



## Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Proyek kelompok pada Pembelajaran PKn Kelas V SD 095207 Sorba Tonduhan

Minar Trisnawati Lumbantobing<sup>1\*</sup>, Maria Barus<sup>2</sup>, Yosua Marasi Siagian<sup>3</sup>, Salome Lamriana Hutagalung<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Korespondensi: [minartobing14@gmail.com](mailto:minartobing14@gmail.com)

**Abstract.** Civic Education is an educational program that aims to teach pragmatic and procedural principles that strive to develop human nature, culture, and empower individuals, especially students, so that they can become good citizens in accordance with the demands recognized morally and constitutionally by the state. In civic learning there are three basic principles in learning, one of which is developing citizen intelligence, fostering citizen responsibility, and encouraging citizen participation in national and state life. The priority problems faced are at SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, namely the limitations of project-based learning, the unavailability of supporting facilities such as computers in the school environment. Teacher Competence in Learning Management is Less Creative: Teacher pedagogical competence in designing interactive and local context-based learning is still limited. The use of traditional learning methods tends to dominate, making it less interesting for students. The solution provided is in the form of project learning, the application of a project-based learning model, where project-based learning involves teachers and students. Teachers play an active role in motivating students and improving the quality of learning. Teachers possess significant input and creativity, and can enhance learning motivation to help students achieve positive learning outcomes (Magdalena et al., 2024). According to (Norhikmah et al., 2022), the project-based learning model requires students to create projects related to the relevant subject. Projects in this learning model are built on students' ideas derived from real-world problems, enabling students to engage directly in problem-solving.

**Keywords:** Socialization, Project-Based Learning, Civics

**Abstrak.** Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan prinsip-prinsip pragmatis dan prosedural yang berusaha untuk mengembangkan sifat kemanusiaan, budaya, serta memberikan kekuatan kepada individu, khususnya siswa, agar mereka dapat menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan yang diakui secara moral dan konstitusional oleh negara. Pada pembelajaran kewarganegaraan ada tiga yang menjadi dasar dalam pembelajaran yang salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab warga negara, serta mendorong partisipasi warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Permasalahan Prioritas yang dihadapi adalah di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, yaitu keterbatasan pembelajaran berbasis proyek, tidak tersedianya fasilitas pendukung seperti computer yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Kompetensi Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran kurang Kreatif: Kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan berbasis konteks lokal masih terbatas. Penggunaan metode pembelajaran tradisional cenderung mendominasi, sehingga kurang menarik bagi siswa. Solusi yang diberikan adalah berupa pembelajaran proyek penerapan model pembelajaran berbasis proyek, Dimana pembelajaran berbasis proyek melibatkan antara guru dengan siswa. Guru berperan aktif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru mempunyai masukan dan kreativitas yang besar serta dapat meningkatkan motivasi belajar untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik, (Magdalena et al., 2024). Menurut (Norhikmah et al., 2022), Model pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa untuk membuat proyek yang berkaitan dengan mata pelajaran terkait. Proyek pada pembelajaran ini dibangun berdasar ide-ide para siswa yang berasal dari keresahan permasalahan riil, sehingga peserta didik terjun secara langsung dalam memecahkan masalah.

**Kata Kunci:** Sosialisasi, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pkn

## 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan didapat oleh seorang manusia dimulai dari sejak dini, melalui pendidikan seseorang diharapkan untuk memiliki bekal dalam kehidupannya. Pada pendidikan kewarganegaraan salah satu dalam mengembangkan keterelampilan siswa yang memfokuskan paada pembentukan warga Negara yang mampu berpartisipasi secara efektif, cerdas, demokrasi dan bertanggung jawab. Sebagaimana diungkapkan (Suseno et al., 2022) yang menyatakan PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan prinsip-prinsip pragmatis dan prosedural yang berusaha untuk mengembangkan sifat kemanusiaan, budaya, serta memberikan kekuatan kepada individu, hususnya siswa, agar mereka dapat menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan yang diakui secara moral dan konstitusional oleh negara. Pada pembelajaran kewarganegaraan ada tiga yang menjadi dasar dalam pembelajaran yang salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab warga negara, serta mendorong partisipasi warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Adapun tiga pengetahuan kewarganegaraan yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan kewarganegaraan yakni pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dispotition*). Sebagaimana menurut Margaret Stimman Branson yang artikelnya berjudul *The Role of Civic Education 1998* dalam (Nanggala, 2020), Paradigma yang dikembangkan antara unsur pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dengan keterampilan kewarga negaraan (*civic skills*) pada dasarnya tepat, jelas, dan relevan untuk masyarakat demokratis untuk pengembangan karakter bangsa. Dengan tiga kompetensi kewarganegaraan tersebut maka tentunya siswa dalam mengimplementasikannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Menurut (Nisa et al., 2023) Keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) adalah keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan warga negara dan pengetahuan yang diperoleh itu bermanfaat karena dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan maka didapati keadaan : (1) tidak ada lab komputer; (2) tidak ada komputer hanya ada mesin cetak/printing; (3) tidak ada ruang khusus kepala sekolah; (4) tidak ada ruang tata usaha; (5) tidak ada infokus; dan (6) tidak ada ruang media. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya penambahan sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu lab komputer, komputer, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, infokus, ruang media untuk mengatasinya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode pelaksanaan pada program pengabdian kepada masyarakat ini disusun secara sistematis. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan peninjauan lokasi dan perizinan untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, serta menyepakati waktu pelaksanaan. Sasaran kegiatan ini adalah 10 orang Guru-Guru yang mengajar di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung dalam bentuk sosialisasi melalui ceramah dan metode tanya jawab bagi guru-guru SD untuk memberikan pemahaman tentang hakikat dan manfaat Workshop Dan Sosialisasi Pembuatan Media Edukasi Merdeka Belajar Di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, dalam pembelajaran; demonstrasi pencarian dan pembuatan bahan ajar berbasis literasi digital, serta praktik langsung dengan menggunakan Laptop yang terhubung Internet. Diakhir kegiatan, diadakan presentasi dan disusul dengan pemberian umpan balik dan masukan terhadap karya tersebut.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan sesi pembukaan yang berisi pengenalan tujuan sosialisasi kepada para guru. Selanjutnya, tim pengusul memaparkan manfaat workshop dan sosialisasi pembuatan media edukasi Merdeka Belajar di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, disertai dengan penjelasan mengenai proyek pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru terkait pentingnya media edukasi yang kreatif dan inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Pada tahap praktik langsung, guru diajak untuk membuat proyek pembelajaran dengan pendampingan dari tim pengusul. Setiap guru diberikan kesempatan memilih salah satu topik pembelajaran untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab guna memberikan kesempatan kepada guru menyampaikan kendala atau kesulitan yang dihadapi selama praktik berlangsung. Tim pengusul kemudian memberikan solusi dan saran perbaikan agar media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan secara optimal. Sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat–Sabtu, 29–30 November 2025, secara tatap muka di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan dan diikuti oleh seluruh guru sekolah tersebut.

### **Partisipasi Mitra**

Partisipasi mitra dalam Pelaksanaan sosialisasi ini melibatkan peran aktif dari mitra, yaitu sekolah dasar (SD) sebagai lokasi kegiatan. Mitra berperan sebagai pihak yang memberikan

masuk mengenai kebutuhan pelatihan, menyediakan fasilitas, dan mendukung implementasi hasil pelatihan di lingkungan sekolah. Kepala Sekolah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program, mengatur jadwal kegiatan sosialisasi agar tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, Kecamatan Hatonduhan. Guru di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan berpartisipasi aktif sebagai peserta pelatihan dan proyek kelompok.

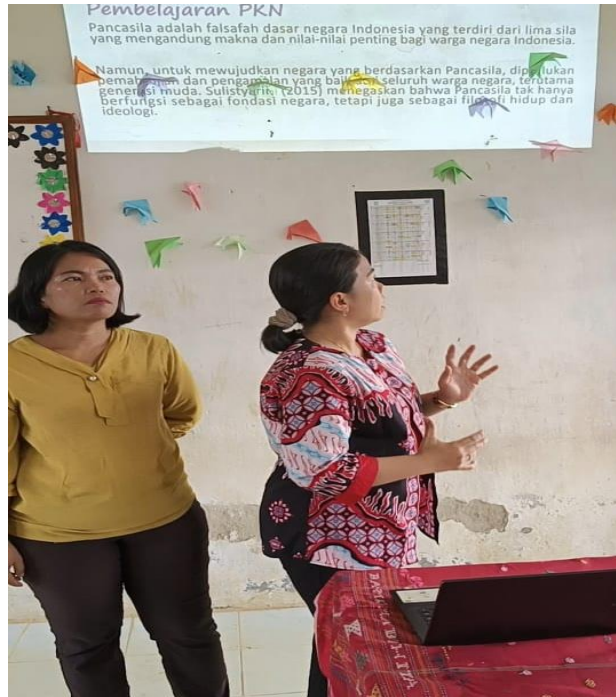
### **Hasil dan Pembahasan**

Dalam sosialisasi yang diberikan bahwa upaya sosialisasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberikan proses belajar mengajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan aplikasi yang bersinergis dengan informasi mengenai Workshop Dan Sosialisasi pembelajaran berbasis proyek Di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan. Pembelajaran proyek ini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu Kegiatan belajar mengajar dengan literasi digital ini membantu guru melakukan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik seperti tatap muka di kelas. Pembelajaran tatap muka terbatas dapat menjadi efektif dan menyenangkan bagi anak-anak khususnya sekolah dasar.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di Ruang kelas SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan. Kegiatan diawali dengan Workshop Dan Sosialisasi Pembuatan proyek Di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan (Gambar 1). Adapun proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada seluruh guru di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan, sebagai berikut :

Kegiatan diawali dengan registrasi peserta dan pengisian identitas secara umum dan mengisi daftar hadir.

Berikutnya dilakukan kegiatan perkenalan dengan para peserta yang hadir, Setelah perkenalan, dilanjutkan dengan pengenalan sosialisasi kepada para guru dan juga pemaparan manfaat pembelajaran proyek dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.



**Gambar 1. Foto Pemaparan Materi**  
Sumber: Tim PKM, 2025

Pada saat penyajian materi, juga diisi permintaan tanggapan (feedback) dari peserta. Adapun materi yang disajikan adalah pengenalan pembelajaran karakter pada Pkn

1. Acara berikutnya adalah diskusi dengan para peserta seputar permasalahan yang ada. Narasumber semaksimal mungkin berupaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dikemukakan. Diskusi ini bertujuan untuk melatih dan menyadarkan akan pentingnya kompetensi pedagogik guru dalam membuat media animasi menggunakan youtube di SD.
2. Praktik Langsung: merancang pembelajaran proyek pada materi PKn dimana : Guru diajak untuk langsung membuat pembelajaran proyek menggunakan barang apa saja yang ada disekitar sekolah, dengan pendampingan dari tim pengusul. Guru memilih salah satu topik pembelajaran untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran..
3. Acara terakhir adalah penutupan acara sekaligus melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dan juga terhadap peserta. Tujuannya untuk mengetahui sejauhmana materi yang disampaikan dapat diserap dan difahami oleh peserta.

Berikut dokumentasi kegiatan penyampaian materi kepada guru-guru. Tujuan kegiatan ini guru-guru mampu memahami pemanfaatan proyek pembelajaran untuk bahan ajar, mencari, menyeleksi, dan mengunduh sumber belajar dari Internet yang bermutu tinggi. Berikut dokumentasi kegiatan ceramah dan diskusi:



**Gambar 2. Foto Ketua dan anggota bersama guru**  
Sumber: Tim PKM, 2025

Pada kegiatan workshop, peserta pelatihan dibimbing untuk membuat media pembelajaran. Pada sesi pertama kegiatan workshop, setiap guru diminta untuk menentukan topik pembelajaran PKn sebagai bahan ajar yang akan dibuat. Kemudian peserta diminta mencari sumber bahan ajar dari Internet baik yang berupa media tulisan, gambar

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru peserta pelatihan ini mendapatkan pengetahuan mengenai informasi mengenai proyek pembelajaran pada materi PKn dalam meningkatkan wawasan guru-guru. Diharapkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru dapat diteruskan ke guru yang lain. Secara umum kegiatan PkM telah berhasil dilaksanakan dengan tercapainya luaran yang diharapkan. Luaran tersebut berupa jurnal sinta 5 dari Sosialisasi pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran Pkn Di SD Negeri 095207 Sorba Tonduhan untuk meningkatkan wawasan guru-guru yang dibuat oleh peserta pelatihan. Hasil evaluasi dari kegiatan workshop menunjukkan bahwa guru peserta pelatihan telah memahami dan mampu menggunakan proyek pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Banyak terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam pengabdian yang telah kami lakukan di sekolah baik utuk kepala sekolah, guru guru hebat dan siswa siswi. Semoga pengabdian yang kami lakukan memiliki kebermanfaatn sepanjang hayat. Dan pengabdian ini berlangsung atas dukungan dari kampus kami tercinta Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.

## DAFTAR REFERENSI

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning / CTL)*. Jakarta : Ditjen Dikdasmen.
- Elihami, E., Nurhayati, N., & Wahyuni, W. (2018). Media video sebagai sarana pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 120–127.
- Hidayat, D., & Hasbullah, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Videoscribe materi banjir bukan sekedar bencana alam mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7545–7553.
- Hutasoit, N. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 15–23.
- Wijaya, Lani Diana ( Editor : Endri Kurniati ). 2020. *Dampak Negatif dan Positif Pembelajaran Jarak jauh Selama Pandemi Covid-*. Jakarta : Tempo. Co.
- Komalasari, K.(2012). The Effect Of Contextual Learning in Civic Education on Students' Civic Skills. *Internasional Journal for Educational Studies*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.