

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN  
PPKN, IPS MELALUI PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN  
ALAT PERAGA PEMBELAJARAN OLEH GURU  
KELAS II, IV SDN DI KECAMATAN LEMBAH  
SEGAR KOTA SAWAHLUNTO**

**LAPORAN PELAKSANAAN  
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

PERTAMAMA UNIVERSITAS NEGERI PADANG



22 Desember 2004

Hadiah

KI

841/K/2004-P.1(1)

372.83 Revisi - 10

OLEH

**Dra. REINITA**

KEPALA

Drs. Yuhaldi, M. Si

NIP 131598275

**DILAKSANAKAN ATAS BIAYA  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2004

## **RINGKASAN**

### **PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN**

#### **PPKN, IPS MELALUI PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN**

#### **ALAT PERAGA PEMBELAJARAN OLEH GURU**

#### **KELAS II, IV SDN DI KECAMATAN LEMBAH SEGAR**

#### **KOTA SAWAHLUNTO**

Mewujudkan siswa yang berpengetahuan, berkepribadian dan berketrampilan yang senantiasa dilandasi oleh nilai-nilai luhur Pancasila merupakan salah satu tugas yang berat bagi guru. Salah satu usaha guru untuk itu ialah melalui proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru hendaknya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, yang terjadi dilapangan sebaliknya, dimana guru SD dalam mengajar belum bisa meningkatkan kreativitas siswa disebabkan guru banyak berceramah, memberi penjelasan tidak menggunakan alat peraga sedangkan siswa bersifat pasif karena mendengarkan penjelasan guru semata. Dengan demikian dapat dikatakan kreativitas siswa dalam pembelajaran untuk semua mata pelajaran masih relatif rendah, terlebih-lebih pada mata pelajaran PPKN, IPS yang terlihat pada hasil nilai yang di peroleh siswa nilai PPKN dan IPS rendah.

Untuk mengatasi masalah ini perlu diadakan pelatihan bagi guru-guru SD di Kecamatan Lembah Segar dengan tujuan agar guru SD mampu menentukan, membuat dan menggunakan alat peraga dengan tepat untuk mengajarkan pelajaran PPKN, IPS sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara umum tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN, IPS dan meningkatkan Nilai Evaluasi Nasional siswa di SD dengan cara membantu siswa belajar dengan menggunakan alat peraga yang tepat. Secara terperinci kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru tentang alat peraga yang cocok digunakan untuk pembelajaran PPKN, IPS, mengembangkan kreativitas guru dalam pembuatan alat peraga untuk pembelajaran PPKN, IPS, meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan alat peraga pada pembelajaran PPKN, IPS agar guru kelas II, IV dapat menyalurkan pada guru-guru lain di sekolah masing-masing sebagai siswa dapat kreatif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kegiatan pelatihan ini mulai dari perencanaan sampai membuat laporan akhir ± 6 bulan, sedangkan pelaksanaan kegiatan pengabdian selama 4 hari yaitu tanggal 1 sampai 4 Juli 2004 di SDN 013 Pasar Remaja Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto.

Metode yang digunakan adalah penjelasan, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, demonstrasi, percontohan (modelling), simulasi. Untuk mengetahui hasil kegiatan yang telah dilakukan dapat dilihat dari berbagai hal :

1. Keterlibatan peserta secara fisik dan mental, sikap dan perbuatan, semangat dalam mengikuti kegiatan, dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, serta sewaktu diskusi.
2. Rasa ingin tahu yang tinggi dalam menanggapi permasalahan, dan informasi yang kurang jelas.

3. Kepedulian dan tanggung jawab yang tinggi dalam mempersiapkan diri terhadap pembuatan alat peraga dan simulasi yang diadakan.
4. Keinginan untuk mengulangi simulasi untuk pematapan keterampilan setelah diadakan diskusi tentang kesulitan-kesulitan selama mensimulasikan penggunaan alat peraga, cerita, gambar, daftar baik buruk, skenario cerita, dalam pembelajaran PPKN dan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan :

1. Guru SD di Kecamatan Lembah Segar belum memahami dengan baik penentuan alat peraga yang tepat dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan, dan dalam merumuskan tujuan pembelajaran khususpun belum lagi bersifat multi domein (Domein Kognitif, Efektif, Psykomotor).
2. Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat membantu guru dalam meningkatkan pengetahuan dan leterampilannya dalam penentuan pembuatan, penggunaan alat peraga untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN dan IPS.
3. Pengabdian masyarakat dengan materi yang sama perlu dilaksanakan pada masa yang akan datang karena pada umumnya guru belum mampu memilih, membuat dan menggunakan alat peraga yang cocok/tepat dengan tujuan pembelajaran pada pembelajaran PPKN dan IPS.
4. Masih banyak lagi keterbatasan guru-guru dalam pembelajaran PPKN, IPS, untuk itu diharapkan kiranya kegiatan pengabdian ini dapat dilanjutkan pada masa yang akan datang.

**TIM PELAKSANA KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN**

**PPKN, IPS MELALUI PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN**

**ALAT PERAGA PEMBELAJARAN OLEH GURU**

**KELAS II, IV SDN DI KECAMATAN LEMBAH**

**SEGAR KOTA SAWAHLUNTO**

**KETUA : Dra. REINITA**

**ANGGOTA : 1. Dra. TURTI HERAWATI**

**2. Dra. HAMIMAH**

MILIK PERPUSTAKAAN  
UNIV. NEGERI PADJANG

## KATA PENGANTAR

Pengabdian kepada masyarakat adalah satu dari tridarma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini harus dilaksanakan oleh dosen-dosen UNP (Universitas Negeri Padang) dalam rangka menyumbangkan tenaga, pikiran dan biaya dari jurusan PGSD FIP UNP. Sekaligus mengenalkan UNP kepada masyarakat yang secara otomatis meningkatkan kualitas dosen baik dari segi pengetahuan ataupun pengalaman langsung berhubungan dengan masyarakat. Oleh karena itu Lembaga Pengabdian Masyarakat UNP berusaha mendorong para dosen untuk melakukan kegiatan ini. Dengan demikian para dosen terus menerus berusaha meningkatkan keterampilannya dengan penuh profesional sewaktu terjun di tengah masyarakat.

Sehubungan dengan yang dikemukakan diatas, penulis bersama tim telah mendapat kesempatan melaksanakan kegiatan tersebut yang telah dilaksanakan di Kecamatan Lembah Segar, Kota sawahlunto. Untuk itu penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa menghendaki karena atas kehendakNya jualah pelaksanaan kegiatan tersebut dapat terlaksana dan atas petunjukNya pulalah laporan ini dapat diselesaikan. Kemudian penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak ketua LPM beserta staf, Bapak Dekan FIP, Ketua Jurusan PGSD karena telah memberi izin dan arahan sejak dari pembuatan proposal sampai selesainya penulisan laporan ini.
2. Bapak KAKANDEPDIKNAS Kota Sawahlunto yang telah ikut mendukung terselenggaranya kegiatan ini di Kecamatan Lembah Segar.

3. Bapak KASUBDIN Sawahlunto yang telah membuka acara pengabdian ini atas nama KAKANDEPDIKNAS.
4. Bapak Kepala Cabang Dinas Pendidikan, sekaligus kordinator pengawas TK/SD sekota Sawahlunto, dan pengawas TK/SD kecamatan Lembah Segar yang telah banyak memberikan kemudahan-kemudahan untuk terselenggara nya kegiatan ini
5. Kepala Sekolah SDN 013 dan guru-guru SD kelas II, IV yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.
6. Kepada semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini.

Akhir kata penulis berserah diri pada Allah SWT, semoga semua jerih payah kita semua mendapat Ridho dariNya dan menjadi amal ibadah. Amin-amin yarabbil a'lamin.

Padang, November 2004

Ketua Tim Pelaksana

## DAFTAR ISI

RINGKASAN .....	i	
TIM PELAKSANA .....	iv	
KATA PENGANTAR .....	v	
DAFTAR ISI .....	vii	
DAFTAR TABEL .....	ix	
DAFTAR LAMPIRAN .....	x	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Analisis Situasi .....	1	
B. Identifikasi/Perumusan Masalah .....	7	
C. Tujuan dan Manfaat .....	8	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....		9
BAB III MATERI DAN METODE PELAKSANAAN		
A. Kerangka Pemecahan Masalah .....	12	
B. Realisasi Pemecahan Masalah .....	13	
C. Khalayak Sasaran .....	18	
D. Metode Yang Digunakan .....	18	
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A. Hasil Pengabdian Yang Dicapai .....	20	
B. Pembahasan dan Hasil Analisis Evaluasi .....	36	
C. Faktor Pendukung .....	37	
D. Faktor Penghambat .....	37	



**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	38
B. Saran – Saran .....	38

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kecamatan Lembah Segar Sawahlunto.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Bio Data Tim Pelaksana
2. Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat
3. Dokumentasi foto-foto pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Stiasi

Kreativ merupakan salah satu Indikator dari kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistim Pendidikan Nasional. Aspek kreativ ini sangat penting dan diperlukan bagi seseorang sebagai bekal dalam kehidupan baik secara Individu, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam kehidupan sebagai Individu, kemampuan kreativ (yang bersifat menciptakan) ini dapat mendorong seseorang lebih produktif dan Inovatif dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi sehingga dapat hidup mandiri dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan bernegara diperlukan untuk menghadapi tantangan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Tehnologi yang pesat dan persaingan global secara luas yang menyangkut aspek kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kreativitas merupakan pola berfikir dan bertingkah laku atau ide-ide yang timbul dari dalam diri siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan guru, dan dikembangkan guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah. Cony Seniawan (1984 ; 9) mengemukakan bahwa kreativitas ialah merupakan proses berfikir dimana siswa berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru dalam memecahkan masalah. Kreativitas meliputi ciri-ciri uptodate seperti kelancaran, keluasan dan keaslian

dalam pemikiran, rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, selalu ingin mencari bentuk baru.

Setiap siswa mempunyai kreativitas, baiknya kreativitas siswa tergantung dorongan dan pembinaan dari guru dengan baik. Selanjutnya Cony Seniawan (1984 ; 10) mengemukakan bahwa guru hendaknya mendorong, menyelidiki, mengamati, mengapa siswa tidak aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pendorong agar motif-positif dapat dibangkitkan dalam diri siswa sehingga hasil belajar lebih baik. Dari pendapat tersebut dapat diketahui betapa pentingnya siswa yang kreatif dalam belajar di sekolah, karena siswa yang kreatif akan dapat mengemukakan dan menerapkan ide-idenya dengan baik sehingga tujuan dapat dicapai dengan maksimal. Mengingat pentingnya kemampuan kreatif maka perlu dikembangkan terus pada diri siswa mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Program pendidikan diarahkan pada upaya pengembangan kemampuan kreatif anak baik dalam lingkup ranah kognitif antara lain dengan merangsang kelancaran, kelenturan, keaslian dalam berfikir. Pengembangan efektif dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif, pengembangan psykomotorik dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang dapat membangkitkan, mengembangkan keterampilan berbuat, karya-karya yang produktif dan inovatif yaitu dengan pembuatan dan penggunaan media/alat peraga dalam pembelajaran.

Dalam mata pelajaran PPKN di SD, PPKN dijadikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral Pancasila, UUD 45, Hukum, Politik, Pendidikan Kewarganegaraan (UU Sistim Pendidikan

Nasional UU No. 20 Th 2003), sedangkan penyajiannya dikembangkan multi strategi, strategi pengajaran konsep, Nilai, Moral yang menuntut kemampuan kreatif siswa yang tinggi (Djohari, 1985 ; 85). Dalam hal ini dapat dipahami tugas siswa tidak sekedar menghafalkan konsep moral tetapi juga menghayati dan mengamalkan/melaksanakannya dalam kehidupan.

Dalam Pengajaran IPS materi disajikan guru secara integral antara Sub-Subnya seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Koperasi, Sosiologi, Hukum dan Politik (Sukiman, 1993 ; 7) dan dalam penyajiannya dengan strategi pengajaran konsep yang menuntut kemampuan berfikir Kreatif Tinggi, siswa tidak hanya dituntut menghafal konsep tetapi dituntut mampu membuat generalisasi dari konsep dan menemukan hubungan antara fakta, konsep, dan generalisasi (Suradisastra dkk 1992 ; 35). Untuk ini diperlukan kemampuan kreatif siswa dalam pembelajaran baik PPKN maupun IPS yang dapat diperoleh dan diusahakan guru dengan pembuatan dan penggunaan media yang sesuai dengan target materi mata pelajaran PPKN dan IPS.

Walaupun berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran seperti menatar guru untuk mendalami materi kurikulum, melatih guru untuk menggunakan berbagai metoda dalam mengajarkan materi dalam GBPP, perbaikan gedung, mengadakan sarana dan prasarana untuk bidang studi IPS seperti : Peta, Globe, Atlas. Untuk bidang studi PPKN seperti : lambang Negara, Bendera, Buku Paket, mengadakan program penyetaraan, KKG, KKS, upaya ini hampir terlaksana di setiap SD, namun demikian kenyataan di

lapangan kemampuan kreatif siswa dalam pembelajaran PPKN dan IPS belum tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan oleh proses belajar mengajar di SD sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar di SD belum menantang dan merangsang anak untuk berfikir dan berbuat kreatif, sarana dan prasarana, media/alat peraga pelajaran yang sangat terbatas sekali, lingkungan yang kurang kondusif, kondisi sosial, ekonomi dan budaya masyarakat yang kurang seimbang.
2. Guru dalam mengajar hanya secara klasikal, sedikit sekali kelompok dan individual.
3. Kegiatan siswa hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru.
4. Mengutamakan menghafal pengetahuan dari pada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang.
5. Hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah..

Selanjutnya lagi yang menunjukkan usaha meningkatnya kreativitas siswa belum berhasil dengan memuaskan dapat dilihat dari pengalaman dan pengamatan langsung penulis sebagai dosen mata kuliah PPKN dan IPS, sehubungan dengan mata pelajaran tersebut dapat dikemukakan bahwa masih banyak guru-guru SD yang mengajarkan PPKN, IPS dengan cara pemberian informasi secara tradisional yaitu melalui ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan alat peraga sama sekali, tentu dengan sendirinya target yang hendak dicapai oleh setiap mata pelajaran PPKN, IPS tidak dapat dicapai

dengan baik, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dengan sendirinya siswa tidak kreatif dalam pembelajaran.

Untuk mencapai target mata pelajaran, siswa perlu sekali kreatif dalam belajar, untuk ini harus terampil dalam memilih, membuat, menggunakan alat peraga dalam menyampaikan pelajaran. Tidak terampilnya guru dalam pembuatan dan penggunaan alat peraga dalam pelaksanaan pembelajaran menyebabkan siswa tidak kreatif dalam belajar, dan tujuan mata pelajaran susah dicapai secara optimal.

Pada tanggal 15 April 2004 penulis mengadakan wawancara dengan kakandep diknascam Lembah Segar yaitu Bapak Sudirman, dan hasil wawancara adalah guru SD di Kecamatan Lembah Segar pada umumnya mengalami kesulitan dalam mengajarkan mata pelajaran PPKN, IPS terutama sekali dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran .

Dari hasil pengamatan NEM murid SD Kecamatan Lembah Segar, Data Depdiknas, pengamatan langsung, wawancara dengan Kakandep Diknascam Lembah Segar, baru sedikit perubahan ke arah yang baik, dengan demikian dapat dikatakan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN, IPS perlu diadakan sesegera mungkin.

Menurut hemat penulis banyak yang perlu dibenahi guru antara lain peningkatan penguasaan materi pelajaran, pelatihan pembuatan alat dan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi dan target nilai yang dibina, ketepatan dalam penggunaannya. Pada kesempatan ini penulis bersama anggota tim ingin mengadakan pelatihan di Kecamatan



Lembah Segar, diadakan ditempat ini mengingat ditempat ini nilai NEM siswa rendah dari berbagai bidang studi seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKN. Pata tabel berikut dapat digambarkan NEM kelas VI tahun ajaran 2002-2003. Gambaran NEM siswa kelas VI SD Kecamatan Lembah Segar Th ajaran 2002-2003.

<b>N0</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Nilai Rata - Rata</b>
1	Bahasa Indonesia	5,13
2	IPA	4,87
3	IPS	4,04
4	PPKN	5,56

Sumber : Kantor Depdikbud Kecamatan Lembah Segar juga dibantu atas permintaan dari Kepala Depdiknas dan Kacabdin Lembah Segar.

Pengabdian masyarakat diadakan di Kecamatan Lembah Segar adalah untuk melatih guru-guru SD kelas II-IV membuat alat peraga pelajaran PPKN, IPS dan menggunakan dengan efektif untuk bidang studi PPKN / IPS agar bisa meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN / IPS.

Pelatihan pembuatan dan penggunaan alat peraga secara efektif menurut hemat penulis adalah salah satu alternatif pemecahan masalah yang dihadapi guru-guru SD di Kecamatan Lembah Segar. Hal ini dikemukakan adalah berdasarkan :

Well-chosen, properly used manipulative generate interest and promote problem solving and understanding of concept. They may used for introducing, reinforcing, and extending concepts for small

groups, entire class, or individual students. (Kennedy and Tipps, 1994 ; 71).

Maksudnya memilih alat peraga yang baik, menggunakan alat peraga yang tepat itu penting dalam proses pembelajaran. Disamping itu lagi :

Students learn best when physically (hands-on) and intellectually (minds-on) active that is, by using tactile and kinesthetic experience, by touching objects, by feeling shapes and textures, by moving objects, and by talking about what they are learning. (Kellough, 1994 ; 113-114).

Dalam kutipan diatas jelas menggunakan alat peraga (manipulative material) dapat menimbulkan minat siswa, meningkatkan pemecahan dan keterampilan dalam pemecahan suatu masalah, memperluas konsep-konsep baik untuk kelas, kelompok kecil maupun individual. Kreativitas dapat berkembang, perhatian dan kepedulian terhadap materi akan lebih tinggi, sehingga akhirnya waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan. Selain efektif tentu saja semua itu akan terwujud dengan kemampuan, keterampilan dan upaya yang cukup dari guru sebagai pelaksana dari pembelajaran.

#### **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah.**

Berdasarkan analisis situasi dan tinjauan kepustakaan yang dikemukakan diatas, permasalahannya dapat sebagai berikut :

Masih banyak guru kelas IV SD di Kecamatan Lembah Segar yang mengalami kesulitan dalam menentukan, membuat, serta menggunakan alat peraga dengan

tepat dalam mata pelajaran PPKN dan IPS yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Secara umum kegiatan ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN dan IPS, dan meningkatkan NILAI NEM siswa SD dengan cara membantu mereka belajar dengan menggunakan alat peraga.

Secara rinci kegiatan ini bertujuan :

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang alat peraga yang cocok digunakan untuk pembelajaran PPKN dan IPS.
2. Mengembangkan kreativitas guru dalam pembuatan alat peraga untuk pembelajaran PPKN/IPS.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan alat peraga pada pembelajaran PPKN dan IPS.

### **Manfaat Kegiatan**

Selesai kegiatan ini dilakukan manfaat yang diharapkan adalah :

1. Guru-guru merasa puas dalam melaksanakan tugas pembelajarannya karena mereka percaya bahwa pembelajaran yang mereka lakukan sudah relatif tepat.
2. Siswa akan dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran sebab guru sudah menciptakan kondisi belajar yang bersifat merancang dan membantu belajar mereka yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Masyarakat semakin percaya pada mutu pendidikan di SD

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini dikemukakan pentingnya alat peraga dalam pembelajaran bidang studi di SD, serta alat peraga yang dapat digunakan untuk PPKN/IPS, pembuatan dan penggunaan alat peraga untuk PPKN dan IPS demi meningkatnya kreativitas siswa dan tercapainya tujuan pelajaran secara optimal.

#### Pentingnya alat peraga dalam pembelajaran bidang studi di SD

Dari berbagai hasil-hasil penyelidikan atau studi tentang alat peraga atau manipulative material, dapat dikemukakan sebagai berikut :

Concrete experience provide to conceptual foundation for developing much mathematical learning (Rey dkk, 1989 ; 44).

Research on effects of simulation indicates that students who participate in simulations tend to remember what they learn other teaching strategies. Student studies to ward subject matter appear more positive in simulations (Skeel, 1995;251).

Games those are worthwhile can help students to practice translating visual symbol into meaning.

New idea about an efeective teaching stragy Whiteney (1990 ; 11) mengemukakan bahwa “ada tiga pase dari siklus belajar science yaitu : eksplorasi, pengenalan konsep, dan pengaplikasian konsep”.

During the explioration phase the teacher main in the background, observing and occosionally inserting a comment or question, the students actively manipulate material and act with other so the students can explore and construck concepts (Whiteney, 1990 ; 11).

Koran juga dapat digunakan karena koran membantu untuk menjebatani perbedaan-perbedaan antar suku, antar bangsa, antar kebiasaan, kebudayaan dan lain-

lain. Tambahan pula koran dapat memperluas kasa kata yang kadang-kadang tidak digunakan dalam masyarakat (Cocca, 1987 ; 290-301).

Pekerjaan guru adalah pekerjaan profesional, yang memerlukan berbagai kemampuan dan kewenangan. Kemampuan ini dapat dilihat pada kesanggupannya menjalankan peranan sebagai guru. Salah satu dari kemampuan itu, ialah sejauh manakah ia menguasai metodologi, media pendidikan di sekolah untuk kepentingan anak didiknya, sehingga memungkinkan perkembangan mereka secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan, (Oemar Hamalik, 1986 ; 14).

Ketersediaan media pendidikan di sekolah akan menentukan kelancaran dan kesuksesan guru dengan pendapat GENE L. WILKINSON (1984 ; 58), yaitu :

Media merupakan alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dan dimana ia dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru yang harus menggunakannya.

Sehubungan dengan ketersediaan dan penggunaan media pendidikan Oemar Hamalik (1986 ; 14) menegaskan :

Tumbuhnya kesadaran akan pentingnya media pendidikan pada masa mendatang harus di realisasikan dalam praktek. Dibalik itu penting pula diperhatikan masalah penyediaan alat-alat yang dibutuhkan ini, yang perlu menjadi pemikiran terus menerus. Memang banyak usaha yang bisa dikerjakan, disamping memahami penggunaannya juga berusaha mengembangkan keterampilan "membuat sendiri" media pendidikan, bagi setiap guru di sekolah.

Penggunaan media / alat peraga pengajaran bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan mutu belajar dan juga mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasir Hadji (1981 ; 86) yakni :

Media adalah semua bentuk alat perantara yang dipergunakan orang untuk menyampaikan sesuatu (informasi, gagasan dan sebagainya) kepada orang lain. Dengan demikian media pendidikan adalah media yang penggunaannya

diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran, perlu dimaksudkan untuk lebih meningkatkan mutu mengajar dan belajar.

Manfaat media / alat peraga dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana (1991;2) adalah sebagai berikut :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa akan lebih kreatif, lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru.

Dari kutipan-kutipan diatas dapat dikemukakan bahwa penggunaan alat peraga/media penting sekali dalam pembelajaran di SD, agar siswa lebih kreatif dalam belajar dan untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

### BAB III

## MATERI DAN METODA PELAKSANAAN

### A. Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemui di lapangan, tinjauan pustaka serta tujuan pelatihan, dikemukakan kerangka pemecahan masalah sebagai berikut :

Masalah	Pemecahan Masalah	Hasil
<p><b>Guru SD</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Kurang mampu menentukan alat peraga yang cocok dengan tujuan pengajaran</li><li>○ Kurang mampu membuat alat peraga yang cocok dengan tujuan pembelajaran.</li><li>○ Kurang mampu menggunakan alat peraga dengan tepat dalam mata pelajaran PPKN / IPS.</li></ul>	<p><b>Pelatihan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Menentukan alat peraga yang cocok dengan tujuan pengajaran</li><li>○ Berlatih membuat alat peraga yang cocok dengan tujuan pengajaran untuk masa pelajaran PPKN / IPS.</li><li>○ Memodifikasikan pembuatan, penggunaan alat peraga PPKN dan IPS yang dibuat sesuai tujuan dalam pembelajaran.</li></ul>	<p><b>Guru SD</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Mampu menentukan alat peraga yang cocok dengan tujuan pengajaran.</li><li>○ Mampu membuat alat peraga yang cocok dengan tujuan pengajaran untuk mata pelajaran PPKN / IPS.</li><li>○ Mampu menggunakan alat peraga PPKN/IPS sesuai tujuan yang dicapai pada pembelajaran dan kreatif dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran.</li></ul>

## **B. Realisasi Pemecahan Masalah**

Realisasi pemecahan masalah pada kegiatan pengabdian ini dilakukan berbagai kegiatan baik yang bersifat teknis maupun yang bersifat non teknis untuk kegiatan persiapan dan kegiatan pokok agar kegiatan pengabdian berjalan lancar.

### **I. Kegiatan Persiapan**

- a. Melakukan kunjungan kepada beberapa SD di Kecamatan Lembah Segar yaitu SD 013, 014 Pasar Remaja, SD 03 Aur Tajungking. Kunjungan tersebut untuk melihat proses belajar mengajar PPKN / IPS.
- b. Mengadakan peninjauan ke kantor DEPDIKNAS Kecamatan Lembah Segar untuk menginformasikan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh guru-guru SD sehubungan dengan Pembelajaran PPKN, IPS. Nyatanya masalah PBM dalam pembelajaran PPKN, IPS dialami oleh guru-guru SD Kecamatan Lembah Segar sehubungan dengan kurang mampunya guru-guru dalam menentukan alat peraga yang tepat dengan tujuan pembelajaran, kurang mampu membuat alat peraga, kurang terampilnya guru dalam menggunakan alat peraga untuk mata pelajaran PPKN dan IPS.
- c. Membuat proposal berdasarkan hasil pembicaraan dengan KAKANDEPDIKNAS Kecamatan Lembah Segar dan mengajukannya ke Jurusan PGSD.FIP.UNP, dilanjutkan ke Fakultas serta ke Lembaga Pengabdian Masyarakat.



- d. Mengadakan pembicaraan dengan Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar mengenai penggunaan fasilitas yang berada di bawah pengawasan Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar demi terlaksananya pelatihan ini dengan baik.
- e. Mempersiapkan keperluan yang akan digunakan dalam pelatihan dengan anggota Tim Pelaksana untuk merumuskan dan mengatur pelaksanaan kegiatan antara lain pembagian tugas, menginfentarisasikan kebutuhan alat dan sarana jadwal pelaksanaan, rencana pelaksanaan di lapangan dan lain-lain yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian, Proses Administrasi yang berkenaan dengan kepengurusan Surat Izin pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lancar, sebab kegiatan yang akan dilaksanakan telah dikoordinasikan lebih dahulu dengan jurusan dan lambaga pengabdian.
- f. Mempersiapkan keperluan yang digunakan dalam pelatihan.
- g. Menetapkan jadwal pelatihan dengan Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar dan seterusnya di informasikan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru kelas II, IV dan membuat undangan untuk acara pembukaan pelatihan.

## II. Kegiatan Pokok

Pada tanggal 1 Juli 2004 pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibuka, bertempat di SDN 013 Pasar Remaja Kota Sawahlunto, yang dilaksanakan oleh Tim Dosen PGSD yang berjumlah 3 orang.

Pembukaan dihadiri oleh kepala Kasubdin Pendidikan Bapak Drs. Edi Putra yang mewakili Kakandepdiknas Bapak Drs. Yasrul Ilyas, Kakandepdiknas Kecamatan yaitu Bapak Sudirman, sekaligus merangkap tugas sebagai Koordinator Pengawas TK/SD sekota Madya Sawahlunto dan pengawas TK/SD Kecamatan Lembah Segar, Kepala Sekolah Dasar, peserta pelatihan berjumlah 32 orang.

Pelatihan dibuka oleh Bapak Kasubdin Pendidikan Kota Sawahlunto dan pengarahan diberikan oleh Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar.

Selesai acara pembukaan, kegiatan pelatihan langsung dilaksanakan, hal ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disusun oleh ketua pelaksana beserta Tim yang disetujui oleh ketua pelaksana Kepala SDN 013 Pasar Remaja yaitu Ibuk Dra. Yusfida.

Materi tataran meliputi 2 mata pelajaran yaitu PPKN dan IPS, sesuai yang direncanakan masing-masing mata pelajaran disediakan alokasi waktu 18 jam. Hari pertama dan kedua dipakai untuk PPKN dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan pengarahan umum tentang peningkatan kreatifitas siswa dalam pembelajaran oleh ketua pelatihan. Pengarahan meliputi pengertian kreatifitas siswa dan tujuan dari peningkatan berfikir kreatif siswa dalam belajar, meningkatkan kreativitas siswa melalui pemilihan, pembuatan dan penggunaan alat peraga pelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan rambu-rambu pembelajaran PPKN yang terdapat dalam GBPP (Depdikbud 1994 ; 2-3) yaitu :

1. Rambu-rambu No. 7. Tujuan mata pelajaran PPKN setiap kelas mengandung nilai Moral Pancasila yang harus dikembangkan pada tingkat kelas dalam bentuk tujuan pengajaran khusus. Tujuan tersebut berisi beberapa nilai moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku yang didasari pemahaman yang mendalam tentang nilai moral tersebut.
2. Rambu-rambu No. 13. Dalam melaksanakan PBM guru kelas memilih strategi belajar mengajar yang tepat artinya penggunaan metode dan media/alat peraga dalam pengenalan nilai berbeda dengan pengamalan nilai. Rambu-rambu ini memberi arti bahwa alat peraga memiliki peranan penting untuk meningkatkan kreativitas siswa. Maka dari itu guru harus mampu memilih, membuat dan menggunakan alat peraga yang tepat sesuai dengan tujuan pengajaran dalam rangka peningkatan kreativitas siswa untuk pengenalan nilai awal dan pembiasaan nilai moral oleh siswa.

Seterusnya kegiatan dilanjutkan dengan menjelaskan pengertian Media/Alat Peraga PPKN, klasifikasi media, dan jenis media pembelajaran PPKN SD, Kriteria Pemilihan Media PPKN SD, Kegunaan media/alat peraga. Pembuatan media PPKN SD di jelaskan melalui contoh dan bekerja kelompok, serta penggunaan alat peraga PPKN (pengguna media cerita, gambar, daftar/matrik, skenario cerita, chart). Dan terakhir dengan melaksanakan simulasi pembelajaran PPKN oleh peserta pelatihan dengan murid SD untuk membuktikan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran

841/K/2004 - P.1(1)

372.83

REI

FD

oleh guru dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selesai pensimulasian keseluruhan media/alat peraga yang dibuat guru diadakan diskusi dan tanya jawab tentang simulasi pembelajaran PPKN dengan menggunakan media/alat peraga, untuk mencari dan menemukan kelebihan-kelebihan yang diperoleh dari melaksanakan pembelajaran PPKN dengan menggunakan alat peraga dibanding dengan tidak menggunakan alat peraga dalam mengajarkan PPKN. Sampai disini selesailah penyajian materi PPKN.

Pada hari ke tiga dan ke empat tanggal 3 dan 4 Juli 2004 dilanjutkan untuk menyajikan materi IPS, yang diawali dengan penjelasan umum tentang pengertian media, sebagai alat bantu mengajar, manfaat media sebagai alat bantu mengajar, kriteria penulisan media pengajaran IPS, jenis alat bantu pengajaran IPS, pembuatan alat bantu IPS (pembuatan Peta), penggunaan alat peraga IPS yaitu tentang penggunaan Peta dalam pembelajaran IPS, yang dimulai dari menerangkan.

Prinsip / dasar-dasar penggunaan media Peta dalam mengajarkan IPS yaitu :

1. Terangkan arti judul Peta
2. Terangkan arti lambang-lambang yang ada didalam legenda setiap Peta.
3. Jelaskan arti skala dan penggunaannya untuk membentuk jarak dan luas.
4. Jelaskan Indek Peta dan Inset Peta
5. Jelaskan sumber atau pembuat Peta

6. Orientasi Peta

7. Tahun pembuatan Peta

Mempelajari Peta secara sistimatis

Selesai penyajian materi IPS selanjutnya dengan acara penutupan yang dilaksanakan oleh Bapak Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar yaitu Bapak Sudirman.

## **B. Khalayak Sasaran**

Sebagai khalayak sasaran yang langsung terlibat dalam pelatihan ini adalah guru-guru kelas II, IV SD di Kecamatan Lembah Segar, dan dilibatkan juga pengawas TK/SD dengan harapan pengawas dan guru yang ikut dapat membina guru-guru lainnya di sekolahnya masing-masing dalam pemilihan alat peraga yang tepat, pembuatan dan penggunaannya dalam pengajaran PPKN, IPS. Dimana guru kelas II dan kelas IV di Kecamatan Lembah Segar berjumlah 30 orang ditambah 2 orang pengawas TK/SD semuanya berjumlah 32 orang.

## **C. Metode Yang Digunakan**

Pelaksanaan pelatihan untuk semua mata pelajaran PPKN, IPS telah menggunakan metode penjelasan, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, modelling, demonstrasi, simulasi.

1. Metode penjelasan dan tanya jawab digunakan untuk memberikan pemahaman pada guru sehubungan dengan pengertian media PPKN, IPS,

jenis-jenis media/alat peraga PPKN, IPS, manfaat/kegunaan media/alat peraga PPKN, IPS, klasifikasi media PPKN, IPS, kriteria pemilihan media PPKN, IPS.

2. Metode diskusi dan pemberian tugas, modelling, demonstrasi, digunakan untuk menjelaskan tentang pemilihan media yang tepat untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media/alat bantu pelajaran PPKN, IPS.
3. Metode ceramah, modelling, simulasi digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan alat peraga dengan tepat untuk mata pelajaran PPKN, IPS, diikuti dengan diskusi untuk mengetahui kelebihan-kelebihan yang dapat dicapai dari penggunaan alat peraga tersebut dalam mengajarkan PPKN,IPS.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengabdian Yang Dicapai**

Hasil yang terlihat selama pelatihan dapat dihubungkan dengan tujuan yang telah ditetapkan yaitu : Dimana guru-guru telah dapat meningkatkan pemahamannya tentang alat-alat peraga yang tepat digunakan untuk pembelajaran PPKN dan IPS, guru-guru telah dapat menciptakan pembelajaran dengan siswa yang lebih kreatif dalam mata pelajaran PPKN dan IPS karena guru telah mampu mengajar dengan menggunakan multi media yang cocok dengan tujuan pembelajaran, guru-guru telah mampu dan kreatif dalam membuat alat peraga untuk pembelajaran PPKN dan IPS yang dapat menunjukkan kekreatifan siswa dalam pembelajaran, guru-guru telah mampu meningkatkan keterampilannya dalam penggunaan alat peraga yang membuat siswa belajar lebih kreatif, siswa lebih termotivasi dan terlibat baik fisik maupun mental dalam belajar.

Hampir semua peserta dapat dikatakan memahami tentang melaksanakan pembelajaran dengan membuat siswa yang kreatif belajar, hal ini terlihat dari tanggapan-tanggapan dan saran yang dikemukakan terhadap simulasi yang diadakan. Tambahan pula peserta telah mempunyai contoh-contoh alat peraga untuk setiap jenis alat peraga seperti media cerita, gambar, daftar, skenario cerita, dapat digunakan guru untuk pembelajaran PPKN yang dapat membuat

siswa belajar lebih kreatif, dan telah memiliki contoh media/alat bantu Peta untuk pembelajaran IPS yang dapat membuat siswa belajar lebih kreatif pula.

Diharapkan berdasarkan alat peraga yang dibuat tersebut peserta pelatihan dapat memodifikasi alat-alat peraga tersebut untuk pokok saran, sup pokok bahasan yang belum dibahas yang mana pada sebelumnya guru-guru mengalami masalah dalam mengerjakan PPKN dan IPS guru tak mampu memilih media yang tepat, guru tidak mampu membuat media untuk pembelajaran PPKN dan IPS guru mengajar dengan cara ceramah dan tanya jawab semata tanpa menggunakan alat peraga yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam pembelajaran baik dalam mengajar PPKN maupun IPS, sebelumnya di sekolah tidak terdapat alat peraga, tetapi setelah selesainya pengabdian semua permasalahan telah ditemukan solusinya.

Secara terperinci hasil yang dicapai dalam pelatihan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN melalui pemilihan, pembuatan dan penggunaan alat peraga di kelas II, IV di kecamatan Lembah Segar adalah :

1. Guru telah memiliki pengetahuan tentang pengertian media/alat peraga PPKN, klasifikasi media dan jenis-jenis media PPKN SD, kriteria pemilihan media PPKN, kegunaan/manfaat media/alat peraga PPKN yaitu membangkitkan kreatifitas belajar siswa, keinginan dan minat baru, mengatasi keterbatasan pengalaman, ruang, waktu.
2. Guru telah mengetahui cara pembuatan dan telah mampu membuat media/alat peraga PPKN seperti : media cerita yang memuat nilai kontra dengan PB, alat peraga gambar, yaitu gambar dengan Teling Stiq Fiquen,



gambar dengan tehnik skala, gambar dengan sablon papan tulis, media daftar seperti : daftar baik buruk, ranting skala. Skenario cerita yang di perankan sebagai media stimulus yang dapat menciptakan kreatifitas siswa dalam belajar.

Cara pembuatan media / alat peraga cerita.

Cari contoh-contoh keadaan/perbuatan dalam kehidupan yang memuat nilai kontras dengan Pokok Bahasan/Target nilai yang akan di bina guru, rakit dalam sebuah cerita yang dapat menggugah hati nurani dan kejiwaan siswa/menyeret oerasaan siswa.

Contoh alat peraga cerita

Judul Cerita : Gerombolan Anak Nakal

Sewaktu pulang dari sekolah Tutik melihat seorang nenek yang sedang melintasi jalan Desa dengan mengayuhkan tongkatnya sambil meraba-raba di jalan desa. Tidak lama kemudian datang pula segerombolan anak-anak nakal. Anak-anak tersebut mengganggu nenek tua yang sedang berjalan tadi, mereka ada yang mendorong kejalan becek, ada yang menyepak, ada yang memukuli kepala sampai berdarah, ada pula yang mengambil dan membawa tongkat nenek tua tersebut, akhirnya nenek tua itu tidak berdaya dan tergeletak dijalan yang becek tersebut. Kesemua anak-anak tersebut tertawa kegirangan dan terus pergi.

Tutik yang sedari tadi melihat perbuatan anak-anak nakal tersebut tidak berani berbuat apa-apa karena takut. Tutik hanya sendirian, jalan itu sepi sekali sambil menggigil ketakutan Tutik melangkahhkan kaki selangkah-demi

selangkah. Tutik merasa serba salah mau pergi jauh dari tempat itu kasihan melihat nenek tua yang sedang tergeletak di lumpur di jalan desa itu. Setelah anak-anak nakal itu agak jauh dan hilang dari pandangan baru Tutik menolong nenek tua tersebut dan membawanya pergi ketempat yang aman dan setelah itu dibersihkan.

Tidak lama kemudian terdengarlah pekikan dan suara mobil yang datang dengan kecepatan tinggi menabrak anak-anak nakal tersebut, sungguhpun suara pekikan anak-anak itu terdengar oleh Tutik, Tutik pun tidak dapat berbuat sesuatu untuk menolongnya. Tutik terus saja mengurus nenek tua tersebut dan mengantarkannya kepada keluarganya, dengan menjelaskan kejadian itu pada keluarga nenek buta itu. Setelah mendapatkan keterangan dari Tutik keluarga nenek buta itu pun berencana memintakan pertanggung jawab anak-anak nakal tersebut pada keluarganya.

#### Cara Pembuatan Media Gambar

1. Tehnik Stic Figures : yaitu membuat gambar sederhana dengan memanfaatkan garis dan lingkaran, pakai warna kontra dengan warna dasar gambar, jangan ragu-ragu memulai, garis dan lingkaran di lukis tebal agar jelas. satu bidang kertas untuk satu gambar.

Contoh :



2. Tehnik Skala : Yaitu memberi gambar yang sudah siap diatas kertas/papan tulis dengan ukuran yang lebih besar.

Caranya : Cari gambar yang telah siap sesuai dengan objek yang diinginkan sesuai dengan Pokok Bahasan, diatas gambar tersebut di beri petak-petak empat persegi yang sama besar. Diatas karton atau papan tulis dibuat 5 atau 10 kali lebih besar, sesuai dengan yang diinginkan, kedalam petak-petak kertas/papan tulis ditirukan semua garis dan bentuk yang terdapat dalam petak-petak gambar yang ingin di pindahkan sampai pekerjaan selesai.



2. Tehnik sablon papan tulis (menciptakan gambar ke papan tulis dengan memakai debu kapur).

Caranya : Cari gambar siap sesuai dengan yang diinginkan, menurut alur garis dibuat lobang-lobang kecil dengan paku berjarak 1 cm. pakukan masing-masing sudut di papan tulis, lobang-lobang gambar digosok dengan penghapus papan yang diberi debu kapur, setelah sablon diangkat dan hubungkan masing-masing titiknya, maka siaplah gambar.

### Cara Pembuatan Media Daftar

1. Tentukan terlebih dahulu model daftarnya
2. Buat kolom nomor urut, kolom butir pernyataan sikap/tingkah laku kehidupan sehari-hari boleh sifatnya positif boleh juga yang negatif sesuai dengan target nilai yang akan di bina, jumlahnya di perkirakan oleh guru.

Contoh : Daftar baik buruk

Petunjuk pengisian

Baca dahulu semua butir-butir pernyataan, kemudian kamu isi mana yang baik, mana yang buruk menurut mu. Isilah dengan tanda silang (x) pada kolom pilihan mu.

No	Butir-Butir Pernyataan	Penilaian saya	
		Baik	Buruk
1	Meminjamkan pensil pada teman yang tidak punya/kelupaan membawa.		
2	Membiarkan korban kecelakaan di jalan raya.		
3	Membuang sampah basah dipinggir jalan Depan rumah.		
4	Menstel Radio / TV dengan volume besar agar didengar semua orang.		
5	Membelikan pakaian lebaran buat anak yatim piatu disaat lebaran.		
dst			

Skenario cerita yang diperankan

Caranya : Rakit cerita, isi dan sifatnya sesuaikan dengan target nilai yang dibina, cerita yang dirakit kira-kira diperankan oleh 2-5 pelaku.

Tema : Tenggang Rasa Pada Teman Yang Sakit.

Contoh Parsial Pelaksanaan :

Pada jam istirahat, sekelompok murid kelas IV bermain di halaman sekolah. Dimisalkan Ahmad dan teman-temannya akan bermusyawarah untuk belajar kelompok.

Rudi : Hai, Toni kamu ikut belajar kelompok

Toni : Tidak ! Aku lagi sakit gigi

Amir : Alah Cuma sakit gigi saja tidak bisa apa-apa lagi

Arif : Ayolah Toni, kamu sombong sekali (dengan seenaknya Arif menarik tangan Toni dan terjadilah tarik menarik). Kemudian Riko datang.

Riko : Hai, ada pa ini kalian berkelahi ya ?

Rudi : bukan ! kami bermaksud mengajak Toni untuk belajar kelompok tapi dia tidak mau.

Riko : Apakah kalian tidak tahu kalau Toni sedang sakit gigi ? Kalian mau enak sendiri, tanpa kalian hiraukan dia sedang sakit gigi. Kalian harus minta maaf dulu pada Toni.

Rudi, Amir, Arif : Ia, maafkan kami ya Toni! Kami memang bersalah karena tidak memperdulikan penyakit yang kamu derita. Sekali lagi maafkan kami ya Toni !

Toni : Ya ! saya maafkan kalian.

Pembuatan Media Chart :

1. Tentukan objek (gambar/tulisan) yang akan dibuat
2. Siapkan karton atau alat tulis yang diperlukan
3. Objek harus sederhana

4. Objek berada ditengah karton
5. Objek berbentuk tulisan sebaiknya menggunakan huruf kapital.
6. Penyusunan teks harus rapi
7. Pemberian warna dan penyempurnaan gambar/komentar.

TENGGANG RASA	
PENGERTIAN TENGGANG RASA :	<input type="text"/>
MANFAAT TENGGANG RASA :	<input type="text"/>
DST	

3. Guru sudah mampu dan trampil dalam penggunaan alat peraga :

Penggunaan Media Cerita Dalam Pembelajaran :

1. Guru mencari / membuat media/alat peraga cerita.
2. Guru melontarkan alat peraga melalui pembacaan oleh guru atau siswa dan siswa menyimak.
3. Berikan kesempatan beberapa saat pada siswa agar siswa dapat berdialog sendiri atau dengan temannya, disaat ini guru memonitor raut wajah dan komentar anak sebagai masukan sikap siswa bagi guru sebelum mengajar.
4. Lakukan dialog terpimpin melalui pertanyaan dari guru, yang memuat :
  - a. Kesan emosional siswa tentang cerita tersebut.
  - b. Kasus apa/masalah apa yang ada pada cerita
  - c. Siapa pelaku gaduh dalam cerita, kesalahan apa yang di perbuatnya.
  - d. Hal apa yang di langgar oleh setiap pelaku

- e. Angkat objektivitas berfikir siswa melalui pertanyaan yang sifatnya personifikasi.
5. Penentuan argumen (pendapat/klasifikasi pendirian) melalui pertanyaan guru boleh bersifat Individual boleh kelompok.
6. Pembuktian argumen (pendapat/disini guru menanamkanjarum target nilai yang di bina.
7. Penyimpulan (mulai kelompok klasikal) dan dibelokkan tanggapan siswa pada materi.
8. Tindak lanjut.

Cara penggunaan media/alat peraga gambar :

- a. Bila gambarnya cukup besar dan dilemkan pada karton tebal, gambar dapat disandarkan atau digantungkan di depan kelas dan diperlihatkan pada siswa sambil guru menerangkannya.
- b. Bila gambarnya kecil, gambar tersebut dapat diedarkan pada masing-masing siswa, meskipun cara ini kurang efisien, kemudian guru menerangkan.

Cara penggunaan alat peraga daftar :

1. Guru membuat daftar/matrik tingkah laku
2. Diawali dengan penjelasan seperlunya
3. Daftar disampaikan baik secara Individual/kelompok, ditulis dipapan tulis, atau di stensil.
4. Pengisian butir-butir yang bertautan dengan terus oleh siswa secara Individual/kelompok.

5. Penyampaian hasil kerja oleh siswa dan guru mencatatkan dipapan tulis dan belum dikomentari oleh guru.
6. Mencari jawaban yang tepat (disini peranan guru sangat penting)
7. Kesimpulan (siswa bersama guru), pengarahan oleh guru untuk mengembalikan butir-butir pernyataan dalam daftar ke materi/target nilai.
8. Tindak lanjut (latihan penerapan di kelas sekolah, rumah).

#### Cara Penggunaan Skenario Cerita

1. Tentukan calon pelaku, jumlah dan sifatnya tergantung skenario cerita yang disusun guru.
2. Jelaskan kerja masing-masing calon pelaku dan kerja siswa lainnya.
3. Lontarkan isi games
4. Pelaku melaksanakan perannya masing-masing dan siswa lain memonitor jalannya games.
5. Selesai rombongan I disuruh lagi rombongan ke II untuk perbandingan dan pemantapan.
6. Fase memetik hasil terdiri dari :
  - a. Pengungkapan perasaan dan pengalaman para pelaku
  - b. Pengungkapan perasaan dan pengalaman siswa lain
7. Pengumpulan (langsung guru atau bersama siswa)

#### Cara Penggunaan Alat Peraga Chart :

Yaitu dengan cara disematkan atau dipakukan dipapan tulis, diperlihatkan sambil guru menerangkan.



Hasil yang dicapai dalam pelatihan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembuatan dan penggunaan alat peraga di kelas II, IV adalah :

1. Guru telah dapat memahami tentang pengertian media/alat peraga IPS, media sebagai alat bantu mengajar, manfaat media, kriteria pemilihan media pengajaran IPS, jenis dan alat bantu pengajaran IPS.
2. Guru telah mengetahui cara pembuatan dan mampu membuat media Peta untuk pembelajaran IPS.

Cara Pembuatan Peta :

- a. Cari gambar Peta kepulauan Indonesia di Atlas, kemudian di beri petak-petak empat persegi sama panjang.
  - b. Cari kertas karton manila, kemudian dibuat pula petak-petak empat persegi sama panjang pula dengan ukuran lebih besar 5 atau 10 kali lebih besar dari yang di Atlas.
  - c. Kemudian ikuti semua garis, bentuk yang ada di Atlas sesuai dengan petaknya masing-masing sampai pekerjaan selesai.
  - d. Kemudian dikasih warna yang sesuai.
3. Guru sudah mampu menggunakan media Peta

Caranya :

Guru harus tahu prinsip/dasar penggunaan media Peta dalam pengajaran IPS (menjelaskan unsur-unsur yang ada pada Peta) :

- a. Terangkan arti judul peta.

Judul peta sudah menggambarkan isi atau tipe peta, lokasi daerah, tahun dari data yang dipetakan dan fungsi peta tersebut.

Contoh : Peta penyebaran penduduk Indonesia tahun 1994.

Dari judul diatas dapat diketahui :

1. Isi peta (tipe) : Penyebaran penduduk.  
 Jenis data apa yang digambarkan dalam peta itu.
2. Lokasi yang di petakan : Indonesia  
 Daerah mana yang digambarkan dalam peta itu.
3. Tahun pembuatan peta : Tahun 1994  
 Tahun peta tersebut dibuat dan diselesaikan. Tahun pembuatan peta ini sangat penting karena tahun pembuatan yang berbeda akan menyajikan data yang berbeda.
4. Fungsi peta : Untuk mengetahui daerah mana di Indonesia yang padat penduduknya dan daerah mana pula yang jarang penduduknya. Fungsi peta menunjukkan tujuan jenis peta tersebut.

- b. Terangkan arti lambang-lambang yang ada didalam legenda setiap peta.

Peta merupakan penyajian yang diwujudkan dalam simbolik. Untuk mengenal masing-masing arti simbol diperlukan suatu kunci atau keterangan yang disebut legenda. Legenda berisi keterangan tentang simbol-simbol yang ada pada peta. Pengenalan simbol merupakan langkah pertama dalam membaca peta setelah membaca judul peta. Simbol-simbol peta yang terdapat pada peta dapat dibagi menjadi :

1. Simbol titik dalam berbagai bentuk dan ukuran seperti simbol kota, simbol gunung.
2. Simbol garis, dalam bentuk garis tebal, garis tipis, garis putus-putus, garis sejajar.
3. Simbol daerah, yang menunjukkan perkebunan, ladang, rawa-rawa, pertambangan dan lain-lain.
4. Simbol warna yang menunjukkan pergunungan, dataran rendah, dataran tinggi, laut dan lain-lain.

- c. Jelaskan arti skala dan penggunaannya untuk membentuk jarak dan luas.

Skala peta adalah perbandingan jarak antara dua titik yang terdapat pada peta dengan jarak yang sebenarnya dipermukaan bumi atau dilapangan. Semakin besar skala peta semakin detail hal yang dapat digambarkan, semakin kecil skala peta maka semakin sedikit pula yang dapat digambarkan namun areal yang tergambar semakin luas.

Skala dapat dibagi dua jenis yaitu :

1. Skala Numerik atau skala angka.

Yaitu skala yang dinyatakan dalam bentuk angka misalnya :  
skala 1 : 2.500.000.

Artinya 1 cm di peta dapat menggambarkan jarak 2.500.000 cm  
(25 km) dipermukaan bumi.

2. Skala Garis atau skala Grafis.

Yaitu skala yang berupa ukuran panjang (garis) yang  
menunjukkan jarak sebenarnya. Contoh skala :

0	2	4	6 cm
0	50	100	150 km

Artinya 6 cm dipeta dapat menggambarkan 150 km pada jarak  
yang sebenarnya di lapangan, atau setiap 1 cm dipeta dapat  
menggambarkan 25 km jarak yang sebenarnya dilapangan atau di  
permukaan bumi.

Menghitung jarak dipeta antara dua titik untuk diketahui jarak  
sebenarnya di lapangan dengan cara :

1. Dengan mengukur jarak dipeta tersebut kemudian dikalikan  
dengan skala.

Contoh : Jarak titik A dan titik B setelah diukur 5 cm skala  
peta 1:50.000 maka jarak titik A dan titik B dilapangan 5 cm

$$\times 50.000 = 250.000 \text{ cm}$$

$$2500 \text{ m} = 25 \text{ km.}$$

Jarak yang diketahui ini adalah jarak garis lurus tidak jarak yang berbelok-belok.

2. Dengan meletakkan benang pada jalan yang diukur dan mengukur benangnya.
  3. Dengan vurvameter yaitu dengan menggunakan roda yang ada pada alat itu dan mendorongnya pada jalan yang berbelok-belok dan langsung.
- d. Indek peta dan inset peta harus dijelaskan.

Indek peta yang tercantum pada peta-peta seri atau peta bersambung seperti peta topografi dan peta penggunaan tanah adalah untuk mengetahui letak peta tersebut dengan daerah sekitarnya.

Inset peta berfungsi sebagai petunjuk lokasi, terutama bila daerah yang dibuktikan petanya belum terkenal. Misalnya sebuah desa atau sebuah kecamatan maka dibuatkan peta yang menunjukkan dimana letak desa atau kecamatan tersebut didalam suatu Propinsi.

- e. Sumber atau pembuat peta

Sumber peta adalah yang membuat peta tersebut, seperti peta penduduk. Sumber data yang terbaik adalah kantor statistik dan lain-lain. Pada saat sekarang ini banyak lembaga atau departemen yang menghasilkan peta seperti PU, BAPEDA, dan lain-lain. Oleh karena itu sumber peta sangat penting untuk diketahui karena jika ada dua lembar peta yang isi dan jenisnya sama namun dibuat oleh instansi yang berbeda, akan terdapat beberapa perbedaan baik mengenai

batas-batasnya ataupun luas suatu areal, maka pemakai peta yang dibuat oleh lembaga yang lebih dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

f. Orientasi peta

Orientasi peta atau petunjuk arah perlu diketahui karena orientasi ini menunjukkan mana arah Utara, Barat, Timur, dan Selatan dari daerah yang dipetakan. Ada peta yang tidak mencantumkan petunjuk arah, ini berarti bagian atas dari peta tersebut adalah Utara, bagian kanan adalah Timur bagian bawah adalah Selatan, bagian kiri peta adalah Barat.

g. Tahun pembuatan peta

Pemakaian peta perlu memperhatikan tahun pembuatan dari peta yang digunakan, sebab banyak kenampakan dalam peta yang bersifat dinamis, khususnya kenampakan atau data yang bersifat sosial ekonomi dan kebudayaan, misalnya data penduduk tahun 1987 akan berbeda dengan data penduduk tahun 1993, dengan sendirinya peta penduduk tahun 1987 akan berbeda dengan peta penduduk tahun 1993.

Peta yang isinya dinamis ini antara lain peta pertanian, peta layanan masyarakat. Dalam hal ini pemakai peta perlu memiliki petahun pembuatannya terbaru. Ada juga peta yang isi sebenarnya sering berubah tetapi memakai waktu yang lama, misalnya peta

perkebunan, peta penggunaan tanah dan lain-lain. Karena perubahannya sangat lambat untuk jenis peta ini sering direvisi.

Adapun peta seperti gunung, laut, danau, pulau-pulau kurang dinamis karena perubahannya sangat lama.

## **B. Pembahasan Dan Hasil Analisis Evaluasi**

Dalam melaksanakan kegiatan mendapat sambutan baik dari KAKANDEPDIKNAS CAM Lembah Segar, Koordinator pengurus TK/SD Kota Sawahlunto, pengurus TK/SD Kecamatan Lembah Segar serta semua peserta pelatihan. Kegiatan dilaksanakan selama 4 hari berturut-turut mulai dari tanggal 1 sampai tanggal 4 Juli 2004. Pada hari pertama samapai selesai dihadiri oleh Kakandepdiknas cam Lembah Segar. Semua peserta pelatihan mengikuti semua kegiatan dengan baik, yang terlihat dari kehadiran dan keseriusannya hadir, kecuali ada 2 orang yang minta izin dulu pulang pada hari terakhir berhubung mau menghadiri pesta pernikahan saudaranya di kampung, mereka tidak dapat mengikuti acara penutupan.

Dalam mengikuti pelatihan tampak sekali keantusiasannya karena materi pelatihan yang diberikan berkenaan dengan PBM yang dilakukan guru disekolah dan bermanfaat untuk meningkatkan mutu keprofesionalan guru, yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKN, IPS melalui penggunaan alat peraga. Hal tersebut dapat memecahkan kendala yang dialami guru SD dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah, guru telah

dapat menciptakan pembelajaran siswa yang kreatif dalam pembelajaran PPKN, IPS.

### **C. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung dalam kegiatan pelatihan ini adalah :

1. Terdapatnya keinginan dari staf pengajar jurusan PGSD untuk menyebarkan ilmunya dalam rangka pengabdian kepada masyarakat.
2. Terdapatnya dorongan dan persetujuan dari pihak-pihak yang berwenang untuk menyelenggarakan pengabdian ini.
3. Adanya sambutan hangat dari Kandiknas cam Lembah Segar dan pengawas TK/SD Kecamatan Lembah Segar.
4. Adanya partisipasi dan keantusiasan dari semua peserta dari awal sampai selesai.
5. Terdapatnya kerjasama yang baik dari tim pelaksana mulai dari perencanaan sampai akhir kegiatan.

### **D. Faktor Penghambat**

Disamping keberhasilan yang telah dicapai secara maksimal namun ditemukan juga faktor penghambat, yaitu kurang lengkapnya foto dokumentasi disebabkan tim tidak menggunakan kamera sendiri tetapi memakai camera studio yang biayanya mahal, sedangkan dana pelaksanaan terbatas dari jurusan PGSD. Kemudian ketepatan waktu pelaksanaan dihari I acara pembukaan agak terlambat dari yang dijadwalkan disebabkan menunggu kehadiran Bapak Kakandepdiknas, atau yang mewakili, waktu bergeser  $\pm 30$  menit. Dihari-hari berikutnya tidak ada masalah lagi.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dengan pelatihan meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran PPKN, IPS melalui pembuatan dan penggunaan alat peraga pembelajaran oleh guru SDN kelas II,, IV di Kecamatan Lembah Segar dapat disimpulkan.

1. Pelaksanaan pembelajaran PPKN dan IPS dengan menggunakan berbagai media/alat peraga yang dirancang/dibuat sesuai dengan tujuan pengajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa merupakan hal baru akan dilaksanakan guru-guru SD tersebut. Dengan cara pembelajaran seperti itu telah menambahkan dan meningkatkan keprofesionalan guru-guru SD.
2. Kegiatan pelatihan tersebut telah merangsang guru-guru SD di Kecamatan Lembah Segar untuk menambah pengetahuannya.
3. Melalui media/alat peraga, kreativitas siswa dapat ditingkatkan dalam pembelajaran, sehingga mengurangi ketergantungan siswa pada guru dan siswa akan lebih inovatif dan kreatif dalam belajar.

#### B. Saran - Saran

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan pelatihan ini disarankan kepada :

1. Pihak pengelola pendidikan di SD agar dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan guru melalui pelatihan tentang mengajar dengan menggunakan media/alat peraga, karena cara ini

dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Guru yang sudah mendapat latihan agar tetap melaksanakan dan mengembangkannya, sehingga cara mengajar dengan menggunakan berbagai alat peraga betul-betul menjadi milik dan mempribadi pada guru SD.
3. Para penatar (Tutor) hendaknya, dalam memberikan pelatihan kepada guru SD adalah dengan memberikan berbagai contoh atau memodelkan, agar manfaatnya dirasakan secara nyata.
4. Kepada lembaga pengabdian masyarakat, diharapkan dapat memberikan kesempatan yang banyak pada tutor untuk melakukan kegiatan pengabdian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djahiri. A. Kosasih (1985) *Strategi Pengajaran Affektif, Nilai, Moral, VCT dan Games Dalam VCT*, IKIP Bandung.
- Daswirman (1993) *Makalah Pengembangan dan Pengamatan Peta*. IKIP Padang
- Haji. Nasir. H. Drs (1979) *Media Pendidikan Dalam Kegiatan Belajar Lembaga Praktek Keguruan dan Media Pendidikan* IKIP Padang.
- Hamalik Oemar. Drs (1986) *Media Pendidikan Alumni* Bandung.
- Kellogh Richard. D (1994) *A. Resource Guide For Teaching K. 12* Macmilan Publishing Company New York.
- Kennedy Leonard. M dan Tipps 1994. *Guiding Childrens Learning Of Matematics Belmont Wadword Publishing Company Inc.*
- Skell, Dorthy. J (1995) *Elomentary Sosial Studies New York* ; Horcout Brece Publisher.
- Semiawan, Cony. R Dkk (1984) *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta. Gramedia.
- Sukiman. Imam (1993) *Mengajar Ilmu Pengetahuan IPS di SD (Makalah)* Bandung. Depdikbud.
- Sudjana Nana (1991) *Media Pengajaran Sinar Baru*. Bandung.
- Vasca Jo Anne L. Vacca. Richard. T dan Gove, Mary. K. 1987. *Reading and Learning to Read London, Scoot, Foresman and Company.*

Whitney, Jay (1990) *Concepts Development in Mathematics and Science Albany,*

*Delmar Publisher Inc*

Welknison, Gen. L (1984) *Media Dalam Pembelajaran Jakarta. Pustelkom Dikbud.*

Wibawa Basuki (1993) *Media Pengajaran. Dirjen Dikti. Jakarta.*

Lampiran I

**BIODATA TIM PELAKSANA**

1. Ketua Pelaksana

Nama : Dra. Reinita  
Pangkat/Gol/Nip : Penata / III C / 131 764 259  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Bidang Keahlian : PPKN  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Program : PGSD / D.II  
Waktu yang disediakan : 60 Jam

2. Anggota Pelaksana

Nama : Dra. Turti Herawati  
Pangkat/Gol/Nip : Penata Muda TK I / III.B / 130 907 796  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Bidang Keahlian : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Program : PGSD / D.II  
Waktu yang disediakan : 30 Jam

3. Anggota Pelaksana

Nama : Dra. Hamimah  
Pangkat/Gol/Nip : Penata Muda / III A / 131 782 278  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Bidang Keahlian : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Program : PGSD / D.II  
Waktu yang disediakan : 30 Jam

Lampiran II

**JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT DI KECAMATAN LEMBAH SEGAR**

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Jam</b>	<b>Mata Pelajaran/Kegiatan</b>	<b>Pembimbing</b>
Kamis 1 Juli 2004	8.00 – 9.30	Pembukaan	Kakandepdiknas Kota Sawahlunto dan Kakandepdiknas Kecamatan Lembah Segar, Kasuddin Pendidikan, Ketua Pelaksana.
	9.30 – 13.00	Melaksanakan kegiatan pelatihan tentang pemilihan, pembuatan dan penggunaan alat peraga PPKN. Penjelasan umum tentang : - Pengertian kreativitas siswa - Tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar - Meningkatkan kreativitas siswa melalui pemilihan, pembuatan dan penggunaan media.	Reinita
	13.00 – 14.00	<b>I s t i r a h a t</b>	-
	14.00 – 17.00	Pengertian media/alat peraga PPKN, Klasifikasi media, Jenis- jenis media PPKN. Kriteria pemilihan media, Kegunaan media/alat peraga.	Reinita
Jum'at 2 Juli 2004	8.00 – 12.00	Pembuatan media/alat peraga PPKN : - Media cerita, media gambar, media daftar, skenario cerita, chart, popster dan semboyan. Cara penggunaannya	Reinita
	13.00 – 16.00	Simulasi pembelajaran PPKN oleh peserta dengan siswa SD dalam rangka penggunaan media /alat peraga PPKN yang dibuat.	Reinita

	16.00 – 17.00	Diskusi dan tanya jawab dengan peserta tentang pelaksanaan simulasi pembelajaran PPKN dengan menggunakan media/alat peraga dan mencari hasil yang dicapai.	Reinita
Sabtu 3 Juli 2004	8.00 – 12.00	Pelaksanaan kegiatan pelatihan untuk pemilihan, pembuatan dan penggunaan media/alat peraga IPS. Penjelasan umum tentang : - Pengertian media, manfaat media, kriteria pemilihan media IPS. - Jenis alat bantu IPS.	Turti Herawati
	12.00 – 13.00	<b>I s t i r a h a t</b>	-
	13.00 – 17.00	Pembuatan alat peraga IPS yaitu Peta	Turti Herawati Hamimah
Minggu 4 Juli 2004	8.00 – 12.00	Penjelasan cara-cara penggunaan Peta.	Turti Herawati
	12.00 – 13.00	<b>I s t i r a h a t</b>	-
	13.00 – 16.00	Simulasi pembelajaran IPS dengan menggunakan media Peta.	Turti Herawati
	16.00 – 17.00	Diskusi dan tanya jawab dengan peserta untuk menemukan kelebihan yang dicapai.	Turti Herawati Hamimah
		<b>P e n u t u p</b>	Kakandepdiknas cam Lembah Segar.

Lampiran III



**GAMBAR 1 : SAMBUTAN KEPALA SDN 013 PASAR REMAJA  
SD TEMPAT PELAKSANAAN PELATIHAN  
YAITU : IBUK Dra. YUSFIDA**



**GAMBAR 2 : PEMBUKAAN OLEH BAPAK KASUBDINAS PENDIDIKAN  
KOTA SAWAHLUNTO, YAITU BAPAK Drs. EDI PUTRA  
SEBELAH KANANNYA BAPAK KACABDIN PENDIDIKAN  
KEC. LEMBAH SEGAR YAITU BAPAK : SUDIRMAN.**





**GAMBAR 3 : PENJELASAN UMUM PELAKSANAAN PELATIHAN  
OLEH : Dra. REINITA**



**GAMBAR 4 : PESERTA PELATIHAN SEDANG MENGIKUTI PENYAJIAN  
MATERI PELATIHAN MEDIA / ALAT PERAGA PPKN**



**GAMBAR 5 : IBUK Dra. TURTI HERAWATI SEDANG MENYAJIKAN  
MATERI PELATIHAN MEDIA / ALAT PERAGA IPS**