Persiapan tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan ❖ Keberhasilan program dievaluasi melalui penyebaran kuesioner menggunakan <i>google form</i> mengenai manfaat yang dirasakan mitra terhadap program pengabdian kepada masyarakat meliputi tingkat kemampuan guru dalam pembuatan media <i>literacy board srikandi</i> ❖ Metode yang digunakan dalam pendampingan adalah observasi dan penyebaran kuesioner. ❖ Apabila permasalahan sudah tuntas, maka tim akan melakukan pelaporan dan pemenuhan target luaran-luaran dari program pengabdian ini.

C. Hasil dan Pembahasan

Tim pelaksana PKM dalam pembuatan media *literacy board srikandi* berjumlah 5 orang yang terdiri dari 2 dosen dan 3 mahasiswa dari prodi PGSD FTIK Unisnu Jepara. Serta melibatkan guru-guru SD IU Fadlun Nafis Bangsri yang berjumlah 9 orang. Dosen dan mahasiswa mempunyai keahlian di bidang pendidikan. Pelatihan ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Sebelum dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini, Tim PKM berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru. Kegiatan PKM ini dilaksanakan bulan Januari–Februari 2022.

Pada tahap sosialisasi yang berlangsung pada hari Senin, 10 Januari 2022 berjalan optimal karena para peserta sangat antusias dalam mengikuti sesi diskusi, sharing pengalaman bersama, dan tanya jawab mengenai karakter siswa yang

berprofil pancasila melalui inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal. Kegiatan sosialisasi di SD IU Fadlun Nafis Bangsri melibatkan 9 orang guru. Kegiatan ini berlangsung dengan khidmat, respon positif dan open minded terhadap pembangunan karakter siswa berprofil pancasila melalui inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal daerah Jepara yaitu dengan mengintegrasikan nilai-nilai keteladanan yang ada dalam kisah perjalanan hidup serta perjuangan tiga tokoh perempuan Jepara yaitu Ratu Shima, Ratu Kalinyamat, dan R.A Kartini.



Gambar 1. Tahap Sosialisasi

Tahap yang kedua **Pelatihan**, yang berlangsung pada hari Kamis, 20 Januari 2022 pada tahap ini mitra berperan aktif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis budaya lokal yaitu literacy board srikandi berbentuk permainan monopoli yang diintegrasikan dengan tokoh tiga ratu Jepara dengan nilai-nilai keteladanan tokoh yang dapat dijadikan sarana membangun karakter siswa berprofil pelajar pancasila. Pembuatan media tidak hanya ditekankan pada keunikan namun juga isi, kualitas dan kemasan yang menarik. Diharapkan media pembelajaran dibuat sesuai dengan kondisi permasalahan yang dihadapi siswa. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan PKM ini:



Gambar 2. Tahap Pelatihan

Tahap ketiga yaitu dilakukan **pendampingan** praktik implementasi media literacy board srikandi di sekolah mitra. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 Februari 2020. Kegiatan praktik menunjukkan keaktifan siswa belajar serta menjawab pertanyaan. Beberapa faktor pendukung kegiatan ini antara lain: peserta memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yang aktif dan suka bermain menjadi faktor utama dalam memancing kognitif dan psikomotor anak secara bersamaan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat permainan media literacy board srikandi dilaksanakan.

Setelah kegiatan pendampingan dalam membuat media literacy board srikandi selanjutnya dilakukan **evaluasi** terhadap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi akan dilaksanakan oleh tim pelaksanaan untuk memberikan masukan terhadap kualitas yang dihasilkan dari produk media literacy board srikandi yang dibuat oleh guru. Dengan demikian kualitas produk media literacy board srikandi yang dihasilkan oleh guru memiliki kualitas yang baik dan layak dipakai dalam proses pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan seterusnya dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, tim pelaksana akan terus berusaha memberi motivasi bagi guru untuk terus membuat dan menghasilkan media pembelajaran yang bervariasi.

Tabel 2.
Angket 1 Persentase Skor jawaban Responden

Skor jawaban pertanyaan	No Pertanyaan				
	1	2	3	4	5
STS (1)	0	0	0	0	0
TS (2)	0	0	0	1	1
KS (3)	3	0	3	2	2
S (4)	1	4	1	1	1
SS (5)	0	0	0	0	0
Total	4	4	4	4	4
Total Keseluruhan	10	16	10	12	12
Persentase%	50%	80 %	50%	60%	60%

Persentase skor jawaban berdasarkan pertanyaan pertama terkait persepsi membaca sejarah diperoleh persentase sebesar 50%, pertanyaan kedua dengan kategori mudah menggunakan media *literacy board* srikandi diperoleh persentase

sebesar 80%, sedangkan pertanyaan ketiga pemahaman anak sebelum menggunakan media *literacy board* srikandi diperoleh persentase sebesar 50% dan pertanyaan keempat berkaitan dengan pemahaman anak setelah menggunakan media *literacy board* srikandi memperoleh persentase sebanyak 80%. Kemudian kesenangan siswa dengan adanya media *literacy board* srikandi di pertanyaan terakhir memperoleh persentase sebanyak 70%. Berdasarkan hasil angket tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan ini sangat bermanfaat dan memotivasi para guru untuk membuat media pembelajaran. Selain itu materi dan kecakapan tim pelaksana dalam menyampaikan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran sangat mendukung para peserta untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika (2020), yang telah mengaplikasikan dan membuktikan bahwa permainan monopoli yang dikembangkan dengan model Scramble dapat meningkatkan pengetahuan muatan bahasa Indonesia materi mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memerhatikan huruf kapital dan sebagainya. Dan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Melisa (2019), penelitian dengan mengaplikasikan media permainan monopoli yang dikembangkan menjadi MONAYA (Monopoli Budaya) dalam pembelajaran keberagaman budaya dan multikultural. Melalui permainan ini prestasi belajar siswa meningkat dan media permainan ini juga efektif diterapkan dalam pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut, media permainan *literacy board* srikandi dinilai layak dan mampu memberikan dampak positif bagi kegiatan belajar. Hasil daripada penelitian ini diantaranya terdapat pengaruh dan perbedaan yang cukup signifikan dari sesudah dan sebelum adanya kegiatan PKM, guru dapat membuat media *literacy board* srikandi dan media-media pembelajaran lainnya untuk mensupport pembelajaran siswa. Dalam penerapan media *literacy board* srikandi memperoleh hasil yang memuaskan dimana antusiasme siswa dalam belajar sangat tinggi dan juga senang terlibat aktif.

D. Kesimpulan

Hasil kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa tahapan kegiatan dalam program pengabdian ini berjalan dengan baik terbukti dengan antusiasnya para peserta dalam mengikuti sesi diskusi, sharing pengalaman, dan tanya jawab pada tahap sosialisasi. Pada tahap pelatihan, mitra berperan aktif dalam

pembuatan media pembelajaran berbasis budaya lokal yaitu literacy board srikandi berbentuk permainan monopoli yang diintegrasikan dengan tokoh tiga ratu Jepara dengan nilai-nilai keteladanan tokoh yang dapat dijadikan sarana membangun karakter siswa berprofil pelajar pancasila. Sehingga dapat dilihat hasil pengetahuan para guru yang meningkat dalam berinovasi membuat media pembelajaran. Hal ini dilihat dari respon positif para peserta melalui angket google form yang telah dilakukan di sesi akhir kegiatan pengabdian. Selanjutnya dilakukan pendampingan praktik implementasi media literacy board srikandi di sekolah mitra. Kegiatan praktik menunjukkan keaktifan siswa belajar serta menjawab pertanyaan.

Daftar Pustaka

- Arwansyah, dkk. 2016. Analyzes The Meaning and Symbols in Stages Yaqowiyu Tradition in Klaten. *Prosiding Seminar Internasional ICALC* 26 November 2016 halaman 71-80.
- Dian. (2021, October 6). *Perundungan Bocah SD di Jepara, Begini Faktanya*. <https://News.Detik.Com/Berita-Jawa-Tengah/d-5769611>.
- Ghazali, A. S. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamid. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG*, 207–218.
- Hamidaturrohmah. (2020). Implementasi Pembelajaran Dengan Konsep Ramah Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Nusantara*, 132–140.
- Irmaningsih, Tika. 2020. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model pembelajaran scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013.
- Melisa I. F, dkk. 2019. Pengembangan Media Permainan Monaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Multikultural pada Anak Usia Tahun 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan dasar Edu Humaniora*. Vol. 11 No 2. Juli.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476. <https://doi.org/10.1001/archsurg.2010.28-a>
- Muhammadi, dkk. 2018. Literasi Membaca Untuk Memantapkan Nilai Sosial Siswa SD. *Jurnal Litera*, Volume 17, Nomor 2.
- Pebriyanti. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Semnas Bulan Bahasa*, 93–98.

- Saddhono, K. dan Slamet, St.Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sugiarti, Hidayah B Q. 2019. Tokoh Perempuan dalam Ratu Kalinyamat karya Murtadho Hadi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Volume 19, Nomor 1.