



Open Access

SERVICE LEARNING: PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN BUDAYA LOKAL MELALUI EKSPLORASI ALAM DALAM MENCEGAH DAMPAK NEGATIF GADGET DI SEKOLAH DASAR

Uswatun Khasanah^{*1}, Tika Rovika², Rina Kasih Lestari³, Bakti Fatwa Anbiya⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: uswatunkhasanah2336@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received: 01 Agustus 2025</p> <p>Revised: 02 September 2025</p> <p>Accepted: 01 Oktober 2025</p> <p>Publication: 28 Oktober 2025</p>	<p>Abstract: <i>The purpose of this Community Service activity was to strengthen the character of elementary school students in the digital era while fostering a sense of love and appreciation for local culture. The target participants were students of Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Lerep, specifically grades 4 to 6, with a total of 68 students involved in the program. The activity implemented a service-learning method, which integrates direct learning experiences with community engagement. This approach combined educational activities with practical community-based initiatives to enhance students' character development. Nature exploration was incorporated as a strategy to reduce students' dependence on digital gadgets while simultaneously introducing and reinforcing local cultural values. Through interactive and experiential learning, students were encouraged to actively participate, reflect, and apply positive behaviors in their daily lives. The results of the program indicated improved understanding regarding responsible gadget use, character education, and greater awareness and appreciation of local cultural heritage among the students.</i></p>
<p>Keywords: Character, Local Culture, Nature Exploration, Gadgets</p> <p>Kata Kunci: Karakter, Budaya Lokal, Eksplorasi Alam, Gadget</p>	<p>Abstrak: Tujuan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memperkuat karakter siswa sekolah dasar di era digital sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan apresiasi terhadap budaya lokal. Sasaran kegiatan ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Lerep, khususnya kelas 4 hingga kelas 6, dengan jumlah total 68 siswa yang terlibat dalam program. Kegiatan ini menerapkan metode service learning, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran langsung dengan keterlibatan dalam pengabdian kepada masyarakat. Metode ini memadukan aktivitas edukatif dengan praktik berbasis komunitas guna mendukung pengembangan karakter siswa. Eksplorasi alam digunakan sebagai strategi untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap penggunaan gadget sekaligus memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai budaya lokal. Melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, melakukan refleksi, serta menerapkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai penggunaan gadget secara bijak, pendidikan karakter, serta meningkatnya kesadaran dan apresiasi terhadap warisan budaya lokal.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Suatu negara lama-kelamaan akan menurun bahkan hancur apabila generasinya lupa akan bangsanya sendiri. Kurangnya kesadaran terhadap bangsa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang paling signifikan adalah globalisasi. Menurut Ernawam istilah "globalisasi" mengacu pada hubungan dan ketergantungan antara negara dan individu di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, budaya, teknologi, dan berbagai cara lainnya (Ernawam, 2017). Cepatnya arus globalisasi tidak bisa terhindarkan, bahkan telah banyak memengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi diberbagai negara (Tranggono et al., 2023). Salah satunya adalah negara Indonesia, Indonesia memiliki geografis yang strategis dalam jalur perdagangan dunia, sehingga arus globalisasi dengan mudahnya masuk ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Arus globalisasi yang tidak diantisipasi dengan cermat akan menghalangi dinamika dan jalannya berbagai aspek kehidupan suatu negara, termasuk Indonesia (Widianti, 2022).

Dampak yang ditimbulkan globalisasi juga berpengaruh terhadap menurunnya moralitas generasi penerus bangsa. Seringkali kita jumpai kasus-kasus, seperti penggunaan narkoba, seks bebas, tawuran, penganiayaan, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh para generasi muda. Semua kesalahan ini sudah sering terjadi di masyarakat, terutama di kalangan remaja. Oleh karena itu, diperlukan penguatan pendidikan karakter untuk mengatasi masalah tersebut (Nurlaili & Naufal, 2022). Dari pernyataan tersebut, adalah jelas bahwa penguatan pendidikan karakter memiliki signifikansi yang besar dalam menangani tantangan moral yang dihadapi generasi muda di era globalisasi. Tujuannya adalah untuk membentuk individu yang memiliki integritas, tanggung jawab, serta menghormati warisan budaya, sambil juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar tidak rentan terhadap dampak negatif teknologi. Langkah ini menjadi sebuah strategi untuk menjaga moralitas generasi muda dan sekaligus merupakan investasi dalam masa depan bangsa.

Kata "pendidikan" dan "karakter" mempunyai makna yang berbeda. Pendidikan adalah langkah pendewasaan manusia melalui pembelajaran, sedangkan karakter adalah "identitas diri", atau jati diri yang melekat pada sosok masyarakat bangsa dan negara yang terbuka dan lentur untuk menempatkan diri dengan perubahan dan memilah-milah secara kritis (Wahidin Unang, 2017). Pendidikan karakter sebagai kombinasi dari proses pembelajaran dan pengembangan identitas diri, menjadi elemen penting dalam

membentuk generasi yang tangguh menghadapi perubahan zaman. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang mencerminkan jati diri bangsa. Dalam kajian jurnal dari Sari & Puspita, mereka menekankan bahwa pentingnya memberikan pendidikan karakter di sekolah kepada siswa melalui pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas agar peserta didik tidak hanya berkembang secara intelektual, tetapi juga secara moral dan sosial (Sari & Puspita, 2019).

Beralih dari masalah penurunan moralitas, permasalahan selanjutnya yang timbul akibat globalisasi adalah hilangnya budaya lokal bangsa yang tergerus oleh kemajuan teknologi. Anak-anak di sekolah dasar sekarang lebih suka bermain gadget yang menyediakan berbagai jenis permainan online. Penggunaan gadget yang tidak dibatasi dapat menyebabkan kecanduan, membuat anak-anak lebih suka bermain dengan gadget mereka daripada berbicara dengan teman sebayanya. Ini adalah situasi yang membuat warga negara tidak mengenal berbagai permainan tradisional, lagu-lagu daerah, dan kesenian lokal (Aswasulasikin et al., 2020). Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa globalisasi tidak hanya memengaruhi pentingnya pengembangan karakter, tetapi juga berdampak pada erosi yang semakin meningkat terhadap budaya lokal. Karenanya, selain memperkuat pendidikan karakter, menjaga keberlangsungan budaya lokal juga harus menjadi fokus utama dalam pendidikan anak-anak. Dalam mempertimbangkan objek, lingkungan, dan kebutuhan, kegiatan *service learning* kami akan berfokus pada penguatan pendidikan karakter dan budaya lokal siswa di sekolah dasar. Jika dilihat dari sudut pandang lain, dampak globalisasi, terutama dalam bidang teknologi, telah memberikan pengaruh signifikan terhadap pendekatan belajar, berpikir, dan berkomunikasi siswa di lingkungan sekolah. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kami sebagai mahasiswa PAI 1C mengadakan kegiatan *service learning* yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk memberikan pengingatan, bimbingan, dan arahan kepada siswa sekolah dasar. Tak hanya itu, kami juga ingin memperkenalkan budaya lokal melalui kegiatan eksplorasi alam yang diatur dalam bentuk permainan kelompok. Selama kegiatan ini, siswa sekolah dasar akan diajak mengunjungi enam pos yang telah disiapkan untuk membantu mereka memahami warisan budaya bangsa. Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan karakter siswa sekolah dasar akan

terbentuk kuat dalam menghadapi tantangan di era digital, sekaligus menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal Indonesia.

METHOD

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan menggunakan metode *Service learning*. *Service learning* adalah proses yang mengintegrasikan kombinasi antara pelayanan komunitas sukarela dengan refleksi aktif kedalam kurikulum untuk memperkaya dan mempertinggi materi pembelajaran mahasiswa (Sutanto et al., 2020). Adapun langkah-langkah *Service learning* adalah sebagai berikut:

1. Investigation.

Bagian *investigation* ini membahas langkah awal dalam memahami kebutuhan di lingkungan SD Negeri 04 Lerep, sebelum melaksanakan kegiatan kami melakukan investigasi secara menyeluruh. Tahap ini dimulai dari survei untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif, wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru guru di SDN 04 Lerep untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam, serta observasi langsung terhadap kondisi lingkungan dan kebiasaan. Selain itu, dokumentasi berupa foto, video, atau dokumen tertulis juga digunakan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang situasi di lingkungan tersebut. Dengan melakukan investigasi yang komprehensif, program pengabdian masyarakat yang dirancang diharapkan dapat relevan, efektif, dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa siswi dan guru-guru di SD Negeri 04 Lerep.

2. Preparation and Planning.

Proses ini diawali dengan upaya mahasiswa untuk bermitra dengan pihak sekolah dalam mengidentifikasi dan mendiskusikan berbagai tantangan yang mereka hadapi. Pendekatan ini memastikan bahwa program yang dirancang relevan dengan kebutuhan di lingkungan tersebut. Tahap perencanaan melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, mahasiswa dan pihak sekolah bersama-sama merumuskan visi yang sejalan. Visi ini menjadi pedoman utama selama pelaksanaan program. Kedua, mahasiswa menyusun jadwal kegiatan yang terstruktur agar setiap tahapan dapat berjalan dengan teratur dan sesuai jadwal. Ketiga, dilakukan pembagian tugas dan tanggung jawab untuk memastikan setiap pihak terlibat aktif dalam pelaksanaan.

3. Action.

Bagian *action* menggambarkan tahap pelaksanaan program pengabdian masyarakat, di mana mahasiswa secara aktif terjun dalam kegiatan *Service learning*. Selain itu,

mahasiswa dapat memberikan pelayanan tidak langsung, misalnya dengan menyediakan alat, mendistribusikan bantuan, atau memberikan dukungan logistik. Tahap *action* menjadi bagian utama dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat, di mana mahasiswa tidak hanya melaksanakan rencana yang telah dibuat tetapi juga mendapatkan pengalaman baru yang berharga. Melalui tindakan yang dilakukan, program ini bertujuan memberikan dampak nyata bagi seluruh warga di SD Negeri 04 Lerep, serta memperkuat kerja sama antara mahasiswa dan masyarakat.

4. Reflection.

Bagian *reflection* pada artikel ini menekankan pentingnya mahasiswa untuk merefleksikan pengalaman yang telah mereka peroleh selama kegiatan berlangsung. Dalam proses ini, mahasiswa diminta untuk menceritakan pengalaman mereka, termasuk apa yang telah dilakukan, tantangan yang dihadapi, serta keberhasilan yang dicapai. Selain itu, mereka juga merenungkan pengetahuan baru yang diperoleh dan keterampilan yang dikembangkan selama kegiatan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, membantu mahasiswa menyadari pencapaian mereka, mengidentifikasi kelemahan, serta menemukan peluang pengembangan di masa depan. Proses ini tidak hanya mendukung pertumbuhan pribadi mahasiswa, tetapi juga mendorong kontribusi mereka terhadap siswa siswi SDN 04 Lerep secara lebih bermakna.

5. Demonstration.

Bagian *demonstration* pada artikel ini menekankan pentingnya tahap di mana mahasiswa mempresentasikan hasil pembelajaran mereka. Pada tahap ini, mahasiswa menunjukkan pencapaian yang telah diraih selama proses kegiatan, termasuk keterampilan dan pengetahuan baru yang telah diperoleh. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berbagi pengalaman dan wawasan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Selain itu, demonstrasi ini juga menjadi bentuk pertanggungjawaban terhadap upaya yang telah dilakukan, sekaligus membuka ruang untuk menerima masukan yang dapat membantu pengembangan lebih lanjut. Melalui proses ini, mahasiswa tidak hanya memperkuat rasa percaya diri, tetapi juga membangun hubungan yang lebih baik dengan lingkungan yang terlibat.

RESULTS AND DISCUSSION

Konsep *service learning* diawali dengan mengidentifikasi lingkungan yang akan dijadikan lokasi kegiatan. Mahasiswa PAI 1C berkolaborasi dalam diskusi untuk

membentuk kelompok guna menentukan objek, tema, dan jenis kegiatan yang dapat membantu mengatasi permasalahan di lingkungan tersebut. Dengan bimbingan aktif dari dosen, akhirnya objek, tema, dan kegiatan yang akan dilaksanakan dapat ditetapkan dengan mudah. Objek kegiatan ini adalah siswa kelas 4 hingga 6 SD Negeri 04 Lerep, yang terletak di Ungaran Barat, Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan SD tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, keberadaan salah satu orang tua mahasiswa PAI 1C yang menjadi pengajar di sekolah tersebut memudahkan dalam proses pengumpulan informasi serta perizinan untuk melaksanakan kegiatan. Kedua, SD Negeri 04 Lerep, letaknya lebih tinggi daripada sekolah lain di Ungaran Barat, menjadikan lingkungannya masih alami dengan pepohonan yang rindang. Keadaan ini sangat menguntungkan karena memfasilitasi pembelajaran di luar ruangan. Ketiga, pentingnya untuk mendidik anak-anak usia 9-12 tahun mengenai penggunaan gadget secara cerdas. Pada rentang usia ini, anak-anak perlu menyadari bahwa gadget memiliki dampak baik dan buruk pada perkembangan mereka. Memanfaatkan momen tersebut, mahasiswa PAI 1C mengatur kegiatan *service learning* dengan fokus tema “Menanamkan Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Eksplorasi Alam.”

Langkah selanjutnya adalah merancang struktur kepanitiaan dan mengalokasikan tanggung jawab ke berbagai divisi untuk memastikan kelancaran dan pencapaian tujuan. Struktur kepanitiaan tersebut mencakup peran ketua, wakil ketua, sekretaris, dan bendahara, serta divisi-divisi pendukung seperti multimedia, acara, humas, konsumsi, perlengkapan, dan artikel. Semua mahasiswa PAI 1C berpartisipasi dalam pengaturan tugas yang telah ditetapkan untuk memastikan kelancaran dan efektivitas kegiatan. Rencana kegiatan diserahkan kepada divisi acara, yang kemudian berkolaborasi untuk merancang kegiatan sesuai dengan tema yang telah disepakati. Setelah perencanaan selesai, divisi acara menyajikan daftar kegiatan. Dari daftar kegiatan tersebut, fokus utama dalam *service learning* mahasiswa PAI 1C adalah memberikan edukasi atau pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget kepada siswa kelas 4 hingga 6 dengan beragam metode pembelajaran yang berbeda-beda. Selanjutnya dilanjutkan eksplorasi alam dengan siswa berjalan kaki menuju destinasi wisata terdekat untuk mengikuti kegiatan outbound titik yang telah disiapkan. Tujuan kegiatan yang diselenggarakan baik di dalam maupun di luar kelas adalah untuk menghindari kebosanan yang mungkin dialami siswa. Selain itu, kegiatan di luar ruangan juga bertujuan sebagai strategi efektif untuk mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan gadget, dengan menyajikan

permainan yang menyenangkan dan interaktif. Para mahasiswa PAI 1C dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang terlibat aktif dalam kegiatan *service learning* di SD Negeri 04 Lerep. Partisipasi ini memberikan dampak positif pada siswa-siswi di SD Negeri 04 Lerep. Berikut adalah hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut:

1. Keterlibatan Mahasiswa dalam Kegiatan *Service Learning*

Mahasiswa meminta izin kepada kepala sekolah untuk mengadakan pertemuan secara tatap muka. Kemudian, mahasiswa mendatangi secara langsung untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat yakni *service learning* yang akan dilaksanakan di SD Negeri 04 Lerep. Kedua belah pihak saling bertukar pendapat mengenai konsep kegiatan, tujuan yang ingin dicapai, serta menyepakati waktu pelaksanaan kegiatan. Setelah berdiskusi, kegiatan ini diterima dengan baik oleh kepala sekolah. Mahasiswa turut senang atas diterimanya konsep kegiatan yang akan dilaksanakan di SD Negeri 04 Lerep.

Gambar 1. Mahasiswa Mengadakan Pertemuan dengan Kepala SD N 04 Lerep



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

Mahasiswa menyampaikan materi mengenai bahaya gadget terhadap peserta, merencanakan kegiatan eksplorasi alam yang interaktif untuk mendukung nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan kerja sama. Mereka juga bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan tersebut, membimbing siswa dalam memahami lingkungan dan bermain permainan tradisional.

Gambar 2. Mahasiswa Mengatur Jalannya Kegiatan



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

2. Edukasi tentang Dampak Penggunaan Gadget

Edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Selain memberikan pemahaman mengenai dampak negatif gadget seperti gangguan kesehatan mata, gangguan tidur, dan penurunan konsentrasi, kegiatan ini juga mengajarkan strategi untuk bijak mengelola waktu penggunaan gadget. Salah satunya adalah dengan menetapkan batas waktu penggunaan dan menggantinya dengan aktivitas produktif lainnya. Dengan demikian, edukasi ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mendorong perubahan perilaku menuju arah yang lebih positif.

Gambar 3. Edukasi Mengenai Dampak Negatif Gadget di Ruang Kelas



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

3. Eksplorasi Alam melalui Kegiatan Outbound

Kegiatan eksplorasi alam diperkenalkan kepada siswa SD Negeri 04 Lerep melalui kegiatan outbound yang memungkinkan mereka untuk menikmati keindahan alam sambil mengikuti berbagai aktivitas seru, yaitu permainan kelompok. Setiap kelompok akan bersaing untuk mengumpulkan poin di enam pos yang berbeda. Keenam pos ini dirancang untuk menguji berbagai keterampilan dan kerja sama siswa. Berikut merupakan daftar keenam pos yang diikuti oleh para siswa:

a. Pos Kekompakkan

Pada pos ini, setiap ketua kelompok akan diberikan waktu 10 menit untuk memahami dan mengingat gerakan Peraturan Baris-Berbaris (PBB). Setelahnya, tugas ketua kelompok adalah memandu anggota mereka dalam melaksanakan gerakan PBB sesuai instruksi yang diberikan. Kekompakan kelompok akan menjadi faktor penilaian utama di pos ini. Pos kekompakkan sendiri bertujuan untuk melatih keterampilan kepemimpinan, memperkuat kekompakan dan membangun kerjasama dalam menjalankan tugas bersama.

Gambar 4. Pelaksanaan PBB di Pos Kekompakkan



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

b. Pos Kerjasama

Dalam pos kerja sama, dilaksanakan sebuah permainan sederhana yang bertujuan untuk melatih kerja sama antar anggota kelompok. Permainan yang dimaksud adalah estafet karet, di mana siswa harus mengambil karet dari sebuah nampan dengan menggunakan sedotan yang dipegang menggunakan mulut,

kemudian menyerahkannya kepada teman di barisan belakang secara berurutan. Semakin banyak karet yang berhasil dikumpulkan, semakin tinggi tingkat kerja sama yang dicapai oleh kelompok tersebut. Untuk menambah keseruan, setiap babak akan mempertemukan dua kelompok yang saling bersaing demi meraih kemenangan. Tujuan dari pos ini adalah untuk memperkuat nilai-nilai kerja sama, saling mendukung, dan kebersamaan di antara siswa dalam pencapaian tujuan bersama.

Gambar 5. Bermain Estafet Karet di Pos Kerjasama



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

c. Pos Kedaerahan

Di pos kedaerahan, kegiatan yang dilakukan adalah menebak lagu-lagu tradisional dan nasional Indonesia. Di sini setiap kelompok akan mendengarkan potongan lagu tradisional atau lagu nasional, kemudian setiap kelompok akan berdiskusi untuk mengidentifikasi judul lagu yang bersangkutan. Selanjutnya, salah satu perwakilan dari setiap kelompok akan mengambil satu undian kertas dari sedotan yang di dalamnya berisikan judul lagu yang harus dinyanyikan. Judul lagu yang didapat harus dilantunkan secara bergantian dengan cara sambung menyambung lirik. Tujuan adanya kegiatan ini adalah untuk mengedukasi siswa tentang pentingnya melestarikan dan menghargai warisan musik tradisional dan nasional di tengah arus globalisasi budaya dan popularitas musik Barat.

Gambar 6. Siswa Menebak Judul Lagu Tradisional di Pos Kedaerahan



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

d. Pos Kebangsaan

Di pos kebangsaan, kegiatan yang dilakukan memiliki konsep yang unik. Setiap kelompok diminta untuk mencocokkan nama pahlawan dengan gambar yang disediakan dalam batas waktu tertentu. Kemudian setiap kelompok harus mengoptimalkan waktu untuk berdiskusi, berargumentasi, dan mengambil keputusan bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kebangsaan kepada siswa, khususnya tentang perjuangan pahlawan dalam memperoleh kemerdekaan Indonesia. Selain itu, siswa juga diajak untuk memahami kontribusi para pahlawan dalam memelihara kesatuan dan persatuan bangsa.

Gambar 7. Siswa Mencoba Mencocokkan Nama Pahlawan dengan Gambar Pahlawan yang Sesuai di Pos Kebangsaan



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

e. Pos Kearifan Lokal

Pos ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional yang tetap menarik dan relevan untuk dimainkan. Permainan yang dipilih adalah gobak sodor dan ular naga. Dengan diselenggarakannya kegiatan ini, diharapkan siswa akan termotivasi untuk melestarikan permainan-permainan tradisional. Manfaat dari kegiatan ini antara lain peningkatan aktivitas fisik, pembangunan semangat kerja sama, dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi para siswa.

Gambar 8. Para Siswa Bermain Gobak Sodor di Pos Kearifan Lokal



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

f. Pos Keagamaan

Pos keagamaan juga dipilih sebagai salah satu pos kegiatan karena sesuai dengan bidang pendidikan yang kami tekuni. Di pos ini, diadakan kuis sederhana yang membahas konsep dasar dalam agama Islam, seperti rukun Islam, rukun Iman, nama-nama malaikat, nama-nama nabi, dan doa-doa harian. Di sini setiap siswa diminta untuk menjawab kuis dengan cepat. Kegiatan di pos ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ketakwaan, memperkuat keimanan, serta mendorong siswa untuk mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 9. Siswa Menjawab Kuis di Pos Keagamaan



Sumber: Dokumentasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2024

Hasil dari kegiatan *service learning* menunjukkan bahwa edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget dan eksplorasi alam melalui kegiatan outbound memberikan dampak positif dalam pemahaman karakter siswa dan meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya budaya lokal. Kegiatan ini berhasil memenuhi harapan yang telah ditetapkan sebelumnya, sejalan dengan pendapat Irene yang menyatakan bahwa *service learning* diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi individu yang bermanfaat bagi orang lain, sekaligus meningkatkan rasa kepedulian mereka terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar (Nusanti, 2014).

Meskipun *service learning* di SD Negeri 04 Lerep memberikan banyak manfaat, pelaksanaannya tidak lepas dari berbagai tantangan dan masalah. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan dana dan anggaran yang tersedia, sehingga kami harus belajar mengelola keuangan lebih bijak. Selain itu, beradaptasi dengan siswa yang memiliki karakter dan sifat beragam juga menjadi tantangan tersendiri. Hal ini mendorong kami untuk mencari metode pembelajaran yang sesuai agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh semua siswa.

Manajemen waktu juga merupakan pelajaran yang penting selama kegiatan ini karena setiap aktivitas harus direncanakan dengan teliti agar dapat berjalan sesuai jadwal. Kami juga belajar untuk menyingkirkan ego demi membangun kerja sama yang kokoh dalam tim, sehingga setiap keputusan dapat diambil secara bersama-sama. Selain itu, kami juga merasakan pengalaman baru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan pihak sekolah yang memberikan perspektif berharga tentang cara berkolaborasi dengan berbagai pihak secara efektif.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil kegiatan *service learning* yang telah dilaksanakan di SD Negeri 04 Lerep, Ungaran Barat, Semarang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman mengenai Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar.

Kegiatan *service learning* yang dilaksanakan di SDN 04 Lerep terimplementasi secara efektif dalam meningkatkan pemahaman pendidikan karakter melalui gabungan edukasi formal di kelas dan kegiatan outbound yang mengasyikkan serta mendidik. Para siswa tidak hanya menerima materi dan bermain, melainkan juga memperoleh nilai-nilai moral yang relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pemahaman Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar.

Kegiatan outbound yang melibatkan kunjungan ke pos-pos dengan tema yang berbeda dapat memberikan kontribusi besar dalam pembentukan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap budaya lokal. Melalui kegiatan tersebut, siswa dikenalkan dengan beragam aspek budaya, seperti lagu tradisional dan permainan khas daerah, dengan tujuan memupuk rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya yang mereka miliki.

3. Pengurangan Ketergantungan pada Gadget.

Kegiatan ini telah terbukti sebagai pilihan efektif untuk mengurangi ketergantungan siswa pada gadget. Melalui kegiatan di luar ruangan yang menarik dan interaktif, siswa dapat diarahkan dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan, sambil mengurangi dampak negatifnya.

4. Membina Nilai Interaksi Sosial.

Di sisi lain, kegiatan outbound yang disusun dalam bentuk permainan kelompok dapat membina nilai interaksi sosial antar siswa. Dengan melalui beragam ujian dan tantangan di setiap pos, siswa diajak untuk bekerjasama, saling membantu, dan berkomunikasi secara lebih efektif. Selain itu, hal ini juga berperan dalam memperkuat hubungan sesama siswa, membangun rasa empati, serta melatih kemampuan kerjasama.

5. Keterlibatan Mahasiswa PAI 1C dalam Kegiatan.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) 1C berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab dalam menyusun, mengatur, dan mendokumentasikan seluruh serangkaian kegiatan. Selain itu, mereka juga mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung, memastikan kelancaran acara, serta menciptakan lingkungan yang mendukung untuk belajar dan bermain. Peran aktif mereka sangat berpengaruh terhadap kesuksesan kegiatan ini. Melalui kegiatan *service learning*, mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang mereka pelajari di perguruan tinggi ke dalam pengalaman praktis yang berarti

Secara keseluruhan, program *service learning* di SD Negeri 04 Lerep telah sukses dalam mencapai tujuan yang lebih dari sekadar memperkuat pemahaman pendidikan karakter dan budaya lokal. Selain itu, program ini berhasil meningkatkan berbagai keterampilan penting bagi peserta didik, baik dalam aspek sosial, kepemimpinan, kerja sama, maupun keterampilan praktis lainnya. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan tersebut menunjukkan pentingnya kolaborasi antara dunia

akademis dan sekolah dasar. Kerja sama ini tak hanya memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa, melainkan juga memberikan dampak positif yang langsung terasa oleh para siswa di sekolah. Kemitraan ini diharapkan dapat berlanjut untuk memberikan manfaat berkelanjutan dan mendukung perkembangan holistik siswa, baik dalam ranah akademis maupun dalam pembangunan karakter yang kuat.

ACKNOWLEDGEMENTS

Puji Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas kelancaran dan kesuksesan berjalannya kegiatan *Service learning* yang diadakan di SDN O4 Lerep, Ungaran Barat, Semarang. Dengan tema kegiatan “Penguatan Pendidikan Karakter dan Budaya Lokal Melalui Eksplorasi Alam dalam Mencegah Dampak Negatif Gadget di Sekolah Dasar” kegiatan ini berlangsung dengan baik dan memberikan dampak yang positif. Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri O4 Lerep yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menyelenggarakan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh peserta yang antusias mengikuti kegiatan edukasi dan permainan, sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai.

Tidak lupa, kami mengapresiasi kerja sama dan kontribusi dari seluruh panitia yang sudah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikirannya. yang telah berkomitmen dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini. Berkat semangat, kerja keras, dan kebersamaan, kegiatan *service learning* ini dapat berjalan dengan sukses. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi para peserta, semoga kegiatan ini menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam menanamkan pendidikan karakter bagi generasi muda dan memotivasi kami untuk terus berkontribusi dalam kegiatan serupa di masa depan.

REFERENCES

- Aswasulasikin, A., Pujiani, S., & Hadi, Y. A. (2020). PENANAMAN NILAI NASIONALIS MELALUI PEMBELAJARAN BUDAYA LOKAL SASAK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 63–76. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2027>
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>

- Ernawam, D. (2017). PENGARUH GLOBALISASI TERHADAP EKSISTENSI KEBUDAYAAN DAERAH DI INDONESIA. *Jurnal Kajian Lemhannas RI*, 32(1), 1–54.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2017). PERAN PENDIDIKAN DALAM MEWUJUDKAN GENERASI EMAS INDONESIA YANG BERMARTABAT. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1–25.
- Nahak, H. M. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nurlaili, L., & Naufal, A. (2022). PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI GLOBALISASI. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 2(2), 181–191.
- Nusanti, I. (2014). STRATEGI SERVICE LEARNING SEBUAH KAJIAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), 251–260. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.142>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Ridzal, D. A., Rosnawati, V., Haswan, Ira, & Farnia. (2022). EDUKASI PEMANFAATAN GADGET SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(3), 612–619.
- Saputri, R. Y., & Najicha, U. F. (2023). PENGUATAN NILAI-NILAI PANCASILA DAN PENANAMAN WAWASAN KEBANGSAAN PADA GENERASI MUDA. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 9(1), 1–6.
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i1.182>
- Setiawan, R. (2023). SERVICE LEARNING SEBAGAI SEBUAH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER.

- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). SERVICE LEARNING: MENGINTEGRASIKAN TUJUAN AKADEMIK DAN PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT. *Bakti Budaya*, 1(2), 143. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Sutanto, I., Effendy, D., & Franciska, N. (2020). METODE SERVICE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH: STUDI KASUS PROSES PEMBELAJARAN DESAIN INTERIOR UNTUK KOMUNITAS ROODEBRUG SOERABAIA.
- Tjahjaningsih, E., Radyanto, M. R., & Cahyan, A. T. (2022). EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI GENERASI MUDA DALAM UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN YANG SUDAH TERLUPAKAN. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 5(2), 96–100.
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI ERA GLOBALISASI DAN PERAN PENDIDIKAN TERHADAP DEGRADASI MORAL PADA REMAJA. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1927–1946.
- Wahidin, U. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER BAGI REMAJA. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 256–269.
- Widianti, F. D. (2022). DAMPAK GLOBALISASI DI NEGARA INDONESIA. *JISP (Jurnal Inovasi Sektor Publik)*, 2(1), 73–95. <https://doi.org/10.38156/jisp.v2i1.122>