

MEMBANGUN KARAKTER KREATIF PADA PESERTA DIDIK MELALUI KEGIATAN GALERI KAMPUS (RAGAM RASA DAN KERAJINAN)

A.Mutiatul Awaliah¹, Andi Agus Nandi², Andi Ayu Lestari³, Annisa Citra
Suciwiana⁴, Auni Batrisyia A⁵, Muliana MS⁶, Firqah Mu'awwidzati⁷, Hasnawati⁸,
Hairul Syarifuddin⁹, Iga Ayu Mawarni¹⁰, Tarman M Arief¹¹

PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : annisa.citra17@gmail.com¹, aunibatrisyiarf@gmail.com²,
ppg.mulianams98730@program.belajar.id³,
ppg.andilestari99830@program.belajar.id⁴, fiqhahmuawwidzati@gmail.com⁵,
nandito010801@gmail.com⁶, hairulmrt46@gmail.com⁷,
igaayumawarni27@gmail.com⁸, ppg.hasnawati95930@program.belajar.id⁹,
andimutiawaliah@gmail.com¹⁰ tarman@unismuh.ac.id¹¹

ABSTRACT

*This project aims to enhance the knowledge and skills of sixth-grade students at SDI Kampus IKIP and fifth-grade students at SD Inpres Hartaco Indah regarding environmentally friendly practices and cultural preservation through the creation of traditional beverages and creative artworks. The students are introduced to the process of making *Sarabba*, a traditional Makassar drink, as well as ice cream from purple sweet potatoes. Additionally, they learn to create soap flowers, *bosara* (traditional containers) from recycled cardboard, and wall decorations from used ice cream sticks. The training covers material preparation, processing, and finishing stages, emphasizing both cultural and environmental values. After the training, students are given the opportunity to explore their interests by choosing specific skills. For example, those inclined toward carving can create soap flowers, while those interested in calculations or measurements can design *bosara* and wall decorations. The finished products will be showcased at a campus exhibition attended by supervising lecturers, mentor teachers, and fellow participants of the 2024 PPG Prajabatan Cohort 1 program. The project not only aims to foster students' creative abilities but also to raise awareness about the importance of cultural preservation and environmental stewardship. By integrating art, culture, and ecological learning, this project offers students valuable experiences in understanding and appreciating art while contributing to environmental sustainability.*

Keywords: Cultural Perservation, Environmental Awarness, Skills Development, Experiential Learning

ABSTRAK

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik kelas VI SDI Kampus IKIP dan kelas V SD Inpres Hartaco Indah tentang praktik ramah lingkungan dan pelestarian budaya melalui pembuatan minuman tradisional serta karya seni kreatif. Peserta didik diperkenalkan dengan proses pembuatan minuman khas Makassar, Sarabba', serta es krim dari ubi ungu. Selain itu, mereka diajarkan membuat bunga dari sabun, bosara dari kardus bekas, dan hiasan dinding dari stik es krim bekas. Proses pelatihan meliputi persiapan, pengolahan bahan, hingga tahap finishing, dengan penekanan pada nilai budaya dan lingkungan.

Setelah pelatihan, peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih keterampilan sesuai minat mereka, seperti memahat, menghitung, atau mengukur dalam pembuatan produk seni dan kerajinan. Karya-karya yang dihasilkan akan dipamerkan dalam sebuah acara di kampus, melibatkan dosen pengampu, guru pamong, dan teman-teman PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2024. Proyek ini bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan kreatif peserta didik tetapi juga untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya melestarikan budaya dan menjaga lingkungan. Dengan mengintegrasikan pembelajaran seni, budaya, dan ekologi, proyek ini memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi seni sekaligus berperan aktif dalam pelestarian lingkungan..

Kata Kunci: *Pelestarian Budaya, Kesadaran Lingkungan, Keterampilan Kreatif, Pembelajaran Eksperiental*

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan elemen kunci dalam membangun karakter peserta didik agar siap menghadapi tantangan masa depan. Menurut Pierson Russo (2023), pembelajaran kreatif dan berbasis pengalaman membantu peserta didik memahami dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sehari-hari, mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah secara inovatif. Kegiatan Galeri Kampus dengan tema Ragam Rasa dan Kerajinan memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi seni dan budaya lokal, sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Melalui aktivitas seperti

pembuatan produk lokal dan kerajinan dari bahan daur ulang, peserta didik dapat mengasah keterampilan praktis sambil menumbuhkan kesadaran lingkungan. Laporan EduSourced (2023) menegaskan bahwa keterlibatan dalam proyek nyata tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan karya estetik, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya dan lingkungan, membentuk karakter yang kuat dan berdaya saing di masa depan.

Proyek ini bertujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik SDI Kampus IKIP khususnya di kelas VI dan peserta didik kelas V

SD Inpres Hartaco Indah tentang praktik ramah lingkungan dan pentingnya melestarikan budaya dan lingkungan melalui minuman tradisional dan karya seni. Dalam proyek ini, peserta didik akan diperkenalkan dengan langkah-langkah dasar dalam proses pembuatan minuman khas Makassar yakni Sarabba', pembuatan ice cream dari ubi ungu, bunga dari sabun, bosara dari kardus bekas, dan hiasan dinding dari stik ice cream bekas. Mereka akan belajar tentang persiapan dan pengolahan bahan, serta proses *finishing*. Selain itu, mereka juga akan memahami konsep-konsep dasar tentang lingkungan dan cara menjaga kelestariannya.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta didik akan memiliki kesempatan untuk mencoba membuat Sarabba ataupun ice cream dari bahan-bahan yang telah disiapkan, kemudian peserta didik lainnya dengan minat memahat akan diberi kesempatan untuk membuat karya bunga dari sabun, dan mereka yang tertarik dengan minat perhitungan ataupun pengukuran akan diberi

kesempatan untuk membuat bosara dan hiasan dinding dari stik.

Hasil karya mereka akan dipamerkan dalam sebuah acara pameran di kampus nantinya, di mana hasil karya ini akan di presentasikan kepada Dosen Pengampu, Guru Pamong serta teman-teman PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2024. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang budaya khas Makassar, seni, dan kegiatan yang ramah lingkungan. Melalui pelatihan dan pameran karya, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka sambil belajar tentang pentingnya melestarikan budaya dan menjaga lingkungan.

Proyek ini merupakan kombinasi antara budaya dan pembelajaran seni serta kesadaran lingkungan, yang akan memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi seni sambil berkontribusi pada pelestarian lingkungan.

B. Metode Pelaksanaan

Proses perealisasiian proyek in idilakukan dengan berlandaskan pada kerangka teori *SMART*. Kerangka berpikir *SMART* adalah sebuah pendekatan yang digunakan dalam perencanaan dan pengaturan tujuan sebuah proyek yang efektif. *SMART* adalah singkatan dari *Specific* (Spesifik), *Measurable* (Terukur), *Achievable* (Dapat dicapai), *Relevant* (Relevan), dan *Time-bound* (Terikat waktu). Setiap unsur dalam *SMART* dapat lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

Specific (Spesifik):

Tujuan proyek yang spesifik memiliki deskripsi yang jelas dan rinci mengenai apa yang ingin dicapai. Tujuan harus dapat menjawab pertanyaan seperti “Apa yang ingin dicapai?”, “Mengapa ini penting?” “Masalah apa yang akan terselesaikan dengan proyek ini?”, “Siapa saja yang akan terlibat dan menerima manfaat dari proyek ini?”, “Dimana dan kapan proyek ini akan dilakukan?”

Measurable (Terukur):

Tujuan yang dapat diukur membuat kita dapat menentukan indikator atau ukuran yang jelas untuk mengevaluasi capaian tujuan proyek. Hal ini melibatkan penggunaan angka,

persentase, perhitungan matematik dan parameter lain dalam mengukur hasil yang dicapai proyek.

Relevant (Relavant):

Tujuan yang relevan memastikan bahwa proyek selaras dengan kebutuhan, prioritas, dan konteks yang lebih besar dari lembaga atau organisasi pelaksana. Dengan keterkaitan yang kuat terhadap visi dan misi lembaga, proyek ini seharusnya mendukung pencapaian tujuan jangka panjang serta memenuhi kebutuhan spesifik dari peserta didik, komunitas, atau pemangku kepentingan terkait. Relevansi tujuan ini juga berarti proyek tersebut mampu memberikan manfaat yang nyata, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, sehingga setiap usaha yang dilakukan dapat membawa dampak positif yang signifikan. Tujuan yang relevan mempertimbangkan apakah proyek ini sesuai dengan nilai, sumber daya, dan arah strategis organisasi, sehingga setiap langkah yang diambil berada dalam jalur yang mendukung visi besar lembaga. *Achievable* (Dapat Dicapai): proyek yang relevan berarti memiliki keterkaitan dan relevansi dengan misi, visi, dan konteks yang lebih luas. proyek harus sesuai dengan

kebutuhan dan prioritas yang ada, serta mendukung pencapaian hasil yang diinginkan.

Time-bound (Terikat waktu):

Projek yang terikat waktu memiliki batas atau tenggat waktu. Hal ini dapat membantu pelaksana projek untuk mengatur dan menetapkan prioritas tugas-tugas yang harus dilakukan.

C.Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan projek dilakukan dengan menentukan tujuan, sasaran, rencana pelaksanaan, anggaran hingga evaluasi kegiatan dengan menggunakan kerangka berfikir SMART. Berikut adalah serangkaian tahapan pelaksanaan projek dengan tema Ragam Rasa dan Kerajinan:

Menentukan tujuan projek:

1. *Specific* (Spesifik):

Mengajarkan peserta didik SDI Kampus IKIP khususnya kelas V cara membuat minuman khas Makassar yakni Sarabba dan memanfaatkan bahan bekas tak terpakai yang kemudian disesuaikan dengan CP Fase C dimana peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3

dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Peserta didik mulai mengenal alternatif bahan, alat atau prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.

2. *Measurable* (Terukur):

Untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta didik akan target pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan pendekatan experiential learning, dimana peserta didik akan belajar membuat dan mengolah karya seni melalui praktek secara langsung.

3. *Achievable* (Dapat Dicapai):

Menerapkan pendekatan experiential learning dalam pengolahan/pembuatan karya seni yang sederhana sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami prosesnya.

4. *Relevant* (Relevan):

Projek ini mendukung pengembangan keterampilan kreatif dan produktif peserta didik.

Sehingga sesuai dengan misi sekolah dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dan mengenalkan budaya dan seni.

5. *Time-bound* (Terikat Waktu):

Proyek ini dilaksanakan pada bulan Juni-September 2024. Mulai dari diskusi kesiapan dan tujuan Bersama dosen pembimbing hingga pelaksanaannya.

Sasaran: Dengan memperkenalkan konsep daur ulang dan pemanfaatan bahan alami, proyek ini mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan bertanggung jawab dalam memilih serta menggunakan bahan yang ramah lingkungan. Mereka belajar untuk mengolah bahan-bahan sederhana, seperti ubi ungu dan rempah tradisional, menjadi produk seni dan kuliner yang memiliki nilai tambah dan tidak menghasilkan banyak limbah.

Selain keterampilan teknis, proyek ini juga berfokus pada pengembangan kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Melalui eksperimen dengan bahan-bahan lokal dan teknik kerajinan yang beragam, peserta didik didorong untuk mengekspresikan ide-

ide mereka secara bebas dan orisinal. Hal ini membuka peluang bagi mereka untuk menciptakan karya yang tidak hanya indah secara estetis tetapi juga berpotensi diminati pasar, sehingga produk yang dihasilkan dapat memiliki nilai jual tinggi dan menjadi bagian dari ekonomi kreatif lokal.

Melalui pendekatan ini, proyek Ragam Rasa dan Kerajinan diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk berpikir lebih jauh tentang peran seni dalam melestarikan budaya dan lingkungan. Tidak hanya memupuk rasa bangga terhadap warisan budaya lokal, kegiatan ini juga membantu membangun kesadaran mereka tentang pentingnya keberlanjutan dalam setiap karya yang dihasilkan. Dengan keterampilan yang terasah dan wawasan yang diperluas, peserta didik diharapkan dapat menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan berkontribusi dalam membangun komunitas yang lebih peduli terhadap lingkungan serta menghargai kekayaan budaya setempat..

Rencana Pelaksanaan:

1. *Specific* (Spesifik):

Memulai dengan presentasi tentang pendekatan *experiential learning*,

dilanjutkan dengan demonstrasi praktis, dan pelatihan pembuatan produk.

2. *Measurable* (Terukur):

Setiap peserta didik yang dibagi menjadi beberapa kelompok akan menghasilkan minimal satu produk yang telah dihias dengan kreativitas masing-masing peserta didik.

3. *Achievable* (Dapat Dicapai):

Menyediakan semua bahan dan peralatan yang diperlukan serta panduan yang mudah dipahami untuk Peserta didik.

4. *Relevant* (Relevan):

Pelatihan ini akan memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada peserta didik, sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.

5. *Time-bound* (Terikat Waktu):

Pelatihan proyek ini akan dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2024, hari senin di kelas V SD Inpres Hartaco Indah dan 23 Agustus 2024, hari Jum'at di Kelas VI SDI Kampus IKIP.

Anggaran Pelaksanaan Proyek:

1. *Specific* (Spesifik):

Menyediakan anggaran untuk pembelian bahan-bahan pembuatan

Sarabba', Ice Cream, Bunga, Hiasan Dinding, dan Bosara.

2. *Measurable* (Terukur):

Anggaran sebesar Rp.200.000,- telah disediakan untuk membeli bahan-bahan dan alat-alat yang diperlukan.

3. *Achievable* (Dapat Dicapai):

Anggaran telah disesuaikan dengan jumlah peserta dan kebutuhan materi pelatihan.

4. *Relevant* (Relevan):

Anggaran akan digunakan secara efisien untuk mendukung terlaksananya pelatihan dengan baik.

5. *Time-bound* (Terikat Waktu):

Anggaran harus disiapkan sebelum tanggal 16 Agustus 2024 / Jum'at untuk pembelian bahan-bahan.

Evaluasi:

1. *Specific* (Spesifik):

Mengevaluasi hasil karya peserta dan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan proyek.

2. *Measurable* (Terukur):

Melakukan survey kepuasan peserta dan mengumpulkan feedback tentang kualitas proyek.

3. *Achievable* (Dapat Dicapai):

Menyediakan formulir survei kepuasan peserta dan melakukan wawancara singkat setelah pelatihan selesai.

4. *Relevant* (Relevan): Evaluasi akan membantu dalam meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan dan memahami kebutuhan peserta secara lebih baik.

5. *Time-bound* (Terikat Waktu): Evaluasi akan dilakukan selama satu minggu setelah pelatihan selesai.



Gambar 5. Pemaparan Karya/Produk kepada Rektor, Dosen, Guru, dan Masyarakat.

Dokumentasi Pelaksanaan Proyek:



Gambar 1. Proses Pembuatan Produk



Gambar 2. Pemaparan Produk & Rencana pelaksanaan Pelatihan di Sekolah PPL



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Produk di SD Inpres Hartaco Indah



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan Produk di SDI Kampus IKIP

E. Kesimpulan

Proyek Ragam Rasa dan Kerajinan berhasil mengintegrasikan praktik seni dan budaya dengan konsep pembelajaran ramah lingkungan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik. Melalui kegiatan kreatif seperti pembuatan Sarabba' khas Makassar, es krim dari ubi ungu, dan berbagai kerajinan berbasis daur ulang, peserta didik tidak hanya memperoleh keterampilan praktis, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya pelestarian lingkungan serta budaya lokal. Dengan kegiatan ini, peserta didik diajak untuk mengembangkan kemampuan mengelola bahan-bahan lokal dan memanfaatkan sumber daya alam secara berkelanjutan, sekaligus

memperkaya wawasan mereka dalam seni kriya yang bernilai ekonomis dan berdaya jual.

Selain itu, proyek ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menampilkan hasil karya mereka dalam pameran di kampus, yang secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka. Keterlibatan dalam pameran ini juga memperkuat kolaborasi antara peserta didik, guru, dan dosen, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inklusif. Program ini tidak hanya mendorong apresiasi terhadap budaya Makassar dan seni lokal, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, inovasi, tanggung jawab sosial, dan kesadaran lingkungan. Dengan demikian, proyek Ragam Rasa dan Kerajinan memainkan peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan dengan bekal keterampilan yang komprehensif, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, empati, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari warga global yang sadar lingkungan dan budaya..

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Asari, dkk. (2023). Peran Media Sosial dalam Pendidikan. Yogyakarta. Penerbit: CV.Istana Agency.
- Boise State University. (2007). Creating SMART Objectives.
- Chinthya Gapila. (2020). METODE PEMBELAJARAN SMART (SPESIFIC, MEASURABLE, ACHIEVABLE, REALISTIC AND TIME BOUND) TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN. UIN Raden Intan Lampung.
- Fransheine, Ratnah. (2024). Persepsi Siswa terhadap Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 8 No.2
- Indra, Wayan, dkk. (2023). Kompetensi Abad 21 Sebagai Bekal Menghadapi Tantangan Masa Depan. Kappa Journal, Pendidikan Fisika FMIPA Universitas Hamzanwadi, April 2023. Vol. 7, No.1
- Nida, Dessy. (2023). Modul MK Proyek Kepemimpinan. Kementrian

Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi.

Sitorus, Ahmad Sukri. (2023).

Kepercayaan Diri,
Keterampilan Sosial dan
Emosional Anak; Studi
Korelasional dan Stimulasi.
Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini Undiksha.

Syamsul Kurniawan. (2023). *Thomas
Lickona's Idea on Character
Education Which Builds
Multicultural Awareness: Its
Relevance for
School/Madrasah in
Indonesia*. Al-Tadzkiyyah:
Jurnal Pendidikan Islam.