

**PELATIHAN PEMANFAATAN REPLIKA SEJARAH DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 1 BETUNG
KABUPATEN TANGGAMUS**

Surastina¹, Dian Permanasari², dan Yulia Siska³, Adi Saputra⁴, Desta Putri⁵
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung
surastina@gmail.com¹, dianazkapermanasari@gmail.com², yuliasiska1985@gmail.com³,
⁴adisaputra@gmail.com, ⁵desta_putri@gmail.com

Abstrak: Realita yang kita lihat banyak guru masih memiliki permasalahan kesulitan mengembangkan/memanfaatkan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini, disebabkan diantaranya karena kurangnya pendidikan dan pelatihan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pengembangan profesionalisme guru. Tujuan pelatihan pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada para peserta tentang cara menggunakan replika sejarah sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan menyenangkan. Metode pelatihan ini menggunakan model Training Service. Setiap masa/babak dijadikan satu set/kit, sehingga pada kegiatan pelatihan guru-guru dikelompokkan menjadi tiga pembabakan dalam membuat media/pemanfaatan replika. Penyelenggaraan dibagi menjadi empat tahap dilakukan oleh Tim Pengabdian yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, evaluasi, dan tahap rencana tindak lanjut yang dilakukan secara daring. Hasil dari kegiatan ini meningkatnya kemampuan guru-guru SD Negeri 1 Betung dalam mempraktekkan pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, media pembelajaran, replika sejarah

Abstract: *The reality that we see is that many teachers still have difficulty developing/utilizing historical replicas in learning Indonesian. This is due, among other things, to the lack of education and training conducted by teachers to improve the professional development of teachers. The aim of the training on the use of historical replicas in learning Indonesian is to provide participants with understanding and knowledge on how to use historical replicas as an effective and enjoyable medium for learning Indonesian. This training method uses the Training Service model. Each period/chapter is made into a set/kit, so that in the training activities the teachers are grouped into three rounds in making media/replica utilization. The implementation is divided into four stages carried out by the Service Team, namely the preparation stage, training implementation, evaluation, and the follow-up plan stage which is carried out online. The results of this activity increased the ability of SD Negeri 1 Betung teachers to practice using historical replicas in learning Indonesian. In addition, this activity can also motivate teachers in making creative learning media.*

Keywords: *Indonesian, learning media, historical replica*

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bekerja sama dengan Sekolah Dasar Negeri 1 Betung beralamatkan di Desa/Pekon Betung Kec. Pematang Sawa Kab. Tanggamus Prov. Lampung. Tepatnya di Jalan Raya Pematang Sawa. Guru di SD Negeri 1 Betung di bawah nawungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanggamus. Berdasarkan hasil koordinasi antara Tim Abdimas STKI-PGRI Bandar Lampung dengan Guru di SD Negeri 1 Betung maka disepakati untuk melakukan pelatihan pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Betung bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pemanfaatan media replika sejarah. Harapannya dengan pelatihan ini guru dapat efektif dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media dijadikan alat bantu untuk mengurangi verbalisme siswa oleh guru-guru Bahasa Indonesia di lapangan dan sebagai upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pengadaan media pembelajaran replika sejarah juga mendekatkan siswa dengan subjek sejarah (Saripudin, 2009). Kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar mudah dipahami; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan sikap positif terhadap proses belajar; 4) membelajarkan siswa lebih aktif dan interaktif; 5) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa; 6) menyampaikan materi secara seragam (baku); 7) efisiensi dalam waktu dan tenaga; 8) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 9) memungkinkan proses belajar dapat

dilakukan di mana saja dan kapan saja; dan 10) bahan pengajaran lebih terstruktur, logis dan jelas, dan metode mengajar akan lebih bervariasi (Yamashita, 2011).

Istilah media sebenarnya tidak hanya digunakan di dalam dunia pendidikan atau pembelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam bidang-bidang lain pun istilah ini banyak dipakai. Misalnya, istilah media digunakan untuk istilah media massa cetak, media elektronik, media pemanasan, media pertanian, dan sebagainya. Namun yang pasti, penggunaan kata media pada semua bidang tersebut sama-sama untuk lebih meningkatkan hasil yang akan dicapai.

Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya. Di sisi lain, media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat beroleh pengetahuan atau menciptakan pengetahuan, kecakapan, dan sikap. Di dalam pengertian yang kedua ini, media pembelajaran dapat berupa manusia, tumbuhan, tanah, air, udara, binatang, alam semesta dan penciptanya, rumah, lahan pertanian, pasar, dan sebagainya. Di dalam perkembangan terkini, media biasanya lebih disederhanakan lagi ke dalam dua dikotomi, yakni perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Contoh perangkat keras adalah radio, televisi, overhead projector, LCD, komputer, manusia, tanah, air, udara, tanaman, binatang, dan sebagainya. Contoh perangkat lunak adalah segala informasi dalam pemrograman, e-learning, e-book, film, sandiwara, diagram, bagan, grafik, rekaman, dan sebagainya.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media pembelajaran penting dalam pembelajaran:

- a. Memperkuat pemahaman siswa: Media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang sedang diajarkan. Dengan media visual seperti gambar atau video, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan dengan hanya menggunakan kata-kata.
- b. Meningkatkan motivasi belajar: Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena media ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
- c. Membantu siswa belajar secara efektif: Media pembelajaran dapat membantu siswa belajar secara efektif, karena media ini dapat memperkuat pemahaman siswa dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.
- d. Meningkatkan kemampuan siswa: Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai hal, seperti kemampuan berbahasa, kemampuan memecahkan masalah, atau kemampuan kreatif.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, termotivasi dalam belajar, dan meningkatkan kemampuan mereka.

Media replika sejarah adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang

menggunakan replika atau model miniatur dari objek sejarah sebagai bahan ajar. Media ini dapat berupa replika bangunan, peralatan, atau benda-benda lain yang terkait dengan sejarah yang akan diajarkan. Pemanfaatan media replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah yang sedang diajarkan dengan lebih visual dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memperkuat keterampilan berbahasa mereka, karena mereka dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk menjelaskan dan mendiskusikan replika sejarah yang mereka lihat.

Menggunakan media replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, Kita dapat menyajikan replika sejarah kepada siswa dan meminta mereka menjelaskan apa yang mereka lihat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar. Kita juga dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai replika tersebut, misalnya tentang apa yang terjadi pada zaman tersebut, bagaimana orang-orang hidup pada zaman tersebut, atau apa yang terjadi pada bangunan atau benda tersebut. Selain itu, Kita juga dapat menggunakan media replika sejarah dalam kegiatan role play, di mana siswa akan berperan sebagai tokoh sejarah dan menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi pada zaman tersebut. Ini akan membantu siswa memperkuat keterampilan berbahasa Indonesia mereka, karena mereka akan terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam konteks yang berbeda.

Di dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, para guru sering kebingungan untuk membedakan media dengan materi. Misalnya, contoh iklan untuk mengembangkan kompetensi “memahami wacana iklan” dianggap sebagai media; contoh puisi untuk mengembangkan kompetensi “memahami isi puisi” dipandang sebagai media; atau

contoh grafik seringkali dianggap sebagai media ketika digunakan untuk pembelajaran “mengubah grafik ke dalam wacana naratif”. Semua contoh tersebut adalah materi, sedangkan mediana adalah perantara untuk menyampaikan materi tersebut, seperti film, rekaman, foto, atau potongan-potongan iklan untuk mengembangkan kemampuan menulis puisi.

Dengan demikian, pemanfaatan media replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih visual dan menyenangkan, serta memperkuat keterampilan berbahasa Indonesia mereka.

METODE

Metode pelatihan ini menggunakan model Training Service. Kegiatan pengabdian dengan judul Pelatihan Pemanfaatan Replika Sejarah dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Agustus 2022 bertempat di Sekolah Dasar Negeri 1 Betung. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 5 jam dimulai pukul 09.00 hingga 15.00 WIB yang diikuti sebanyak 20 peserta.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang materi pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat sosialisasi dan pelatihan.
3. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kepada Kepala SD Negeri 1 Betung terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.

6. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 25 Agustus 2022.
7. Tanggal 24 Agustus 2022 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
8. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Kamis tanggal 25 Agustus 2022 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Guru menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala SD Negeri 1 Betung yaitu Bapak Nasmudin, S.Pd. dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Ibu Prof. Dr. Hj. Surastina, M.Hum.
3. Penyampaian materi pertama disampaikan oleh Prof. Dr. Hj. Surastina, M.Hum. dengan materi pentingnya pemanfaatan media pembelajaran. Materi kedua disampaikan Oleh Dian Permanasari, M.Pd. dengan materi pembelajaran bahasa indonesia. Materi Ketiga disampaikan oleh Yulia Siska, M.Pd. dengan materi Replika Sejarah. Dibantu dengan dua mahasiswa yaitu Adi Saputra dan Desta Putri sebagai asisten dalam kegiatan PkM. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi Guru SD Negeri 1 Betung Kab. Tanggamus
4. Akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama dengan pihak penyelenggara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya kemampuan guru-guru SD Negeri 1 Betung dalam mempraktekkan pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Meningkatnya kemampuan guru dalam mempraktekkan pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentu akan memberikan manfaat yang besar bagi siswa. Dengan menggunakan media replika sejarah, guru dapat memberikan pemahaman yang lebih visual dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep sejarah yang sedang diajarkan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar sejarah, seperti buku-buku sejarah, film, atau internet, untuk membuat media replika sejarah yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Dengan demikian, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Namun, perlu diingat bahwa pemanfaatan media replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggantikan kegiatan belajar yang lain, seperti membaca buku teks atau mengikuti diskusi kelompok. Media replika sejarah hanya dapat digunakan sebagai tambahan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih mudah dan menyenangkan.
2. Sebanyak 20 guru SD Negeri 1 Betung yang terlibat dalam praktik pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam praktik ini guru terlihat lebih

antusias dan termotivasi. Guru yang terlibat dalam pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat terlihat lebih antusias dan termotivasi. Hal ini dapat terjadi karena kegiatan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih visual dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep sejarah yang sedang diajarkan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, sehingga guru akan merasa lebih antusias dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

Namun, perlu diingat bahwa pemanfaatan media replika sejarah dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggantikan kegiatan belajar yang lain, seperti membaca buku teks atau mengikuti diskusi kelompok. Media replika sejarah hanya dapat digunakan sebagai tambahan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hasil evaluasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Evaluasi

No	Nama Peserta	Pra Test	Post Test
1	P1	65	80
2	P2	60	85
3	P3	65	85
4	P4	70	85
5	P5	70	90
6	P6	65	85
7	P7	75	90

8	P8	65	80
9	P9	70	90
10	P10	70	80
11	P11	65	85
12	P12	70	85
13	P13	70	90
14	P14	65	80
15	P15	75	80
16	P16	65	85
17	P17	70	85
18	P18	65	85
19	P19	70	90
20	P20	70	80

SIMPULAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menggunakan media visual, seperti gambar, video, atau animasi, atau media tangan, seperti model, percobaan, atau demonstrasi, untuk membantu siswa memahami materi yang sedang diajarkan.

Selain itu, guru juga dapat menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, role play, atau kegiatan lain yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.

Guru juga dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan siswa dan minat mereka. Hal ini akan membuat siswa lebih terlibat dan tertarik dalam belajar, karena materi yang diajarkan merupakan sesuatu yang mereka minati atau merasa penting bagi kehidupan mereka.

Dengan demikian, peran guru dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Guru dapat menggunakan

beragam media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan dan minat siswa, untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mengenai pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat mereka aplikasikan dalam pembuatan media pembelajaran dan proses pembelajaran di kelas, diantaranya:

1. Teori tentang pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pengetahuan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran dan pemanfaatan replika sejarah.

Dengan penerapan materi yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru-guru SD Negeri 1 Betung, khususnya dalam pemanfaatan replika sejarah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, W. (2010). *Pengembangan Laboratorium Pendidikan Sejarah dalam Pembuatan Replika Benda-benda Peninggalan Sejarah*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI.
- Fowlie, J. (2000). Emotional Intelligence: The Role of Self-Confidence in Preparing Business School Undergraduates for Placement/Employment. Retrieved from <http://www.herts.ac.uk>
- Greenway, R. (2005). *Experiential Learning Cycles*. Retrieved from <http://reviewing.co.uk/research/learning.cycles.htm>

- Hasan, H. (1997). Kurikulum dan Buku Teks Sejarah. *Kongres Nasional Sejarah 1996 Jakarta Sub Tema Perkembangan Teori Dan Metodologi Dan Orientasi Pendidikan Sejarah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. . (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper an Rows Publisher.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2017). Value-Based Interactive Multimedia Development through Integrated Practice for The Formation of Students' Character. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 179–186.
- Noermanzah, N. (2015). Peran Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai Alat Pemersatu Negara Kesatuan Republik Indonesia pada Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa 2015*. Retrieved from <http://repository.unib.ac.id/11133/>
- Saripudin, D. (2009). *Pengaruh Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap kemampuan Ber pikir Sejarah*. Bandung
- Saripudin, D., Darmawan, W., & Tarunasena, T. (2018). Developing Learning Media of Indonesian History to Raise Students' Historical Consciousness. *New Educational Review*, 53(1), 163–175
- Sudjana, N, & Rivai, A. (1998). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar.
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian dan Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susetyo, B., & Noermanzah, N. (2020). Peningkatan Profesionalisme Guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Musirawas Sumatera Selatan Melalui Pelatihan Menulis Artikel Jurnal Ilmiah. *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 28–34.
- Tarunasena, T. (2012). Blended Learning Model Implemetation to Improve Critical Thinking Skill in History Learning. *Historia: International Journal of History Education*, 13(2), 1–10.
- Wiroatmodjo, W., & Sasonohardjo, S. (2002). *Media Pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama)*. Jakarta.

