

Pengembangan Media Pembelajaran Mekdi (Maket Diorama Interaktif) Bagi Relawan Komunitas Laskar Belajar Untuk Peningkatan Pendidikan Pancasila Bagi Anak-Anak Jalanan

Maulana Reza Pahlevi¹, Maulana Achmad Maghfur Ichsan², Mirna Fajar Rahmawati³, Hafizha Salma Sabila⁴, Sri Untari⁵

^{1,2,3,4,5} Bachelor Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Maulana Reza Pahlevi

E-mail: maulana.reza.2207116@students.um.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, yakni Maket Diorama Interaktif (MEKDI), yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman Pancasila bagi anak-anak jalanan melalui relawan di Komunitas Laskar Belajar di Malang. Penelitian ini merespon tantangan pendidikan generasi Alpha yang sangat bergantung pada teknologi. MEKDI didesain interaktif untuk menarik minat anak-anak dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini mencakup beberapa tahap, yaitu perencanaan, pembuatan, pelatihan, implementasi, dan evaluasi. MEKDI terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak-anak mengenai materi Pancasila. Namun, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjangnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi model yang berguna untuk peningkatan kualitas pendidikan non-formal bagi generasi yang bergantung pada teknologi.

Kata kunci - Maket Diorama Interaktif, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila

Abstract

This article discusses the development of technology-based learning media, namely Interactive Diorama Models (MEKDI), which is aimed at increasing understanding of Pancasila for street children through volunteers in the Laskar Belajar Community in Malang. This research responds to the educational challenges of the Alpha generation which is very dependent on technology. MEKDI is designed to be interactive to attract children's interest in understanding the values of Pancasila more effectively and in a fun way. This research includes several stages, namely planning, creation, training, implementation and evaluation. MEKDI has been proven to be able to increase children's interest in learning and understanding of Pancasila material. However, further research is needed to measure its long-term impact. It is hoped that the results of this research can become a useful model for improving the quality of non-formal education for generations who depend on technology.

Keywords - Interactive Diorama Models, Learning media, Pancasila education

PENDAHULUAN

Setiap generasi tumbuh dan berkembang pada zaman yang berbeda-beda. Hal tersebut mengakibatkan setiap generasi cenderung memiliki gaya hidup, karakter, dan kesukaan belajar (*learning preference*) yang berbeda pula. Para ilmuwan membagi perkembangan generasi menjadi lima kelompok generasi, yaitu (1) generasi baby boomer yang lahir diantara tahun 1946-1964; (2) generasi X yang lahir antara tahun 1965-1980; (3) generasi Y atau generasi milenial yang lahir antara tahun 1981-1994; (4) generasi Z yang lahir diantara 1995-2010 masehi; dan (5) generasi Alpha yang lahir diantara tahun 2011-2025.

Dalam konteks pembelajaran, generasi baby boomer yang lahir pasca perang dunia ke-2 cenderung tidak terlalu suka dengan penggunaan media dan teknologi. *Baby boomer* cenderung belajar untuk menguasai konten dengan sangat baik dan mengambil keputusan dengan sangat matang, namun terkesan kolot, bersikap tegas, dan konsisten. Selanjutnya tipe belajar dari generasi X, mereka cenderung lebih toleran, menerima berbagai perbedaan yang ada dan mulai mengenal adanya teknologi komputer. Generasi X masih cenderung belajar dengan menguasai konten keilmuan dan dapat mengambil keputusan dengan matang seperti yang diajarkan oleh generasi *baby boomer*.

Beranjak kepada generasi Y, dimana mereka sudah mahir dalam menggunakan komputer dan senang dengan *videogames, gadget, smartphones* dan sebagainya. Generasi ini juga biasa disebut dengan generasi milenial karena mereka sudah memiliki pola pikir dan karakter yang penuh ide-ide cemerlang, visioner, dan inovatif dengan tingkat penguasaan IPTEK yang sudah sangat baik. Hal itu dilatarbelakangi dengan pengalaman mereka menghadapi perubahan zaman atau peralihan milenium. Disamping itu, terdapat pula generasi Z yang merupakan peralihan dari generasi Y dan merupakan generasi yang berada langsung di tengah-tengah pergantian abad atau milenium. Generasi ini sudah sangat piawai dalam menggunakan teknologi karena mereka hidup ditengah-tengah era perkembangan teknologi yang begitu pesat. Pola pikir mereka juga sudah berubah dengan cenderung ingin serba instan, tidak terlalu senang dengan penyajian konten yang terlalu banyak sehingga penggunaan mesin pencari semacam Google sangat digandrungi oleh generasi ini untuk bisa mengakses berbagai informasi.

Terakhir terdapat generasi Alpha yang merupakan lanjutan dari generasi Z yang terlahir pada saat era teknologi informasi dan komunikasi sedang *booming* dan menjadi *trend*. Mereka hidup ditengah maraknya penggunaan *gadget, smartphones*, dan segala kecanggihan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga mereka merupakan generasi yang sangat maniak dengan teknologi dan cenderung bergantung dengan keberadaan teknologi.

Tentu dengan berbagai tipe keberagaman sikap, perilaku, dan kecenderungan setiap generasi sebagaimana dideskripsikan diatas, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa tantangan para pendidik saat ini semakin kompleks. Kompleksitasnya banyak dipengaruhi dengan perubahan sasaran belajar yang begitu cepat dan masif sehingga mengharuskan para pendidik untuk memperbaharui ilmu pengetahuan dan teknologi setiap saat. Jika tidak, peserta didik cenderung akan lebih senang mengakses pembelajaran melalui teknologi mutakhir daripada menerima pembelajaran langsung dari dosen atau gurunya. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang media dan teknologi serta pemanfaatannya merupakan kebutuhan mendesak yang perlu segera dipenuhi untuk bisa beradaptasi dengan laju perubahan generasi ke generasi beserta dengan berbagai tipe gaya dan karakter mereka dalam menggunakan teknologi.

Untuk itu, peran adanya media pembelajaran yang interaktif guna menunjang pembelajaran bagi para peserta didik sangat diperlukan keberadaannya. Apalagi untuk sebuah lembaga pendidikan non-formal seperti Komunitas Laskar Belajar. Dimana pembelajaran yang sebelumnya berfokus dengan bimbingan dan pemberian materi langsung kepada peserta didik, harus segera disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan hadirnya media pembelajaran yang mampu membantu dan

mendongkrak kemampuan pengajarnya serta kemampuan peserta didiknya dalam memahami setiap materi yang akan diberikan.

Komunitas Laskar Belajar sendiri merupakan sebuah komunitas relawan yang bergerak di bidang sosial-pendidikan yang secara sukarela membimbing dan mendidik anak-anak jalanan maupun anak-anak kurang mampu yang ada di kawasan kota Malang, khususnya daerah Muharto. Komunitas Laskar Belajar menjadi wadah bagi para mahasiswa maupun pelajar yang ada di kota Malang untuk bisa mengaplikasikan ilmunya dengan mengajar dan terjun secara langsung mengabdikan di daerah khusus yang perlu diperhatikan. Komunitas Laskar Belajar memiliki 4 tempat belajar dan kurang lebih 100 anak didik binaan yang tersebar di daerah Muharto dan Mergan. Anak-anak binaan Laskar Belajar ini berusia antara 4-12 tahun atau dalam jenjang TK hingga SD Kelas 6. Komunitas Laskar Belajar sendiri sudah mendampingi anak-anak Jalanan dan anak-anak yang membutuhkan pendampingan khusus sejak tahun 2019. Namun yang menjadi kendala selama ini adalah ketiadaan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan para anak binaan yang ada dan memudahkan para relawan pengajarnya.

Berdasarkan keluhan tersebut, tim pengabdian mahasiswa berinisiatif melakukan terobosan dengan adanya pengembangan media pembelajaran dan pendampingan lebih kepada para relawan pengajar agar kegiatan belajar mengajar semakin optimal. Sehingga bisa disimpulkan dengan karakter anak-anak binaan Laskar Belajar yang merupakan generasi Alpha dan cenderung bergantung pada kehadiran teknologi, sangat diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman mereka akan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh para relawan pengajar. Menurut pandangan kami dari aspek permasalahan tersebut, sangat strategis untuk dijadikan pengabdian masyarakat melalui pendampingan dan pengembangan media pembelajaran. Dengan dilakukannya kegiatan tersebut, diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan relawan yang ada di Komunitas Laskar Belajar mengenai kurangnya media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar mengajar mereka.

Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer serta bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Menurut Tejo dalam Arliza, dkk (2019:77), media interaktif merupakan sebuah sistem media penyampaian yang menyajikan materi berupa video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video melainkan juga memberikan respon yang aktif yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mampu memfasilitasi keterlibatan langsung siswa dalam memahami materi, sehingga tercapai pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media ini sangat diperlukan terutama untuk generasi muda yang tumbuh di era teknologi, seperti Generasi Alpha, yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi (Yaumi, 2017). Menurut Suprihatiningrum (2013), media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Pentingnya Pendidikan Nilai Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia perlu dikenalkan sejak dini kepada anak-anak, terutama pada kelompok rentan seperti anak jalanan yang mungkin kurang memiliki akses pendidikan formal. Pendidikan nilai Pancasila membantu membangun karakter positif yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti Maket Diorama Interaktif (MEKDI), dinilai efektif dalam membangun minat belajar dan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila (Trianto, 2007).

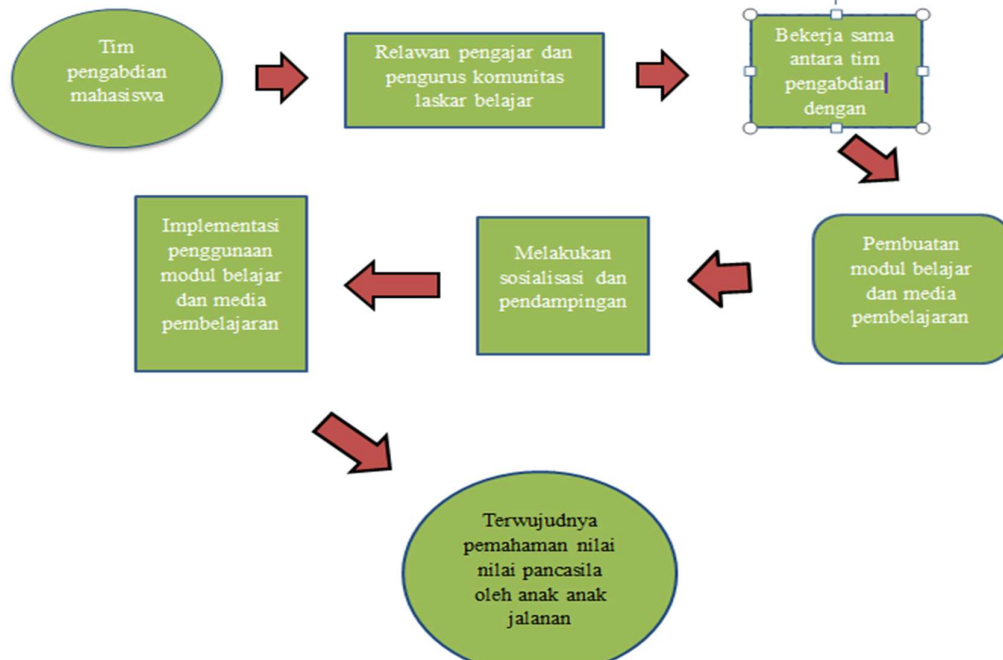
METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini bersifat partisipatif. Pelaksanaan pengabdian dilakukan di Komunitas Laskar Belajar yang beralamatkan di Jl. Muharto gang 7, RT 12 RW 10 Kelurahan Kota Lama Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Sasaran pengabdian yaitu anak-anak binaan Komunitas Laskar Belajar dengan rentang usia 5-12 tahun. Pendekatan yang diterapkan pada pengabdian ini adalah metode *Participatory Rural Appraisal (PRA)* yang dikemukakan oleh Chambers pada tahun 1996. Metode ini dikenal karena memiliki teknik yang operasional dan praktis dalam mengumpulkan informasi dari para relawan di Komunitas Laskar Belajar secara partisipatif. Pendekatan PRA berfokus melibatkan langsung relawan dalam proses pengumpulan dan analisis data mengenai kondisi, masalah, dan kebutuhan di lingkungan mereka (Hamid, H., 2018). Selain itu, pengabdian ini juga mencakup konsep untuk melibatkan anak-anak binaan Laskar Belajar dengan rentang usia 5-12 tahun sebagai sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pengabdian ini juga bertujuan untuk memberikan manfaat langsung kepada Masyarakat.

Pendekatan PRA menggunakan beberapa langkah, yakni:

1. Langkah pertama adalah merencanakan dan membuat maket diorama interaktif. Pada tahap ini telah dilakukan koordinasi antara tim Pengabdian Mahasiswa dengan relawan Komunitas Laskar Belajar mengenai desain maket dan materi yang akan dibuat. Hal ini dilakukan agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan para relawan. Baik dari materi yang akan di input kedalam pembuatan maket diorama interaktif. Selanjutnya tim Pengabdian Mahasiswa merancang dan membuat maket diorama interaktif berdasarkan kebutuhan yang ada di Komunitas Laskar Belajar.
2. Pada langkah kedua, pelatihan dan pendampingan diberikan kepada para relawan Komunitas Laskar Belajar. Pada tahap ini, pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan memberikan materi kepada relawan Komunitas Laskar Belajar mengenai penggunaan maket diorama interaktif. Kegiatan ini dilakukan 1 kali pendampingan. Setelah itu relawan Komunitas Laskar Belajar diajak untuk mempraktekkan menggunakan maket diorama interaktif secara langsung.
3. Langkah ketiga adalah sosialisasi dan penyerahan kepada anak-anak jalanan yang menjadi anak bimbingan dari Komunitas Laskar Belajar. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara tatap muka (face to face) dengan tujuan menginformasikan kepada anak-anak bimbingan Komunitas Laskar Belajar khususnya tentang penggunaan maket diorama interaktif dan mereka juga mulai mencoba belajar bersama menggunakan maket diorama interaktif.
4. Langkah terakhir adalah mengevaluasi program. Evaluasi program bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan atau kesuksesan program yang telah dilaksanakan. Evaluasi program dilakukan setelah program berakhir.

Untuk melihat langkah lebih jelasnya bisa melihat pada gambar tabel dibawah ini:



Gambar 1.
Alur Metode Pelaksanaan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek pada penelitian ini adalah para anak-anak binaan dari Komunitas Laskar Belajar mulai dari jenjang TK hingga jenjang kelas VI SD. Komunitas Laskar Belajar sendiri memiliki 4 rumah belajar dengan kurang lebih 100 anak binaan yang tersebar di daerah Muharto dan Mergan. Data awal yang kami kumpulkan menunjukkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh Laskar Belajar sangat minim dan bergantung pada kemampuan finansial para relawannya. Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk Maket Diorama Interaktif dengan didalamnya terdapat bahan ajar seperti modul ajar yang digunakan untuk membantu pengguna yakni anak-anak binaan Komunitas Laskar Belajar dalam mempelajari dan memahami sejarah perumusan Pancasila.

3.1 Perencanaan Pembuatan Proposal dan Observasi Awal

Perencanaan pembuatan proposal merupakan langkah awal yang dilakukan oleh tim Pengabdian Mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan tanggal 6 April 2024. Pada tahap ini dilakukan koordinasi antara tim Pengabdian Mahasiswa dan relawan mengenai keadaan Komunitas Laskar Belajar. Selama berlangsungnya koordinasi dengan perangkat relawan Komunitas Laskar Belajar, tim pengabdian mahasiswa menyimak dengan sungguh-sungguh dan mencatat hal yang disampaikan. Tim pengabdian mahasiswa juga aktif bertanya jawab dengan para relawan yang hadir, khususnya Ketua dari Komunitas Laskar Belajar. Hal itu guna mengetahui kebutuhan materi yang diperlukan Tim Pengabdian Mahasiswa.

3.2 Perencanaan Pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran

Tim Pengabdian Mahasiswa mulai menyusun perencanaan pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran MEKDI. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 April 2024. Pada tahap ini Tim Pengabdian Mahasiswa membahas mengenai materi yang dibutuhkan dalam pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran MEKDI serta desain yang akan digunakan. Hal ini dilakukan agar materi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

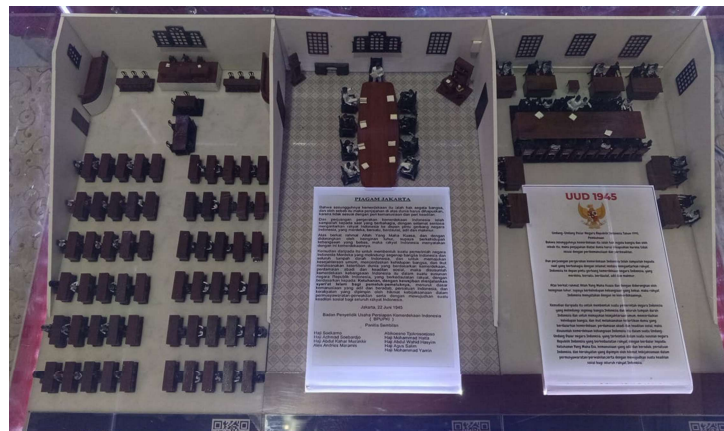
yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan para relawan dalam mengajar.

3.3 Proses Pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran

Pada tahapan ini, Tim Pengabdian Mahasiswa membuat Modul Ajar dengan mencari referensi materi yang sesuai melalui buku maupun media online. Selain itu proses pembuatan Media Pembelajaran MEKDI (Maket Diorama Interaktif) membutuhkan waktu yang cukup lama, oleh karena itu pembuatan Modul Ajar juga dapat dilaksanakan secara maksimal oleh Tim Pengabdian Mahasiswa.



Gambar 2.
Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif



Gambar 3.
Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif



Gambar 4.
Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif



Gambar 5.
Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif



Gambar 6.
Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif

3.4 Sosialisasi Penggunaan Modul Ajar dan Media Pembelajaran

Tim Pengabdian Mahasiswa berkoordinasi dengan relawan Komunitas Laskar Belajar untuk menentukan tanggal dilaksanakannya Sosialisasi, mengingat jadwal mengajar yang diadakan oleh Komunitas Laskar Belajar hanya dilakukan di hari Sabtu dan Minggu serta juga menghindari bentroknya jadwal antara kegiatan sosialisasi Tim Pengabdian dengan kegiatan dari pihak lain.



Gambar 7.

Sosialisasi Penggunaan dan Penyerahan Media Pembelajaran Maket Diorama Interaktif kepada Komunitas Laskar Belajar

3.5 Pengimplementasian dan Pendampingan Penggunaan Modul Ajar dan Media Pembelajaran MEKDI

Tim Pengabdian Mahasiswa juga mendampingi relawan Komunitas Laskar Belajar dalam mengimplementasikan penggunaan Modul Ajar dan Media Pembelajaran MEKDI. Dalam pendampingan ini, Tim Pengabdian Mahasiswa menjelaskan penggunaan modul ajar sebagai pendamping dari Media Pembelajaran MEKDI yang dimana isinya terdapat soal-soal yang sesuai dengan materi.



Gambar 8.

Pengimplementasian dan Pendampingan Penggunaan Modul Ajar dan Media Pembelajaran MEKDI

3.6 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi program ditujukan untuk memastikan bahwa setelah kegiatan ini dilaksanakan, hasil yang didapat dapat berkelanjutan. Evaluasi program juga dilakukan dalam rangka penyempurnaan isi modul belajar dan kritik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Keterampilan yang didapatkan melalui pelatihan ini bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini berisi laporan data pelaksanaan sejak awal hingga akhir. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui rangkaian kegiatan dan keuntungan yang didapat, sehingga bisa digunakan sebagai bahan evaluasi di kemudian hari.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan MEKDI efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak jalanan tentang perumusan Pancasila. Maket diorama interaktif menarik minat belajar anak-anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Materi perumusan Pancasila menjadi lebih mudah dipahami dan diingat karena interaktivitas maket.

Meskipun demikian, masih diperlukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan MEKDI. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak jalanan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan relawan dalam mengajar dengan menggunakan teknologi yang relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Negeri Malang yang telah mendukung pelaksanaan pengabdian, kepada seluruh relawan Komunitas Laskar Belajar yang telah hadir termasuk pada pendiri serta ketua umum Komunitas Laskar Belajar yang telah memberikan perizinan pelaksanaan pengabdian. Ucapan terimakasih juga kami haturkan kepada segenap pihak yang membantu penyelesaian pembuatan modul ajar dan media pembelajaran Maket Diorama Interaktif (MEKDI). Upaya ini diharapkan dapat menjadi model yang efektif dalam meningkatkan pendidikan Pancasila bagi generasi Alpha yang cenderung bergantung pada teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77-84.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. Makassar. Alauddin University Press.