

Diseminasi Virtual Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Baru Depok

Happy Indira Dewi¹, Iswan², Fatmi Riandini³, Indah Parsianti⁴

¹. Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang 15419, Indonesia

^{2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang 15419, Indonesia

⁴. Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang 15419, Indonesia

E-mail: h.indiradewi@umj.ac.id¹, iswanfipumj@gmail.com², riandinifatmi@gmail.com³,
iparsianti@gmail.com⁴

Penulis korespondensi: h.indiradewi@umj.ac.id¹

ABSTRAK

Kegiatan ini dilatarbelakangi akan keprihatinan terhadap minimnya penggunaan media pembelajaran bagi anak-anak yang belajar di rumah semasa pandemic Covid 19. Media pembelajaran seperti yang digunakan di sekolah harganya belum terjangkau oleh warga desa Bojongsari Baru Depok. Disisi lain, Rumah Karya sebagai sumber belajar yang didirikan remaja, belum memiliki media pembelajaran untuk membantu anak-anak belajar. Abdimas berinisiatif untuk mengadakan pelatihan dan kemudian lomba untuk mengaplikasikan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini untuk mendiseminasi secara virtual hasil lomba pembuatan media pembelajaran kreatif dengan sentuhan visual art remaja desa Bojongsari Baru Depok. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah: 1) memberikan studi kasus perlunya media pembelajaran untuk kebutuhan anak belajar yang efektif kreatif dan ekonomis; 2) mengadakan lomba pembuatan media pembelajaran kreatif berbasis visual art; 3) diseminasi dengan membuat Instagram dan mendiseminasi hasil karya pemenang lomba. Hasil dari kegiatan ini, adalah media pembelajaran kreatif untuk belajar anak-anak dan diseminasi hasil karya remaja berupa media pembelajaran dengan yang memanfaatkan media sosial Instagram dengan username @pengmas.visualart.

Kata kunci : media pembelajaran, kreatif, visual art, remaja, diseminasi, virtual.

ABSTRACT

This activity was motivated by concerns about the lack of use of learning media for children studying at home during the Covid 19 pandemic. Learning media such as those used in schools have not been affordable by residents of the village of Bojongsari Baru, Depok. On the other hand, Rumah Karya as a learning resource that was established by teenagers, does not yet have learning media to help children learn. Abdimas took the initiative to hold training and then a competition to apply the results of the training in making learning media from used materials. The purpose of this community service is to virtually disseminate the results of the competition for making creative learning media with a touch of visual art for teenagers in the village of Bojongsari Baru, Depok. The methods of implementing community service are: 1) providing case studies of the need for learning media for the needs of children to learn effectively, creatively and economically; 2) holding a competition for making creative learning media based on visual art; 3) dissemination by creating Instagram and disseminating the work of the winners of the competition. The results of this activity are creative learning media for children's learning and dissemination of the work of teenagers in the form of learning media using Instagram social media with the username @pengmas.visualart.

Keywords: learning media, creative, visual art, youth, dissemination, virtual

1. PENDAHULUAN

Kampung Bojongsari Baru berada di kecamatan Bojongsari Kota Depok. Pemuda pemudinya yang tergabung dalam remaja masjid yang bernama Persatuan Remaja Islam Masjid Al- Hikmah (selanjutnya disingkat PRIMA). Kegiatan remaja dan anak-anak sangat beragam dan hubungan antara remaja dan anak-anak sangat harmonis. Begitupula hubungan antara remaja dengan sesepuh dan orang tua.



Gambar.1. Rumah Karya

Analisis situasi dan permasalahan mitra adalah sebagai berikut, pandemi Covid 19 berkepanjangan hampir 2 (dua) tahun lebih mengakibatkan seluruh anak-anak menghabiskan waktunya belajar belajar di rumah. Keluarga terutama bapak dan ibu menjadi ujung tombak bagi pembelajaran anak. Namun awal tahun 2021, dimana masyarakat mulai siap menghadapi new normal dan bekerja seperti biasa. Pemerintah menggiatkan vaksinasi untuk masyarakat, kantorkantor mulai mengadakan kegiatannya bekerja di kantor, dan berdampak pada pembelajaran anak-anak yang masih menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Bagi orang tua yang mulai bekerja kembali keluar rumah, berdampak pada kegiatan pembelajaran anak yang tidak bisa sepenuhnya didampingi orang tua ketika belajar di rumah.

Orang tua dengan keterbatasan waktu dan sisa tenaga setelah pulang bekerja masih mendampingi anak belajar. Hasilnya tentu saja tidak maksimal, padahal anak akan lebih cepat paham jika pemahaman pembelajaran mengambil dari situs web seperti Youtube atau Google, namun keterbatasan kuota dan dana mengakibatkan alternative pemecahan tersebut tidak bisa dilakukan.



Gambar.2. Remaja PRIMA dan anak-anak di Masjid Al-Hikmah

Alternative berikutnya adalah menggunakan media pembelajaran untuk membantu anak belajar, namun harga media pembelajaranpun sangat mahal. Orang tua memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan. Berbagai tutorial media pembelajaran dari barang bekas banyak terdapat di situs web, namun kendala keterbatasan waktu tidak dapat dilakukan juga oleh orang tua.

Keprihatinan terhadap kondisi belajar anak-anak di desa Bojongsari Baru, tersebut remaja PRIMA berinisiatif untuk membantu anak-anak belajar dengan membuat Rumah Karya tempat anak-anak desa Bojongsari Baru untuk belajar bersama dibantu remaja PRIMA mengulas kesulitan-kesulitan pembelajaran yang dialami anak-anak Bojongsari. Kemudian, untuk membantu kegiatan remaja PRIMA di Rumah Karya. Supaya berkelanjutan, Abdimas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (selanjutnya disingkat FIP UMJ) pada tahap ke-01 mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran dari barang bekas. Pada tahap ke-02 dilakukan diseminasi karya yang diawali dengan lomba pembuatan media pembelajaran kreatif kemudian dilanjutkan dengan diseminasi hasil lomba.

Kegiatan mengadakan lomba dan diseminasi selain juga digunakan untuk Lomba Kreativitas Tanaman Hidroponik untuk kegiatan pengabdian masyarakat untuk Mewujudkan Kampung Hijau di RW 09 Kelurahan Kebon Pala Kota Administrasi Jakarta Timur. Hasilnya adalah pada pengumuman pemenang, peserta diwajibkan

menunjukkan hasil panen yang sudah dikemas. Kategori pemenang berdasarkan empat kriteria yaitu, tingkat kerapian alat media tanam, perkembangan benih, dan bobot panen yang dihasilkan dan kemasannya. Selain hadiah, peserta juga memperoleh edukasi mengenai hidroponik (Ulinata: 2021).

Berikutnya pemberdayaan masyarakat dengan menggunakan pelatihan, dengan memberdayakan Kelompok Masyarakat Non Ekonomi Di Lembaga Pendidikan Agama Melalui Pelatihan Pengolahan Limbah B3 Rumah Tangga Menjadi Produk Kerajinan Tangan Dengan Memanfaatkan Teknologi Tepat Guna. Siswa santri diberdayakan dengan membuat produk-produk kerajinan tangan yang berasal dari olahan limbah B3 rumah tangga, dengan menggunakan teknologi tepat guna sederhana Adapun metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dalam kurun waktu 10 jam, adalah: 1) memberikan studi kasus kepada peserta didik untuk membuat kerajinan tangan dari mulai desain sampai dengan pembuatan kerajinan tangan, 2) mengisi Formulir evaluasi capaian pembelajaran untuk peserta didik, 3) Mengadakan Lomba kreasi produk kreatif, 4) Penyerahan Sertifikat dan teknologi tepat guna (Suwandi dkk, 2019).

Kemudian pembuatan media pembelajaran berasal dari limbah dengan membuat Alat Peraga Matematika SD Dari Pengolahan Sampah Karet Sandal Di Kecamatan Klenganan. Langkah awal yang dilakukan adalah yaitu melakukan sosialisasi kepada mitra 1 dan mitra 2 berkaitan dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah; 1) melakukan survey; 2) melakukan sosialisasi; 3) melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat peraga; 4) mengadakan lomba kreasi alat peraga matematik berbahan baku sampah anorganik karet sandal beserta pedoman cara pembuatannya; 5) pengimplementasian alat peraga; 6) menghasilkan draf pedoman cara membuat alat peraga berbahan baku limbah karet sandal (Jannah, dkk, 2018).

Selanjutnya kegiatan diseminasi teknologi tepat guna adalah mendiseminasi Teknologi Pengolahan Susu Kerbau Menggunakan Tanaman Lokal Bagi Upaya Perbaikan Gizi Keluarga Pedesaan di Desa Pandan Wangi Kecamatan Jerowaru-Kabupaten Lombok

Timur. Media diseminasi teknologi tepat guna pengolahan hasil-hasil ternak berbasis pada potensi lokal. Inti dari kegiatan ini adalah diseminasi teknologi tepat guna pengolahan hasil-hasil ternak berbasis pada potensi lokal. Oleh karena itu, pengabdian pada masyarakat sebenarnya dapat menjadi media bagi diseminasi teknologi berdasarkan pada hasil-hasil penelitian sebelumnya disesuaikan dengan potensi dan kondisi setempat (Wulandani dkk, 2020).

Diseminasi juga dilakukan untuk mendiseminasi Teknologi Industri Kreatif Dan Rekayasa Lingkungan Dalam Upaya Menuju Desa Inovasi Budaya Di Desa Gemampir Kecamatan Karangnongko Kabupaten Klaten". Industri kreatif wayang klitik dan miniatur mobil dari kayu sebagai komoditi berpotensi ekspor. Proses pembuatannya masih menggunakan alat sederhana sehingga mutu produk di bawah standar dan pembuatannya memakan waktu lama. Pengabdian masyarakat menggunakan hasil penelitian untuk meningkatkan industry kreatif wayang Klitik tersebut. Metode yang digunakan yaitu: 1) pendidikan kepada masyarakat; 2) difusi iptek untuk menghasilkan produk; 3) substitusi iptek (Irianto ,dkk, 2019).

Selanjutnya pada tahap kedua ini, Abdimas FIP UMJ akan mengadakan kegiatan lomba dan diseminasi karya media pembelajaran PRIMA. Karya tersebut juga akan diperjualbelikan kepada masyarakat Bojongsari Baru dengan harga terjangkau, untuk mensupport kegiatan belajar anak-anak di rumah bersama orang tua. Kemudian karya-karya tersebut akan didiseminasikan ke dalam media sosial yaitu Instagram untuk dapat disebarluaskan ke masyarakat yang lebih luas.

2. PERMASALAHAN

Justifikasi kegiatan ini sangat penting untuk diadakan adalah, pembelajaran yang hanya berfokus pada hp jika dilakukan tanpa pengawasan orang tua akan berdampak anak-anak dapat menggunakan hp atau laptop untuk melihat konten-konten yang berbahaya bagi anak-anak. Oleh karena itu bagaimana supaya anak-anak memiliki alternative media untuk belajar, yaitu mengadakan media pembelajaran yang mudah dan murah untuk membantu proses belajar anak-anak. Untuk itulah Abdimas FIP UMJ, melanjutkan

Pengabdian Masyarakat 01 yang kegiatannya adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran, dilanjutkan dengan Pengabdian Masyarakat 02, dengan mengadakan lomba pembuatan media pembelajaran dan kemudian mendiseminasikan pada warga desa Bojongsari Baru Depok. Tujuan akhir jangka panjang adalah diharapkan terbentuknya Desa Pembelajaran Kreatif Bojongsari Baru Depok dengan remaja PRIMA sebagai motor penggerak.

3. METODOLOGI

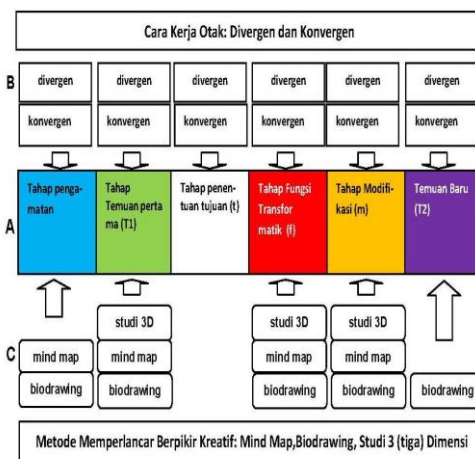
Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat terbagi pada langkah-langkah secara bertahap. Adapun yang akan dilakukan untuk pengmas **Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Depok** adalah:

1. Memberikan studi kasus perlunya media pembelajaran untuk kebutuhan anak belajar yang efektif kreatif dan ekonomis
2. Mengadakan lomba pembuatan media pembelajaran untuk anggota remaja prima
3. Diseminasi dengan Instagram produk peserta dan pemenang lomba

Kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim adalah:

1. Ketua Tim Abdimas, bertugas untuk pendesain dan pembuat rancangan kegiatan diseminasi media pembelajaran kreatif berbasis visual art
2. Anggota Abdimas, bertugas untuk memberikan input berkaitan dengan management untuk kegiatan perlombaan dan diseminasi
3. Mahasiswa, bertugas untuk membuat instagram diseminasi produk hasil karya remaja PRIMA

Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan, dilakukan dengan stalking instagram (pengamatan terhadap followers instagram) dimana karya media pembelajaran kreatif remaja PRIMA didiseminasikan di Instagram.



Gambar 2. Model Konsep Berpikir Kreatif “Happy” (Sumber: Happy 2019)

Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Visual Art Remaja Bojongsari Baru Depok adalah penerapan dari teknologi tepat guna pembelajaran membuat media pembelajaran dengan berlandaskan menggunakan visual art. Pembuatannya menggunakan teknologi tepat guna dalam berpikir kreatif, yaitu Model Konsep Berpikir Kreatif “Happy”. Kolaborasi proses transformatik Lie Tjun Tjie (A), cara kerja otak berpikir kreatif (B) dan metode mempercepat berpikir kreatif (C) menghasilkan Model Konsep Berpikir Kreatif “Happy” (Dewi, 2019).

Luaran dan target yang akan dicapai, adalah diseminasi virtual dengan instagram karya media pembelajaran kreatif remaja PRIMA desa Bojongsari Baru Depok.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan **Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Depok** dibagi menjadi dua sesi yaitu kegiatan kegiatan lomba pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan bahan bekas dan kegiatan launching instagram diseminasi produk hasil karya remaja PRIMA

Kegiatan lomba dilaksanakan secara virtual yaitu dengan memberikan kesempatan kepada remaja PRIMA berkreasi dengan menggunakan barang bekas untuk pembuatan media pembelajaran kreatif. Kegiatan ini dilaksanakan secara gratis dan hasil media pembelajaran yang dibuat dipilih 3 favorit.



Gambar 4. Poster Lomba Diseminasi

Kegiatan lomba ini diikuti oleh 14 remaja PRIMA menghasilkan 6 media pembelajaran kreatif visual art yang bahan pembuatan media tersebut menggunakan barang bekas.



Gambar 5. Hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat PRIMA

Pelaksanaan kegiatan **Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Depok** dilaksanakan secara online melalui aplikasi zoom meeting. Pelaksanaan kegiatan Kedua ini yaitu Pengenalan instagram sebagai salah satu wadah untuk pelaksanaan diseminasi virtual karta media pembelajaran kreatif visual art

sekaligus pengumuman untuk 3 media pembelajaran terfavorit dengan ketentuan pemenang yaitu Komunikatif, Indah, Kreatif dan manfaat. Pelaksanaan kegiatan ini dihadiri oleh 14 anggota PRIMA dan 2 Narasumber.

Kegiatan dibuka oleh moderator dilanjutkan dengan sambutan-sambutan, sambutan pertama yaitu dari mitra abdimas yang disampaikan oleh Ketua PRIMA yang antusias dengan kegiatan abdimas yang diselenggarakan baik itu kegiatan pelatihan sampai ditahap diseminasi virtual karya dan kegiatan lomba yang diselenggarakan mitra berharap kegiatan ini tidak sampai tahap ini saja dan dapat berkelanjutan. Kemudian oleh ketua kegiatan abdimas dan narasumber.

Kegiatan Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Depok diawali dengan penjabaran alur pengabdian yang telah diselenggarakan dengan alur 1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif, 2. Praktik pembuatan media pembelajaran, 3. Lomba pembuatan media pembelajaran kreatif visual art, 4. Diseminasi virtual karya kreatif.



Gambar 6. Poster Webinar Diseminasi



Gambar 7. Tampilan di media sosial instagram

Pelaksanaan Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art dengan memanfaatkan media sosial Instagram dengan username @pengmas.visualart .

Pemilihan media sosial instagram yang digunakan dengan memerhatikan beberapa pertimbangan diantaranya adalah: 1) Media sosial instagram sangat mudah diakses; 2) Pengenalan karya menjadi lebih luas kepada public karna bisa diakses oleh siapapun; 3) Media sosial instagram dapat menjadi peluang bisnis dengan fitur instagram bisnis untuk jangka panjang. Feed atau postingan instagram dirancang secara khusus agar terlihat rapi dan menarik minat dari para pengikut instagram.



Gambar 8. Tampilan Feed Instagram



Gambar 9. Pengumuman 3 Pemenang Lomba Media

Kegiatan Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Depok diakhiri dengan pengumuman 3 media pembelajaran terfavorit. Kemudian kegiatan dilanjut dengan pemberian hadiah kepada perwakilan pemenang dan ditutup dengan kegiatan foto bersama dan doa.



Gambar 10. Foto bersama

5. KESIMPULAN

Kegiatan Diseminasi Virtual Media Pembelajaran Kreatif Visual Art Remaja Bojongsari Baru Depok, memberikan semangat untuk berkreasi bagi remaja PRIMA, dari 15 anggota PRIMA semua hadir mengikuti acara lomba dan diseminasi yang diadakan oleh Abdimas FIP UMJ. Kegiatan lomba ini diikuti oleh 14 remaja PRIMA dan 1 remaja menjadi panitia, menghasilkan 6 (enam) media pembelajaran kreatif visual art yang bahan pembuatan media tersebut menggunakan barang bekas.

Potensi seni yang memang sudah terbangun sebelumnya dan keperdulian terhadap kegiatan belajar anak-anak di desa Bojongsari Baru membuat motivasi untuk pengadaan media pembelajaran bagi anak-anak desa Bojongsari Baru yang memiliki

keterbatasan media pembelajaran di era pandemi Covid 19.

Pelaksanaan Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Kreatif Visual Art dengan memanfaatkan media sosial Instagram dengan username @pengmas.visualart, menjadi embrio untuk diseminasi hasil karya PRIMA berupa media pembelajaran berikutnya dan seterusnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta (LPPM UMJ) yang telah membantu terselenggaranya Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berjudul **“Diseminasi Virtual Karya Media Pembelajaran Visual Art Remaja Bojongsari Baru Depok”** Berdasarkan Surat Kontrak Kerja Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Pelaksanaan 2021 Antara Universitas Muhammadiyah Jakarta Dengan Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat Nomor : 225/R-UMJ/VIII/2021.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suwandi; W. Libyawati; C. Nisa. 2019. Pemberdayaan Kelompok Masyarakat Non Ekonomi Di Lembaga Pendidikan Agama Melalui Pelatihan Pengolahan Limbah B3 Rumah Tangga Menjadi Produk Kerajinan Tangan Dengan Memanfaatkan Teknologi Tepat Guna. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik, Volume 1, No. 2.

Baiq Rani D. Wulandani; Moh. Taquiuddin; Maskur; Syamsuhaidi; Dwi K. Purnamasari. 2020. Diseminasi Teknologi Pengolahan Susu Kerbau Menggunakan Tanaman Lokal Bagi Upaya Perbaikan Gizi Keluarga Pedesaan di Desa Pandan Wangi Kecamatan Jerowaru-Kabupaten Lombok Timur. Jurnal Pepadu, Vol. 1 No. 4.

Dewi, Happy Indira dkk. 2019. Penerapan Metode Berpikir Kreatif “Happy” Untuk Mendisain Karya Visual Art Arsitektur. Jurnal Instruksional, Vol.1, No. 1.

Sugeng Irianto ,dkk. 2019. Diseminasi Teknologi Industri Kreatif Dan Rekayasa Lingkungan Dalam Upaya Menuju Desa Inovasi Budaya Di Desa Gemampir Kecamatan Karangnongko Kabupaten Klaten. Jurnal DIANMAS, Volume 8, Nomor 2

Ulinata; Grace Putri Dianty;Ajeng ED Hasugian;Enrique K Kidingallo. 2021. Lomba Kreativitas Tanaman Hidroponik sebagai Strategi dalam Mewujudkan Kampung Hijau di RW 09 Kelurahan Kebon Pala Kota Administrasi Jakarta Timur. Jurnal Comunita Servizio, Vol. 2, No. 1.

Widia Nur Jannah; Desy Lusiyana; Susilawati. 2018. IbM Alat Peraga Matematika Sd Dari Pengolahan Sampah Karet Sandal Di Kecamatan Klenganan. WARTA LPM, Vol. 21, No. 1.