SIPISSANGNGI
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/sipissangngi
ISSN(e): 2775-2054

SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

SOSIALISASI ALAT PERAGA SMART CLOCK SEBAGAI SRATEGI PEMBELAJARAN DI SDN 031 INPRES TUMPILING

Article history
Received: 24 Juni 2024
Revised: 25 Juni 2024
Accepted: 28 Juni 2024
DOI: 10.35329/jurnal.v4i2.5176

[1*]Andi Liliandriani, [1]Sri Nengsi, [1]Iqbal

[1]Universitas Al Asyariah Mandar

**Corresponding Author*
aliliandriani@gmail.com

Abstrak

SDN 031 INPRES Tumpiling merupakan sasaran kami dalam mensosialisasikan produk pengabdian pada pelaksanaan program unasman membangun desa. Observasi awal yang kami lakukan di SDN 031 INPRES Tumpiling, di peroleh informasi bahwa metode belajar yang di gunakan selama pandemi Covid-19 yaitu di lakukan secara berkelompok atau di luar sekolah. Proses pembelajaran belum mampu memenuhi kriteria proses pembelajaran yang efektif, di sebabkan karna penyampaian materi dengan menggunakan metode konvensional, karena kurangnya alat peraga sehingga membuat siswa merasa cepat bosan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik dan efektif.. *Smart clock* (jam pintar) adalah suatu alat peraga yang berbentuk jam, yang cara kerjanya di putar searah dengan jarum jam. Alat peraga ini dapat di gunakan untuk semua mata pelajaran pada semua tingkatan kelas. Dengan adanya produk ini, diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran agar dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

Kata kunci: *BMC, Media Sosial, UMKM, Desa Laliko*



Gambar 1. Penyerahan Produk dan Sosialisasi Alat Peraga Smart Clock Sebagai Strategi Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Desa Tumpiling merupakan wilayah kekuasaan mara'dia tapango, yang memiliki luas ± 1.147 ha. Desa ini merupakan wilayah agraris, dimana mata pencaharian penduduknya merupakan petani, dan wilayahnya didominasi oleh lahan pertanian, baik tani sawah, kebun ataupun tambak. Luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa peruntukan, dapat dikelompokan seperti untuk fasilitas umum, permukiman, pertanian, kegiatan ekonomi dan lain-lain. Guna Lahan Desa Tumpiling didominasi oleh lahan budidaya, yaitu pertanian dan tambak. Selain itu juga terdapat kawasan perkebunan di sekitar areal persawahan.

Desa Tumpiling terdiri 5 dusun yaitu dusun 1, dusun 2, dusun panreng-panreng, dusun kampuno, dan dusun puccero. Salah satu dusun tersebut, yaitu dusun panreng-panreng terdapat dua sekolah dasar yaitu SDN 031 Inp. Tumpiling dan SDN 011 Inp. Tmpiling. SDN 031 Inp. Tumpiling berdiri pada tanggal 31 Desember 1975. SD ini terletak di Jl. Poros Majene, Kelurahan Tumpiling, Kecamatan Wonomulyo, Kabupaten Polewali Mandar. SDN 031 INPRES Tumpiling dipimpin oleh Bapak Saidung, S.Pd.I, dengan jumlah guru sebanyak 8 orang. Metode belajar mengajar disekolah ini sama dengan sekolah-sekolah lain dimana dilakukan tatap muka antar guru dan siswa disekolah.

Tahun 2020 virus corona pertama kali masuk ke Indonesia. Virus corona atau Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut. Ketika virus ini menyerang manusia, akan menyebabkan infeksi saluran pernapasan, seperti FLU, MERS (Middle East Respiratory Syndrome), dan SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome). Sejak ditemukan virus ini telah menyebar secar luas diseluruh dunia, sehingga menyebabkan pandemi global yang berlangsung hingga saat ini. Gejala Covid-19 dapat berupa demam, batuk kering, sesak napas, hingga kematian. Dengan adanya virus corona ini, berdampak pada beberapa bidang kehidupan. Salah satu bidang yang terkena dampak pandemi covid-19, yaitu bidang pendidikan. Bidang ini, cukup merasakan dampak dari pandemi covid-19, karena menyangkut kegiatan rutin masyarakat yang melibatkan banyak pihak, pendidik, peserta didik, pendukung sekolah, orang tua, pegawai, dan semua yang terlibat dengan aktivitas pembelajaran. (Nikodemus Thomas Martoredjo, 2020)

Dalam hal ini, salah satu instansi pendidikan yang terdampak ialah Sekolah. Maka dari itu, seluruh sekolah di Indonesia ditutup dan melakukan pembelajaran secara daring dari rumah (School From Home). Metode pembelajaran ini juga diterapkan di SDN 031 Inp. Tumpiling. Membuat dan membentuk suatu kelompok belajar merupakan salah satu alternatif yang digunakan SDN 031 Inp. Tumpiling dalam proses belajar mengajar dimasa pandemi. Dalam pembentukan kelompok belajar, pihak sekolah tetap mematuhi protokol kesehatan masa covid-19. Namun kebijakan pemerintah, beberapa sekolah di Indonesia mulai kembali melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Begitu pula SDN 031 Inp. Tumpiling yang telah melakukan pembelajaran tatap muka disekolah dengan membatasi jadwal masuk sekolah yaitu pada hari senin-kamis, dan jadwal belajar peserta didik dilakukan secara bergantian. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang baru ini, guru masih tetap menggunakan metode pembelajaran sama seperti sebelum adanya virus corona. Melihat hal ini, para peserta PUMD pun mencoba memberikan gagasannya dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini berupa alat peraga yang disebut dengan "Smart Clock". Alat peraga "Smart Clock" dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar di SDN 031 Inp. Tumpiling.

Alat peraga merupakan salah satu sarana bagi tenaga pendidik dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman konsep pada waktu pelaksanaan proses belajar mengajar (Utami, 2019). Kegiatan belajar berpusat pada peserta didik, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas menjadi lebih hidup (Agung R., dan Cici L. F., 2018). Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan seluruh fungsi panca indera untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikiran logis dan realistis (Kuniawati, W dan Atmojo Eko, S., 2017). Sehingga alat peraga memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut (Telaumbanua, 2020) ada empat fungsi alat peraga dalam proses

pembelajaran, diantaranya: (1) Membantu peserta didik meningkatkan presepsi, (2) Membantu peserta didik meningkatkan transfer belajar, (3) Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, dan (4) Memberikan penguatan atau pengetahuan tentang hasil yang di peroleh.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi alat peraga dalam proses pembelajaran yaitu dapat memudahkan penyampaian konsep materi sehingga memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

Menurut (Pindo Hutauruk dan Rinci Simbolon, 2018) pelaksanaan pembelajaran yang harus di lakukan oleh guru adalah mengubah sikap dan pola pembelajaran yang dilakukan karena selama ini guru cenderung menggunakan metode ceramah dan belum mampu menghasilkan serta menggunakan alat peraga yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan siswa berprestasi. Menurut (Bayu Pambudi dkk, 2018) penggunaan media dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Penelitian yang di lakukan oleh (Desty Arba'atun Fitri dan Nur Ngazizah, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. (Elsin Kodobo, 2020) dalam penelitian upaya meningkatkan hasil belajar mengenal abjad dengan menggunakan alat peraga bahasa indonesia. (Harsikah, 2017) dalam penelitian penggunaan alat peraga pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Smart Clock yang di buat oleh peserta PUMD Tumpiling sebagai strategi pembelajaran di sekolah dasar. Kata Smart Clock terdiri dari dua suku kata yaitu "Smart" artinya pintar dan "Clock" artinya jam yang berarti "Jam Pintar". Jadi alat peraga ini berbentuk jam, yang cara kerjanya di putar searah dengan jarum jam. Alat peraga ini juga di lengkapi dengan kotak yang di gunakan untuk menyimpan kartu-kartu materi pembelajaran.



Gambar 2. Alat Peraga Smart Clock

Metode penggunaan alat peraga smart clock yaitu sebagai berikut:

1. Siswa memutar alat peraga "Smart Clock"
2. Alat peraga "Smart Clock" di putar searah dengan jarum jam
3. Tunggu hingga putaran jamnya berhenti
4. Setelah putaran jamnya berhenti, misalnya berhenti pada pukul 3, maka siswa mengambil kartu dari kotak nomor 3

5. Kemudian, akan ada penjelasan materi dan pertanyaan yang dapat di jawab oleh siswa pada kartu tersebut.

Alat Smart Clock ini membantu siswa dalam proses sehingga lebih mudah paham apa yang disampaikan oleh guru, karena belajar sambil bermain karena panca indera mendengar, melihat, meraba , dan menggunakan pikiran yang logis. Guru juga terbantu dengan alat peraga Smart Clock karena waktu lebih efektif menjelaskan dan memberikan pemahaman kepada siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di SDN 031 INPRES Tumpiling serta beberapa teori dan hasil penelitian terkait penggunaan alat peraga, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **"Sosialisasi Alat Peraga Smart Clock Sebagai Strategi Pembelajaran Di SDN 031 INPRES Tumpiling."** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merencanakan, membuat, dan mensosialisasikan cara penggunaan alat peraga smart clock yang dapat menjadi inovasi baru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran.

Dengan adanya produk pengabdian ini, di harapkan dapat memberikan solusi bagi para pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan penggunaan alat peraga smart clock sebagai strategi pembelajaran pada SDN 031 INPRES Tumpiling

2. METODE

Kelompok yang menjadi sasaran dalam pelaksanaan program kerja yang dilakukan oleh peserta program unasman membangun desa adalah SDN 031 INPRES Tumpiling Untuk bentuk pelaksanaannya dilakukan melalui pengadaan sosialisasi pengenalan produk, praktek langsung tentang pengaplikasian dan cara penggunaan produk alat peraga smart clock.

Adapun tahapan pelaksanaan program kerja yang di lakukan, di antaranya:

1. Koordinasi dan observasi awal
   Pada tahap ini di lakukan koordinasi dengan mitra yang menjadi sasaran yaitu SDN 031 INPRES Tumpiling. Melakukan observasi melalui wawancara dengan guru, untuk melihat kekurangan atau kendala pada saat guru sedang mengajar. Dengan mengetahui hal tersebut, maka mahasiswa dapat menganalilis program-program yang sesuai untuk di jalankan, terkait dengan hal-hal yang berhubungan dengan pendidikan
2. Penyusunan program kerja
   Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan produk pengabdian apa yang akan di buat guna membantu dalam proses belajar mengajar pada SDN 031 INPRES Tumpiling
3. Pembuatan produk pengabdian
   Pada tahap ini, setelah rancangan produk pengabdian telah di usulkan dan di setujui, maka produk pengabdian (alat peraga smart clock) di buat dengan melalui beberapa proses dan membutuhkan waktu sekitar 2 minggu.
4. Mengevaluasi dan uji coba produk
   Kegiatan ini bertujuan untuk menguji keefektifan dan mengetahui kekurangan serta kelebihan produk yang telah di buat.
5. Sosialisasi pengenalan dan cara penggunaan produk
   Pada tahap ini telah di lakukan sosialisasi pengenalan dan cara penggunaan produk pada guru dan siswa-siswi SDN 031 INPRES Tumpiling.
6. Penyerahan produk
   Setelah produk di uji coba, dan di implementasikan melalui pengadaan sosialisasi maka produk telah di katakan layak untuk di gunakan di sekolah, kemudian produk akan di serahkan dari DPL ke kepala sekolah SDN 031 INPRES Tumpiling.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Koordinasi dengan mitra atau sasaran dalam hal ini SD 031 INPRES Tumpiling tidak mengalami hambatan, berdasarkan hasil koordinasi di tetapkan jadwal pelaksanaan program kerja. Berikut matriks jadwal pelaksanaan kegiatan atau program kerja:

Table 1 Jadwal Pelaksanaan Program Kerja

No	Deskripsi Kegiatan	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 5	Minggu 6
1	Koordinasi dan Observasi Awal				
2	Penyusunan program kerja				
3	Pembuatan produk pengabdian				
4	Mengevaluasi dan uji coba produk				
5	Sosialisasi pengenalan dan cara penggunaan produk				
6	Penyerahan produk				

Hasil dari kegiatan pelaksanaan PUMD-Multimatik dalam kegiatan sosialisasi pengenalan dan cara penggunaan alat peraga smart clock pada mitra guru dan peserta didik SDN 031 INPRES Tumpiling, maka di peroleh hasil:

a. Guru dan peserta didik terampil menggunakan alat peraga smart clock,
b. Guru dan peserta didik pertama kali menggunakan alat peraga smart clock,
c. Kepala sekolah dan guru mengapresiasi dan merespon positif terhadap produk alat peraga smart clock,
d. Guru di mudahkan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan alat peraga smart clock.
e. Motivasi belajar peserta didik meningkat dengan adanya penggunaan alat peraga smart clock.

Kegiatan pengenalan Smart Clock sejalan dengan penelitian Telaumbanua (2020) ada empat fungsi alat peraga dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) Membantu peserta didik meningkatkan presepsi, (2) Membantu peserta didik meningkatkan transfer belajar, (3) Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, dan (4) Memberikan penguatan atau pengetahuan tentang hasil yang di peroleh.

Kegiatan sosialisasi alat peraga smart clock sebagai strategi pembelajaran di hadiri oleh dosen pembimbing lapangan, aparat desa, kepala sekolah, guru dan siswa-siswi SDN 031 INPRES Tumpiling, yang berlangsung selama satu hari tepatnya pada hari senin, tanggal 27 September 2021. Berikut dokumentasi kegiatan pelaksanaan program kerja:





Gambar 3. Proses Pembuatan Alat Peraga Smart Clock



Gambar 4. Sosialisasi Alat Peraga Smart Clock Sebagai Strategi Pembelajaran



Gambar 5. Simulasi Cara Penggunaan Alat Peraga Smart Clock



Gambar 6. Penyerahan Produk Alat Peraga Smart Clock

4. SIMPULAN

Secara umum penggunaan alat peraga smart clock dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara kontekstual. Sementara untuk peserta didik dapat memotivasi dan meningkatkan minat dalam mengikuti proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Fitri, D. A. A., & Ngazizah, N. (2021, April). Alat Peraga Dalam Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. In Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Vol. 3).

Harsikah, H. (2017). Penggunaan Alat Peraga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. SUARA GURU, 2(3), 249-254.

Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. School Education Journal PGSD FIP Unimed, 8(2), 121-129.

Kodobo, E. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Abjad Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Naskat Cendana Kecamatan Morotai Jaya. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(4), 764-776.

Kurniawati W. & Atmojo S. E. (2017). Pembelajaran Sains Bermuatan Karakter Ilmiah dangan Alat Peraga Barang Bekas dan Asesmen Kinerja. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 6(1), 48-59.

Nikodemus Thomas Martoredjo. (2020). Pandemi Covid-19: Ancaman atau Tentangan bagi Sektor Pendidikan? Jurnal Pendidikan, 2(1), 1–15. https://core.ac.uk/download/pdf/328807842.pdf

Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2018). Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 28-33.

Riadin, A., & Fitriani, C. L., (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Berbantuan Media Alat Peraga Konkret pada Peserta Didik Kelas V SDN-4 Kasongan Baru Tahun Pelajaran 2016/2017. Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 13(2), 1-5.

Telaumbanua, Y. (2020). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga pada Pemebelajaran Matematika pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. Warta Dharmawangsa, 14(4), 709-722.

Utami, W. B. (2019). Student Experience about Higher Older Thinking Skill with Contextual Learning based Ethnomathematics using Learning Media and Math Props. International Journal of Recent Technology and Engineering, 8((IC2), 719-721