

JUDUL: REVITALISASI NILAI-NILAI KEMANUSIAAN MELALUI FOOD BANK

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Bentuk Kegiatan: Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat

Oleh:

1. Katarina Leba, S.Ag.,M.Th.
NIP. 197904292008122002

Dosen Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Jember



**KEMENTRIAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

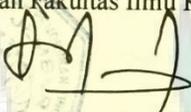
Dilaksanakan atas dasar Surat Tugas Ketua LPM Universitas Jember
Nomor :1885/UN25.3.2/PM/2018, Tanggal 31 Mei 2018
(Sumber Dana Mandiri)

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

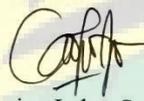
Penerapan Bidang : Pemberdayaan Masyarakat
Judul Program Pengabdian : Revitalisasi Nilai-Nilai Kemanusiaan Melalui Food Bank
Pelaksana : 1 (satu) orang
Nama : Katarina Leba, S. Ag., M.Th
NIP : 197904292008122002
Disiplin ilmu : Pendidikan Agama Katolik
Pangkat/golongan/jabatan : Penata / III b / Lektor
Fakultas/Jurusan : Ilmu Komputer

Alamat : Jl. Kalimantan 37 Tegal Boto Jember
Telepon/Faks/Email : (0331) 326935 / (0331) 326911
Hari/Tanggal Pelaksanaan : Sabtu, 02 Juni 2018
Lokasi Kegiatan : Desa Pakis Kecamatan Panti-Jember
Sumber Dana : Mandiri (5.000.000)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Drs. Slamun, M.Comp.Sc., Ph.D
NIP. 19670420 199201 1 001

Jember, 4 Juni 2018
Pelaksana


Katarina Leba, S. Ag., M. Th.
NIP. 19790429 200812 2 002

Mengetahui,
Kepala LPPM Universitas Jember
Sekretaris 1


Drs. Anwar, M.Si.
NIP. 196306061988021001

RINGKASAN

Implementasi kurikulum 2013 memerlukan desain pengembangan model pembelajaran yang inovatif. Namun demikian, masih banyak masalah berkaitan dengan desain model pembelajaran serta implementasinya sesuai dengan karakter pendidikan Pancasila di MKU. Sementara itu metode atau model pembelajaran yang digunakan selama ini lebih bersifat teori dan kurang menekankan implementasi pada nilai-nilai kemanusiaan. Untuk itu, perlu mendesain Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui *Food Bank* pada mata kuliah pendidikan Pancasila. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah berupa produk desain pengembangan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) melalui *Food Bank*. Secara khusus, penelitian ini akan menghasilkan desain pengembangan model pembelajaran yang menekankan pada analisis kebutuhan, kepraktisan, dan keefektifan pembelajar di abad 21.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*developmental research*) yang berorientasi pada pengembangan desain produk, dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara rinci dan produk akhirnya dievaluasi. Secara operasional, proses pengembangan mengacu pada modifikasi model penelitian dan pengembangan Gall dan Gall, dengan memperhatikan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap validasi.

Pada tahap studi pendahuluan, dikaji tentang studi literatur yaitu studi lapangan tentang bentuk atau pola sejenis yang sudah ada, mendeskripsikan dan menganalisis temuan lapangan. Pada tahap pengembangan, merumuskan desain dan penyusunan model pembelajaran awal. Pada tahun pertama dilakukan studi kelayakan melalui ujicoba produk secara terbatas (seluruh kelas Pancasila MKU Universitas Jember). Untuk tahun kedua, dilakukan ujicoba produk lebih luas untuk mengetahui keefektifan desain model, selanjutnya diadakan evaluasi dan perbaikan. Dari hasil uji coba produk dilakukan penyempurnaan model yang siap dilakukan uji validasi. Pada tahap validasi, menguji hasil pengembangan dan memvalidasi produk dalam rangka finalisasi produk akhir.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang senantiasa memberikan berkat-Nya berupa kesehatan, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “**Revitalisasi Nilai-Nilai Kemanusiaan Melalui Food Bank**” Pada kesempatan ini, kami sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember
2. Ketua lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Jember
3. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember
4. Kepala Desa Pakis, Kec. Panti Jember
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini, sehingga kami dapat menyelesaikan program pengabdian kepada masyarakat ini dengan sebaik-baiknya.

Semoga laporan ini bisa bermanfaat untuk pembaca yang akan mengadakan pengabdian. Kami juga menerima saran dan kritik demi lebih baiknya kegiatan serupa yang mungkin akan dilaksanakan di masa mendatang.

Jember, Juni 2018

Pelaksana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
BAB II TUJUAN DAN MANFAAT	4
A. Tujuan	4
B. Manfaat	4
BAB III KERANGKA PENYELESAIAN MASALAH	5
BAB IV PELAKSANAAN KEGIATAN	11
A. Realisasi Penyelesaian Masalah	11
B. Khalayak Sasaran	11
C. Metode	11
BAB V HASIL KEGIATAN	12
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	13
A. Kesimpulan	13
B. Saran	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Hadir Sasaran Kegiatan Pengabdian
- Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat
- Lampiran 3 Materi Pengabdian Masyarakat
- Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Pengabdian



BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa, proses pembelajaran di Indonesia hingga saat ini masih didominasi sistem konvensional, sehingga penerapan pembelajaran yang berorientasi pada konsep “*contextualized multiple intelligence*” masih jauh dari harapan. Masalah serius yang kita hadapi adalah, sebagian besar mahasiswa “tidak dapat menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasi pengetahuan dalam kehidupannya saat ini dan di kemudian hari”. Artinya pembelajaran tidak memberikan makna bagi mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya. Pembelajaran belum mampu mengembangkan *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition* secara komprehensif. Hal ini disebabkan oleh setiap pembelajaran belum mengkaitkan materi dengan realita kehidupan mahasiswa, tidak kontekstual, lebih banyak memberikan kemampuan untuk mengkopi teori, bukan untuk berpikir kreatif, kritis, dan analitis, bahkan menimbulkan sikap apatis mahasiswa dan menganggap remeh serta kurang menarik (Surachmad, 2003).

Setiap aspek proses pembelajaran di Indonesia masih banyak kelemahan, bahkan secara agregat menjadi kontraproduktif terhadap pengembangan diri dan kemampuan intelektual mahasiswa. Suryadi (2006:27) mengidentifikasi ciri-ciri sistem belajar konvensional meliputi adanya kelas yang tertutup dalam sekolah dan lingkungannya, seting ruangan yang statis dan penuh formalitas, dosen menjadi satu-satunya sumber ilmu, papan tulis, dan menggunakan *power point* melalui LCD sebagai sarana utama dalam proses *transfer of knowledge*, situasi dan suasana belajar yang diupayakan hening untuk mendapatkan konsentrasi belajar maksimal, menggunakan buku wajib yang cenderung menjadi satu-satunya yang syah sebagai referensi di perkuliahan. Pembelajaran seperti ini Freire (1993) mengistilahkan sebagai *Banking Education* dimana guru/dosen berperan sebagai depositor sedangkan mahasiswa berperan sebagai penerima (*receiver*).

Somantri (2001:245) mempertegas bahwa kurang bermaknanya suatu mata kuliah bagi mahasiswa dikarenakan masih dominannya penerapan metode pembelajaran konvensional seperti *ground covering technique*, *indoktrinasi*, dan *narrative technique* dalam pembelajaran Pancasila sehari-hari. Sementara itu, Budimansyah (2008:18) menyoroti penyebab masalah tersebut secara lebih luas meliputi: *pertama*, proses pembelajaran dan penilaian lebih menekankan pada dampak instruksional (*instructional effects*) yang terbatas

pada penguasaan materi (*content mastery*) atau hanya menekankan pada dimensi kognitifnya saja. Pengembangan dimensi-dimensi lainnya (afektif dan psikomotorik) dan pemerolehan dampak pengiring (*nurturant effects*) sebagai “*hidden curriculum*” belum mendapat perhatian sebagaimana mestinya. *Kedua*, Pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melalui pelibatangannya secara proaktif dan interaktif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (intra dan ekstra kurikuler). Hal ini berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) untuk mengembangkan kehidupan dan perilaku mahasiswa. *Ketiga*, penggunaan alokasi waktu yang tercantum dalam Struktur Kurikulum Pendidikan dijabarkan secara kaku dan konvensional sebagai jam pelajaran tatap muka terjadwal sehingga kegiatan pembelajaran dengan cara tatap muka di kelas menjadi sangat dominan. Hal itu mengakibatkan dosen tidak dapat berimprovisasi secara kreatif untuk melakukan aktivitas lainnya selain dari pembelajaran rutin tatap muka yang terjadwal dengan ketat. *Keempat*, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana sosio-pedagogis untuk mendapatkan “*hands-on experience*” juga belum memberikan kontribusi yang signifikan untuk menyeimbangkan antara penguasaan teori dan praktek pembiasaan perilaku dan keterampilan dalam berkehidupan yang demokratis dan sadar hukum.

Pemecahan masalah kekurangbermaknaan pembelajaran tersebut perlu merubah materi pembelajaran tidak hanya berisi teori saja, tetapi harus dipadukan dengan kehidupan nyata dalam masyarakat dengan ditopang oleh proses pembelajaran yang dapat mengembangkan *contextualized multiple intelligence*. Hal ini senada dengan pendapat Somantri (2001:313) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila pengetahuan fungsional (*functional knowledge*) dan masalah-masalah kemasyarakatan memperkaya konsep-konsep dasar suatu pembelajaran, dan dikembangkan dialog kreatif dalam pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dapat mengembangkan seluruh potensi mahasiswa. Menurut Djahiri (dalam Budimansyah dan Syaifullah, 2006:3), potensi diri yang harus dikembangkan ini meliputi potensi daya pikir/intelektual, daya afektual dan psikomotor yang terkait dengan konteks *life cycles* manusia, aspek kehidupannya, dan sumber norma acuannya yang berlaku di masyarakat.

Proses pembelajaran Mata Kuliah Umum di perguruan tinggi abad 21 perlu mendukung program Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) yaitu pencapaian tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk tujuan kemanusiaan, seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*), Pembelajaran Penemuan

(*Discovery Learning*), Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*), dan Pembelajaran Berbasis Projek (*Project-Based Learning*). Walaupun pemerintah melalui kemenristekdikti sudah mewacanakan pembelajaran seperti tersebut diatas, yang sudah diimplementasikan baru pembelajaran dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis projek (*Project-Based Learning*) dalam pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan kemanusiaan yaitu **“Revitalisasi Nilai-Nilai Kemanusiaan Melalui Food Bank”**

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana implementasikan model pembelajaran berbasis projek (*Project-Based Learning*) dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik berkaitan dengan tujuan kemanusiaan?



BAB II
TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis projek (*Project-Based Learning*) dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik berkaitan dengan tujuan kemanusiaan.

B. Manfaat

Manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Melatih mahasiswa untuk memiliki kepedulian pada sesama yang kurang mampu.
2. Membantu masyarakat kurang mampu secara temporer dalam memenuhi kebutuhan dasar khususnya sandang dan pangan.

BAB III

KERANGKA PENYELESAIAN MASALAH

Dalam dunia pendidikan, mengajar merupakan sebuah proses yang dilakukan seorang pendidik dalam mencapai tujuan belajar. Untuk selanjutnya, hal ini diimplementasikan dalam berbagai upaya yang dilakukan para pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh para peserta didik. Upaya tersebut dituangkan dalam berbagai model pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gunter et al (1990:67) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur yang dilakukan langkah demi langkah yang mengarah pada hasil belajar yang ingin dicapai. Menurut Joyce dan Weil (1980) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sebuah pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar pendidik. Seorang pendidik dapat menyampaikan informasi, ketrampilan, gagasan dan cara berpikirnya kepada peserta didik melalui sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran harus dikembangkan dan dilaksanakan secara sistematis agar dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran perlu melibatkan siswa secara aktif agar terciptalah generasi yang kreatif dan inovatif. Untuk itu diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran secara tepat agar mampu mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam paradigma baru merupakan proses interaksi antara dosen dan mahasiswa yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses interaksi tersebut dosen dalam penyampaian materi dengan memberi konsep dan makna saja, sedangkan mahasiswa dituntut aktif melibatkan diri dengan membuat refleksi dan menghubungkan antara materi dengan pengalaman dan pengetahuan sendiri (*making connection*) (Mardiati, 2010). Dalam istilah filsafat pendidikan proses *making connection* bisa disebut dengan konstruktivisme.

Model pembelajaran menurut Trianto (2007) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru/dosen dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas

pembelajaran. Secara luas, Joice dan Weill (dalam Huda, 2013) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku multi media, serta bantuan belajar melalui program komputer. Menurut Joyce dan Weill (dalam Winataputra, 1997) mengemukakan bahwa karakteristik umum model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. sintakmatik adalah tahap-tahap kegiatan dari model.
- b. sistem sosial adalah situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model.
- c. prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana instruktur melihat dan memperlakukan pembelajar, termasuk bagaimana seharusnya memberikan respon kepada mereka.
- d. sistem pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model.
- e. dampak instruksional dan pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pembelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan, dampak pengiring hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pembelajar tanpa pengarahan langsung dari instruktur.

Berdasarkan uraian diatas maka untuk mencapai suatu tujuan belajar yang optimal seorang instruktur (guru/dosen) perlu merancang suatu desain pembelajaran yang sistematis, mampu mengorganisasikan mahasiswa dalam suatu lingkungan sosial yang baik dengan didukung sarana dan prasarana dalam pembelajaran sehingga terjadi suatu interaksi yang positif antara komponen-komponen dalam pembelajaran yang akhirnya akan memberikan suatu dampak yang sangat bermakna bagi mahasiswa baik secara akademik maupun personal melalui pengalaman belajar. Dalam pendidikan Pancasila yang syarat dengan nilai-nilai dosen harus menciptakan suasana kondusif tetapi memberdayakan mahasiswa yang menekankan pembelajaran kepribadian menuju warga negara yang baik yaitu warga negara sebagai bagian dari solusi.

Beberapa penelitimenyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang mengkonstruksi ilmu baru dengan memberi tantangan mahasiswa dengan pertanyaan penuntun dalam melakukan investigasi (Blumenfeld et al., 1991; Krajcik & Soloway, 1997). Peneliti Larmer and Mergendoller (2010) mengidentifikasi tujuh element dari proyek bermakna yaitu; *A Need to Know, A Driving Question, Student Voice and Choice, 21st Century Skills, Inquiry and Innovation, Feedback and Product, and A Publicly*

Presented Product. Proyek proposal akan memposisikan mahasiswa SI, khususnya yang mengambil mata kuliah wajib umum pendidikan Pancasila untuk terlibat secara aktif dalam situasi dunia nyata dengan mengkaji dan menginvestigasi isu lokal berhubungan dengan kemiskinan di kabupaten Jember.

Dengan menggunakan teori Larmer and Mergendoller: “*seven essential elements of meaningful projects*” tujuan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran pendidikan Pancasila yaitu dengan melibatkan observasi tentang siapa saja yang dikategorisasikan miskin? (*A Need to Know*). Setelah mendapatkan masalah dari hasil observasi, mahasiswa akan didorong untuk meningkatkan kesadaran dengan membuat pertanyaan penuntun: Bagaimana mengatasi kemiskinan (*driving question*). Kegiatan selanjutnya yaitu membuat proposal secara berkelompok disetujui oleh pembina mata kuliah, direktur MKU, dan PR I yang akan digunakan untuk menggalang dana (*student voice and choice*). Untuk merespon *driving question* mahasiswa perlu bergerak lebih jauh lagi melalui tindakan dengan berkolaborasi dengan para donatur baik perusahaan atau individual yang diabadikan dengan diambil gambar atau direkam (*21st century skills*). Selanjutnya, mahasiswa akan menulis *journal entry* sehingga mereka akan mendapat peluang untuk merefleksikan proses berpikir dan mengatasi masalah, yang akan mereka butuhkan untuk menjelaskan dalam kegiatan presentasi dalam acara unjuk kerja (*show case*) (*Feedback and Product*). Setelah mendiskusikan temuan mereka tentang mengapa mereka miskin, mahasiswa akan melakukan inkuiri, seperti; apakah mereka miskin karena kultural atau karena struktural (*Inquiry and Innovation*). Serangkaian kegiatan berbasis proyek mahasiswa yang sudah difoto maupun direkam kemudian diedit dan diupload ke youtube (*publicly presented product*).

Model Pembelajaran *Project Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik* melalui *Food Bank* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), didesain untuk menjawab masalah sosial, khususnya kemiskinan dengan melibatkan mahasiswa menginvestigasi penyebab kemiskinan di lapangan (dunia nyata). Hasil investigasi dari tiap-tiap kelompok kemudian didiskusikan di kelas untuk dianalisis dan disintesis (*compare and contrast*). Dari data yang sudah diperoleh selanjutnya diadakan evaluasi. Salah satu solusi dari masalah kemiskinan bisa diwujudkan dengan cara (*means*) mengumpulkan bahan makanan (*non-perishable food*) atau sembako dari para donatur baik individu maupun perusahaan untuk didonasikan kepada warga masyarakat yang kurang mampu. Model pembelajaran ini diadopsi dari organisasi non-profit dunia, seperti *feedingamerica.org* sebagai food bank pertama dunia dan the *Global Foodbanking Network* dengan anggota dari negara-negara Australia, Turki, Rusia, Israel, India, Taiwan, Colombia,

Brasil, Argentina, Chili, Guatemala, El salvador, Nicaragua, Hongkong, Korea Selatan, dan Inggris. Dengan mengadopsi standar model *food bank* dunia dalam Pendidikan Pancasila diharapkan menjadi instrumen yang sangat efektif untuk pengembangan model pembelajaran berbasis proyek, khususnya *Project Pancasila* melalui *Food Bank* karena sangat sesuai dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila dalam konteks Indonesia.

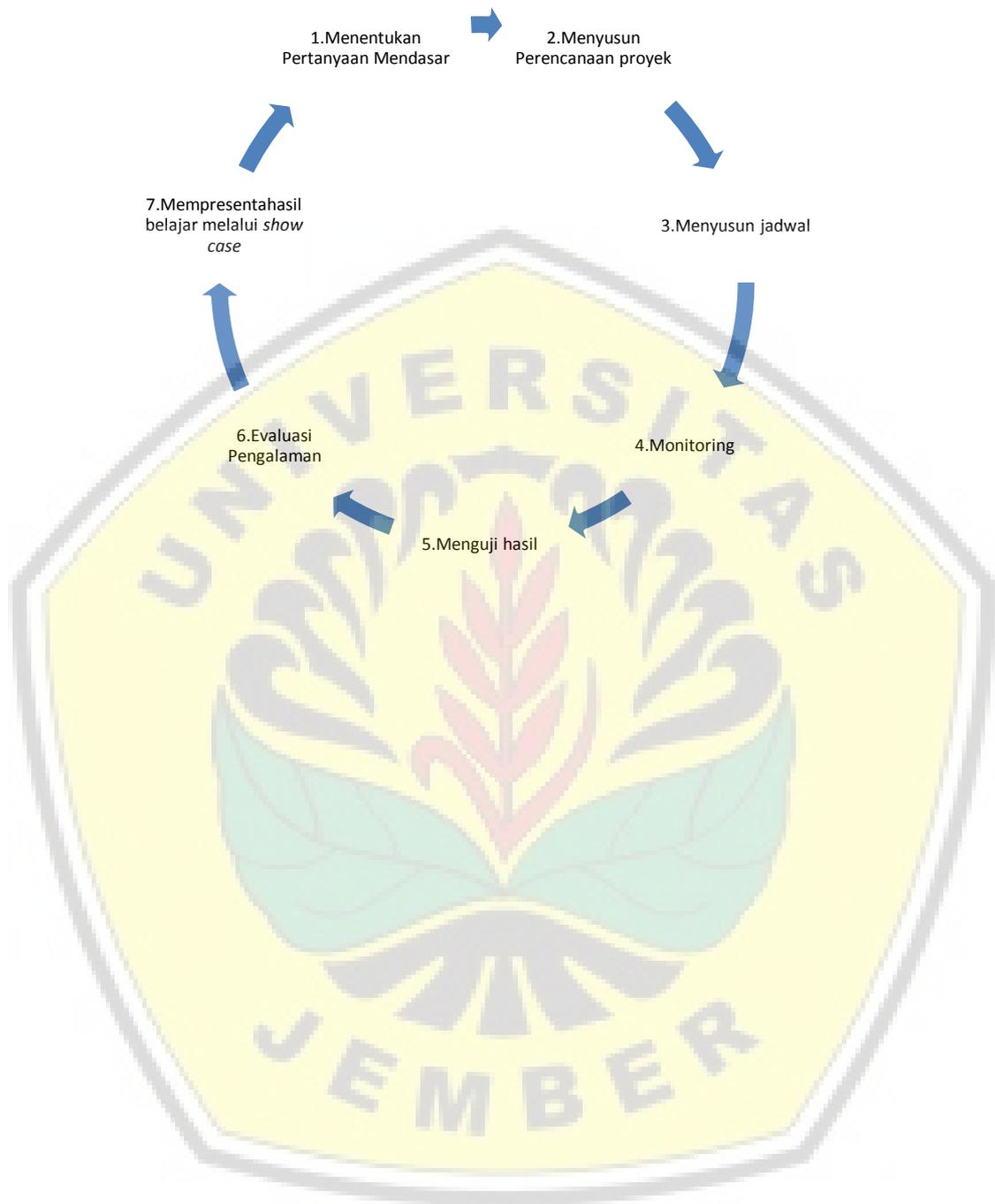
Tujuan model *Project-Based Learning* melalui *Food Bank* pendidikan Pancasila selain menggunakan kegiatan proyek sebagai media, melatih, meningkatkan pemahaman, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila yang termaktub dalam nilai-nilai Pancasila pada mahasiswa, seperti nilai Ketuhanan yang merupakan nilai tertinggi bersifat mutlak di mana seluruh nilai kebaikan diturunkan dari nilai Ketuhanan (*spiritual, monotheism, and sacred*) sehingga nilai spiritualitas dapat menggugah kesadaran (*awareness*) tentang pentingnya keyakinan (*faith*) kepada Sang Pencipta sebagai pendorong motivasi untuk mengaktualisasikan kegiatan ilmiah. Nilai kemanusiaan (*humanity*) direfleksikan melalui tindakan dengan menjunjung tinggi nilai-nilai, seperti martabat (*dignity*), harga diri (*self-respect*), menghargai orang lain (*respect for others*), kebebasan (*freedom*), dan tanggung jawab (*responsibility*). Nilai persatuan direfleksikan dengan menjalin kasih sayang dan kesetiakawanan antar sesama (*solidarity and comrade*). Nilai kerakyatan mengandung nilai demokrasi, seperti hak-hak (*rights*), musyawarah, mufakat, dan berjiwa besar. Nilai keadilan sosial (*social justice*) mengandung nilai-nilai kepedulian (*concern*), perhatian (*care*) gotong royong (*mutual help*), keadilan (*fairness*), simpati (*simpathy*), dan empati (*empathy*). Semua nilai yang diimplementasikan dalam kegiatan *Project-Based Learning* melalui *Food Bank* secara eksplisit dan implisit merupakan pengejawantahan nilai-nilai Pancasila dan bagian dari nilai-nilai dan semangat demokrasi yang sangat diperlukan dalam masyarakat Indonesia.

Langkah-langkah aplikasi model *Project-Based Learning* melalui *Food Bank* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dosen memulai pelaksanaan pembelajaran dengan membagi kelas ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 mahasiswa secara heterogen (kemampuan, gender, etnis, dsb).
- 2) Dosen meminta tiap-tiap kelompok berperan sebagai ketua kelompok dan notulis.
- 3) Dosen meminta tiap-tiap kelompok menyusun perencanaan proyek melalui observasi, interview, atau dokumentasi.
- 4) Dosen menyajikan jurnal tentang masalah sosial untuk menentukan topik masalah mendasar yang kompleks (kemiskinan) dalam melakukan investigasi.

- 5) Dosen mengajukan pertanyaan penuntun (*guiding question*) “Mengapa mereka miskin” untuk diinvestigasi.
- 6) Dosen meminta anggota masing-masing kelompok membaca artikel ”*Turning Hobbies into Income*” untuk menjawab (*address*) pertanyaan penuntun guna melakukan investigasi di lapangan (dunia nyata); misal, kemiskinan ditandai dengan ketidakmampuan seseorang atau sekelompok orang untuk memenuhi kebutuhan dasar, seperti pangan, sandang, papan, termasuk tidak mempunyai pengetahuan yang cukup untuk mengembangkan ketrampilannya (Mardiati, 2007).
- 7) Dosen meminta notulis masing-masing kelompok untuk menyusun jadwal mingguan kegiatan dan menulis (*record*) data hasil observasi, interview, atau dokumen (photo) dari warga masyarakat dengan kategori miskin.
- 8) Dosen memonitor proses kegiatan proyek mingguan melalui ketua masing-masing kelompok 15 menit terakhir pada setiap perkuliahan.
- 9) Dosen mengevaluasi hasil kegiatan kolaboratif proyek dari masing-masing kelompok (pengumpulan dan pengepakan donasi bahan makanan/sembako dari individu atau perusahaan)
- 10) Ketua umum/kelas menentukan jadwal unjuk kerja (*show case*) dengan menyerahkan donasi kepada dua warga tidak mampu secara simbolik.
- 11) Setelah unjuk kerja (*show case*) masing-masing kelompok mendonasikan bahan makanan/sembako ke warga masyarakat kurang mampu.
- 12) Masing-masing kelompok mengumpulkan portofolio kegiatan proyek.

Langkah-langkah Operasional Model *Project-Based Learning* melalui *Food Bank*



BAB IV
PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Penyelesaian Masalah

Pengabdian Kepada Masyarakat tentang: “**Revitalisasi Nilai-Nilai Kemanusiaan Melalui Food Bank**”, dilaksanakan pada hari Sabtu, 02 Juni 2018, pukul 08.00-12.00 WIB, bertempat di Desa Pakis, Kec. Panti Jember.

B. Khalayak Sasaran

Sasaran dalam pengabdian ini adalah:

- a. Mahasiswa Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik Tahun Ajaran 2017/2018
- b. Masyarakat kurang mampu

C. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

1. Ceramah
2. Praktek

BAB V
HASIL KEGIATAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah:

1. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik, menjadi lebih peka terhadap keadaan masyarakat sebenarnya, utamanya masyarakat kurang mampu. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka dalam melibatkan diri dalam menginvestigasi masalah kemiskinan di lapangan dan mencari solusi dengan mencari donatur untuk pengadaan sembako. Para mahasiswa tidak hanya memperoleh teori dalam kelas saja, tetapi mereka langsung mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dan religiusitas yang mereka dapatkan dalam praktek nyata dilapangan. Dengan kata lain, salah satu tujuan pembelajaran Pancasila dan Agama yaitu menjadi bagian dari solusi terwujud melalui kegiatan kemanusiaan. Hal ini membantu mereka untuk tidak hanya berkembang dari segi intelektual saja, tetapi juga dalam hal afeksi.
2. Bagi masyarakat kurang mampu, mereka sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini. Mereka menyambut gembira kegiatan ini dan bersyukur karena telah mendapatkan setidaknya-tidaknya bantuan berupa sembako.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari kegiatan ini:

1. Pentingnya menumbuhkan kesadaran dalam diri mahasiswa akan makna kehidupan yang sesungguhnya. Yakni, dengan membantu sesama, kita juga dapat meringankan beban sesama.
2. Pentingnya mengimplementasikan secara langsung mata kuliah Pancasila dan Pendidikan Agama Katolik tersebut, sehingga proses pembelajaran makin menarik dan bermakna. Di samping itu kepekaan mahasiswa terhadap nilai-nilai kemanusiaan (*humanity*) dapat dilatih untuk peduli pada penderitaan sesama, rasa empati, dan simpati.

B. Saran

Kegiatan ini perlu dilakukan secara terus menerus, tidak hanya pada saat perkuliahan saja. Hal ini dimaksud agar kepekaan akan penderitaan mahasiswa semakin bertumbuh dan berkembang dan pada akhirnya mampu berbuat nyata di tengah masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. (2008). *Pendidikan Demokrasi Sebagai Konteks Civic Education di Negara Berkembang*. Jurnal Pendidikan Pancasila. Program Studi Pendidikan Pancasila. Sekolah Pasca Sarjana. UPI, Vol.1, Okt. , 11-26.
- Freire, P. (1993). *Pedagogy of The Oppressed*. USA: Bloombury Publishing.
- Somantri, N. (2010). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Pancasila*. Bandung: PT Remaja Rusta Karya.
- Surachmat. (2003). *Dasar dan Teknik Researh: Pengantar Metodologi Ilmiah*. Bandung: C.V.Tarisno.
- Suryadi, A. (2006). *Model Pembelajaran Alternatif Menuju Reformasi Pembelajaran (School Reform) Dalam Pendidikan Nilai Moral Dalam Dimensi Pendidikan Pancasila*. Bandung: Laboratorium Pancasila FPIPS-UPI.

Lampiran 1



KEMENTERIAN RISET DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS JEMBER
 UPT BIDANG STUDI MATA KULIAH UMUM
 JL. KALIMANTAN No. 37 KAMPUS TEGAL BOTO – GEDUNG BSMKU
 TELP. (0331) 324319 – JEMBER (68121)

DAFTAR HADIR PESERTA PENERIMA BANTUAN

NO	NAMA	DUSUN	TANDA TANGAN
1.	B. MUR ARSIA	Pertelon	1.
2.	B. NURSARIP	Pertelon	2.
3.	B. MUNASIR	Pertelon	3.
4.	B. MT ASMINA	Pertelon	4.
5.	B. SUJALIL	Pertelon	5.
6.	B. NASIR	Pertelon	6.
7.	B. JALIL	Pertelon	7.
8.	B. HERIYA	Pertelon	8.
9.	B. YUSUF	Pertelon	9.
10.	B. HOPED	Pertelon	10.
11.	B. BURI	Pertelon	11.
12.	B. SUKUR MISTINA	Pertelon	12.
13.	B. PARIDA	Pertelon	13.
14.	B. NUR	Pertelon	14.
15.	B. MADALI	Pertelon	15.
16.	B. SUKRI	Pertelon	16.
17.	B. SUMINA	Pertelon	17.
18.	B. SAERI	Pertelon	18.
19.	B. JUMALI	Pertelon	19.
20.	B. AMSIA	Pertelon	20.
21.	B. MISNARI	Pertelon	21.
22.	B. SARIJO	Pertelon	22.
23.	B. MIS	Pertelon	23.

24.	B. HARTIRA	Pertelon		24. Hr
25.	B. SAERI	Pertelon	25. Saeri	
26.	B JELLI	Pertelon		26. Jely
27.	B BUSIR	Pertelon	27. Busir	
28.	B SARREP	Pertelon		28. Sar
29.	B. YA SATIMIN	Pertelon	29. Yz	
30.	B. MISTARI	Pertelon		30. Mst
31.	B. SURI	Pertelon	31. Sur	
32.	B. SIRA	Pertelon		32. Sira
33.	B. HAKI	Pertelon	33. Haki	
34.	P. SLAMET	Pertelon		34. Slamet
35.	B MAT PADMI	Pertelon	35. Mat	
36.	B HOTIP	Pertelon		36. Hotip
37.	B JIN	Pertelon	37. Jin	
38.	B LASMI	Pertelon		38. Lasmi
39.	B NOR LIPA	Pertelon	39. Nl	
40.	B LEHAN	Pertelon		40. Lhan
41.	B MATARI	Pertelon	41. Matari	
42.	B SAEDA	Pertelon		42. Saeda
43.	B SOL TIRA	Pertelon	43. Sol	
44.	B BUNAYA	Pertelon		44. Bunya
45.	B. DARIYAH	Gluduk	45. Dar	
46.	B MARDIYA	Gluduk		46. Mard
47.	B. HOR	Gluduk	47. Hor	
48.	B. TON	Gluduk		48. Ton
49.	B DI	Gluduk	49. Di	
50.	B. RO	Gluduk		50. Ro

Lampiran 2

CURRICULUM VITAE (CV)

KETUA PELAKSANA

1. Nama Lengkap : Katarina Leba, S.Ag., M.Th.
2. NIP / NIDN : 197904292008122002 / 0029047908
3. Pangkat / Golongan : Penata Muda / III.b
4. Pendidikan Terakhir : S2-Katekese Pastoral
5. Bidang Keahlian : Humaniora
6. Unit Kerja : Program Studi Sistem Informasi
7. Alamat Kantor : Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegalboto-Jember
4. No. Telpon / Fax : 0331-326935
5. HP : 082139574194
- Email : katrinwatunglawar@gmail.com
rambu2904@yahoo.co.id

A. Riwayat Pendidikan (dari sarjana muda / yang sederajat)

No	Universitas/Institut	Gelar	Tahun Selesai	Bidang Ilmu	Bidang keahlian
1.	Institut Pastoral Indonesia	S.Ag.	2002	Katekese	Keagamaan
2.	Sekolah Tinggi Pastoral	M.Th.	2011	Pastoral	Keagamaan

B. Pengalaman Kerja, Pengalaman Profesional dan Kedudukan Saat Ini

No	Institusi	Jabatan	Periode Kerja
1.	Program Studi Sistem Informasi	Dosen Biasa	2010-2016

C. Buku / Diktat yang dihasilkan

No	Judul Buku	Tahun
1.	Diktat Pendidikan Agama Katolik	2012
2.	Revisi Diktat Pendidikan Agama Katolik	2013

D. Mata Kuliah yang Diampu

No	Mata Kuliah
1.	Pendidikan Agama Katolik
2.	Pendidikan Pancasila

E. Daftar Karya Ilmiah

No	Judul Publikasi	Tahun
1.	Pentingnya Peningkatan Religiositas Untuk Mengatasi	2013

	Pornografi Di Kalangan Orang Muda Kristen	
2.	Maksimalisasi Hidup Beriman Umat Melalui Peningkatan Kualitas Strategi Berkatekese: Menerobos Ancaman Digitalisasi	2017
3.	Spiritual Leadership Yesus Mengatasi Problem Pengikut	2017

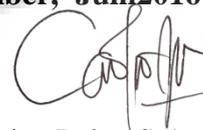
F. Pengalaman Penelitian

No.	Judul Penelitian	Sumber Dana	Tahun
1.	Pornografi dan Religiusitas Kaum Muda Kristen Paroki Santo Yusuf Jember	Mandiri	2012
2.	Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui <i>Food Bank</i> pendidikan Kewarganegaraan Pada Mata Kuliah Wajib Umum	DRPM	2016

G. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Kegiatan	Sumber Dana	Tahun
	"Mewujudkan Hidup Sejahtera: Panggilan Hidup dan Tanggung Jawab"	Mandiri	2012
	"Keluarga Yang Berakar Pada Sabda Allah: Keluarga Zakharia Dan Elisabet"	Mandiri	2013
1.	Memberikan Pendalaman Iman Dengan Tema: Menghargai Kerja	Mandiri	2013
2.	Memberikan pelatihan tentang pengoperasian Microsoft Office (Word dan Exel)	Mandiri	2014
3.	Pengawas Satuan Pendidikan Ujian Nasional SMA/MA, SMK, Paket C Tahun 2014 Kabupaten Sitobondo		2014
4.	"ibM Guru SD dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika yang Interaktif Berbasis Komputer.		2015

Jember, Juni 2016



Katarina Leba, S.Ag., M.Th.
NIP. 197904292008122002

Lampiran 3

MATERI PENGABDIAN MASYARAKAT

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT MELALUI BANK MAKANAN (*PROJECT-BASED LEARNING THROUGH FOOD BANK*) PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Pengertian Model Pembelajaran

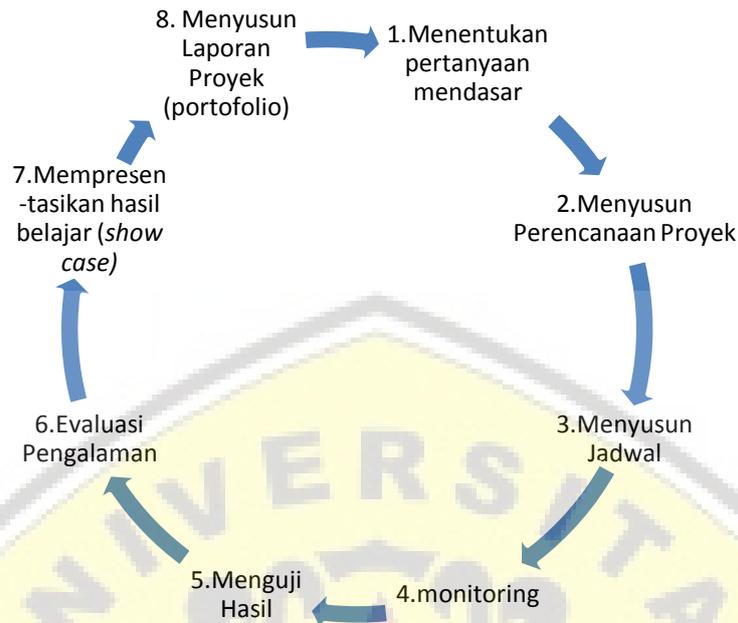
Definisi model pembelajaran-kerangka konseptual suatu tipe atau desain yang digunakan pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran; deskripsi atau analogi yg berguna bagi proses visualisasi yg tdk dapat diamati; sistim asumsi yg menggambarkan obyek peristiwa secara sistematis, desain yg disederhanakan; penyajian yg diperkecil dpt menjelaskan & menunjukkan sifat2 aslinya.

Model *Project-based Learning (PjBL)* melalui *Food Bank*: Pengertian

Apakah PjBL - Model pembelajaran di abad 21 yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. *Food Bank* – mengumpulkan donasi berupa bahan makanan/sembako (*non-perishable food*) baik dari individu maupun perusahaan sehingga donasi yang terkumpul menjadi banyak dan besar seperti halnya bank. Cara mengerjakan PjBl adalah Mahasiswa melakukan eksplorasi, investigasi di lapangan untuk diinterpretasi, sintesis dan penilaian untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PjBl menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dlm beraktivitas secara nyata.

PjBl didesain untuk menjawab masalah sosial, antara lain: *kemiskinan* dengan melibatkan mahasiswa untuk melakukan investigasi penyebab kemiskinan di lapangan (dunia nyata). Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*guiding question*) dan membimbing mahasiswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung mahasiswa dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata dan hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha mahasiswa. Hasil belajar dari investigasi dipresentasikan melalui unjuk kerja (*show case*).

Langkah-langkah Operasional *Project-based Learning through Food Bank*:



Implementasi PjBL *through Food Bank*

1. Keluarga Besar (kelas) menentukan Topik masalah sosial – “kemiskinan” (Apa kemiskinan dan mengapa seseorang/sekelompok orang menjadi miskin? - menjadi *guiding question*). Apa karena fenomena struktural atau kultural? Untuk menjawab pertanyaan mahasiswa melakukan pengamatan dan investigasi pola-polanya di lapangan dan didukung artikel tentang masalah kemiskinan dari buku, artikel, koran, dan internet.



Pohon Kemiskinan

2. Dengan bekerja dalam kelompok, mahasiswa (kelas) menyusun perencanaan project melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Kelompok menyusun jadwal kegiatan proyek. Contoh-Minggu 1: Menyusun proposal, Minggu 2: mencari donasi berupa bahan makanan/sembako, dst – sampai dengan pendistribusian sembako ke keluarga yang berhak yang sudah diinvestigasi.
4. Kelompok melakukan monitoring kinerja anggota dalam kegiatan proyek dengan membagi tugas, misalnya siapa melakukan apa.
5. Kelompok menguji hasil kegiatan proyek dengan mengedit & melakukan uji coba hasil kegiatan melalui video atau rekaman (recording) dan wawancara).
6. Kelompok mengevaluasi pengalaman dari kegiatan proyek apakah menantang tetapi menyenangkan/*time consuming & a lot of work?* atauapakah ada pengalaman bermakna yang baru bagi kelompok dalam meningkatkan nilai-nilai, misal; toleransi, adaptasi,keuletan, kerja keras, kesabaran, kepedulian, ketabahan, simpati, empati dsb.
7. Kelompok mempresentasikan hasil belajar dengan unjuk kerja/*show case* sebagai salah satu solusi dari masalah kemiskinan
8. Menyusun laporan kegiatan proyek melalui portofolio – sebagai asesment

Lampiran 4
Dokumentasi

**SHOW CASE
PROJECT BASED LEARNING MELALUI
CLOTH AND FOOD DRIVE**





