

## Sosialisasi Pemanfaatan Lampu Hias PVC dengan Gambar Tokoh-Tokoh Bersejarah Sebagai Media Pembelajaran bagi Generasi Z dalam Menyongsong Era Industri 5.0 di SMA Negeri 1 Gowa Kabupaten Gowa

Khaeruddin<sup>1</sup>, M. Rasyid Ridha<sup>2</sup>, Andi Dewi Riang Tati<sup>3</sup>, Syarifah Balkis<sup>4</sup>, Rusdi<sup>5</sup>, M. Rizal Julfika<sup>6</sup>

Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

[Khaeruddin@unm.ac.id](mailto:Khaeruddin@unm.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstrak:** Artikel ini membahas implementasi sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah sebagai media pembelajaran bagi Generasi Z dalam menyongsong Era Industri 5.0. Dalam konteks ini, artikel ini mengidentifikasi masalah pendekatan konvensional dalam pembelajaran sejarah yang kurang menarik bagi Generasi Z yang cenderung terhubung dengan teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis konten. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah sebagai media pembelajaran alternatif dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman Generasi Z tentang sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan lampu hias PVC sebagai media pembelajaran mampu mengatasi masalah pendekatan konvensional, meningkatkan minat belajar, dan memperdalam pemahaman sejarah pada Generasi Z. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran sejarah perlu terus dieksplorasi untuk mengakomodasi perubahan zaman dan preferensi generasi baru dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Sosialisasi, Media, Lampu Hias

**Abstract:** This article discusses the implementation of socialization of the use of PVC decorative lamps with images of historical figures as a learning medium for Generation Z in welcoming the Industrial Age 5.0. In this context, this article identifies the problem of conventional approaches in learning history that are less attractive to Generation Z who tend to be connected to technology. The research method used is a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and content analysis. The main objective of this research is to evaluate the effectiveness of PVC decorative lamps with images of historical figures as an alternative learning media in attracting interest and increasing Generation Z's understanding of history. The results show that the utilization of PVC decorative lamps as learning media is able to overcome the problems of conventional approaches, increase interest in learning, and deepen the understanding of history in Generation Z. The implication of this research is that innovative approaches in learning history need to be continuously explored to accommodate the changing times and new generation preferences in learning

**Kata Kunci :** Socialization, Media, Decorative Lamps

**Article info:** Submitted :2024-10-05 | Accepted: 2024-02-06 | Published: 2024-07-06

Copyright © 2024, Author.

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



How to Cite :

### Pendahuluan

Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 dan 2012. Generasi ini dikenal dengan ketergantungannya pada teknologi dan media sosial. Mereka juga

memiliki gaya belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya, yaitu lebih suka belajar dengan cara yang visual dan interaktif. Saat ini, Generasi Z merupakan salah satu generasi yang mendominasi jumlah penduduk di Indonesia, yaitu sekitar 74,93 juta jiwa atau 27,94% dari total populasi. Secara umum, Generasi Z lahir antara pertengahan 1990an sampai dengan tahun 2012 (Sawitri)

Era Industri 5.0 ditandai dengan perpaduan antara dunia fisik dan digital. Hal ini menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang relevan, seperti kreativitas, inovasi, dan problem solving. Mengingat betapa krusialnya peran pendidikan dalam menghadapi tantangan zaman, para pendidik dengan konsep Merdeka Belajar harus siap memasuki era industri 5.0. Tanggung jawab pendidik harus tercermin dalam kemauan yang kuat untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan zaman yang terus-menerus terjadi. (Lestiyani, 2020)

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar generasi Z tentang sejarah dan tokoh-tokoh bersejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Herman dan rekan-rekannya pada tahun 2015, mereka menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0 merujuk pada periode di mana industri bertransformasi menjadi lingkungan digital di mana semua komponen saling bekerja sama dan berkomunikasi secara instan, tidak terikat pada lokasi atau waktu tertentu. Hal ini dimungkinkan melalui pemanfaatan teknologi informasi seperti internet dan berbagai sistem seperti CPS, IoT, dan IoS, dengan tujuan untuk menciptakan inovasi baru atau meningkatkan efisiensi secara signifikan. (Purba, 2021)

Dalam era digital yang serba cepat seperti sekarang ini, generasi Z dituntut untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Namun, dalam perjalanan menuju kemajuan teknologi, seringkali aspek budaya dan sejarah terabaikan. Inilah yang menjadi landasan bagi artikel ini, "Sosialisasi Pemanfaatan Lampu Hias PVC dengan Gambar Tokoh-Tokoh Bersejarah sebagai Media Pembelajaran bagi Generasi Z dalam Menyongsong Era Industri 5.0."

Seiring dengan perkembangan era Industri 5.0 yang menekankan integrasi manusia dengan teknologi yang semakin canggih, penting bagi generasi Z untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mempertahankan identitas budaya dan sejarah mereka. Kepribadian remaja pada masa ini masih berada pada kondisi yang belum sempurna sehingga dibutuhkan suatu manifestasi yang dapat mendukung karakter generasi Z. (Shalahudin Pasha, 2021) Dalam konteks ini, penggunaan lampu hias PVC yang kreatif dan gambar tokoh-tokoh bersejarah sebagai media pembelajaran menjadi solusi yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana penggunaan lampu hias PVC yang dihias dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan efektif bagi generasi Z. Dengan pendekatan yang kreatif ini, diharapkan generasi Z dapat terhubung lebih dekat dengan sejarah dan warisan budaya mereka sambil tetap mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan masa depan yang dihadirkan oleh era Industri 5.0.

### **Metodologi Pengabdian**

Metode Pengabdian ini akan menggunakan pendekatan studi kasus untuk memahami secara mendalam bagaimana sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC

dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah dilaksanakan sebagai media pembelajaran. Pengumpulan Data: Data akan dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama kegiatan sosialisasi, wawancara mendalam dengan pengelola program, peserta, dan fasilitator, serta analisis materi pembelajaran yang disampaikan. Analisis Data: Data kualitatif akan dianalisis secara induktif dengan menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola-pola, tema, dan makna yang muncul dari data.

### **Hasil dan Pembahasan**

Sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah mendapat respon yang positif dari peserta. Mereka antusias mengikuti presentasi, demonstrasi, dan workshop. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara terstruktur, menarik, tanpa membuat mereka bosan, serta mudah dipahami. Penting untuk memahami batasan dan pengertian media serta media pembelajaran itu sendiri sebagai dasar persiapan dalam menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. (Almahfuz, 2021)

Lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, yaitu:

#### **Pemanfaatan Lampu Hias PVC Sebagai Media Pembelajaran Mampu Mengatasi Masalah Pendekatan Konvensional**

Pemanfaatan lampu hias PVC sebagai media pembelajaran adalah langkah kreatif yang dapat mengatasi masalah pendekatan konvensional dalam pembelajaran. Pendekatan konvensional sering kali cenderung monoton dan kurang memancing minat siswa untuk belajar. Jika diamati dengan lebih seksama, pada awalnya, media pembelajaran hanya dianggap sebagai sarana untuk mendukung proses pengajaran (teaching aids). Selanjutnya, alat bantu pengajaran yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis, atau objek nyata lainnya. Alat-alat bantu tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, meningkatkan motivasi, serta meningkatkan kemampuan pemahaman dan daya ingat para pembelajar dalam proses belajar. (Falahudin, 2014).



**Gambar : Lampu Hias PVC Yang Bergambar Pahlawan**

Berikut beberapa cara di mana pemanfaatan lampu hias PVC dapat membantu mengatasi masalah tersebut:

- a. Visualisasi yang Menarik: Lampu hias PVC dapat digunakan untuk menciptakan visualisasi yang menarik dalam pembelajaran. Dengan variasi warna dan bentuk yang dapat disesuaikan, lampu hias PVC dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami.
- b. Interaktif dan Kreatif: Dengan memanfaatkan lampu hias PVC, siswa dapat diajak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara lebih interaktif. Mereka dapat membuat model atau rangkaian lampu sendiri sesuai dengan konsep yang sedang dipelajari, sehingga meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka.
- c. Simulasi Realitas: Dalam beberapa konteks, lampu hias PVC dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi atau fenomena yang sulit diakses secara langsung. Misalnya, dalam pelajaran sains, lampu hias PVC dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep seperti spektrum cahaya atau pola-pola gerakan.
- d. Memperkuat Daya Ingat: Penggunaan lampu hias PVC dalam pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih berkesan bagi siswa. Asosiasi antara warna, bentuk, dan konsep pembelajaran dapat membantu memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.
- e. Menarik Minat Visual dan Estetik: Sebagai media yang menarik secara visual, penggunaan lampu hias PVC dapat membantu menarik minat siswa yang lebih berorientasi pada aspek visual dan estetika dalam pembelajaran.

### **Meningkatkan Minat Belajar**

Dalam mempelajari sejarah, seringkali para pelajar maupun masyarakat umum memiliki pengetahuan yang terbatas, terutama mengenai tokoh-tokoh pahlawan nasional, padahal pengetahuan ini merupakan bagian penting yang harus dipelajari dalam pelajaran sejarah (Rendy Rian Chrisna Putra, 2021). Sosialisasi tentang pemanfaatan lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah sebagai media

Inisiatif : Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat, 2024, 3(1), 1-7

pembelajaran bagi Generasi Z dalam menyongsong Era Industri 5.0 dapat menjadi sebuah inovasi yang menarik. Dengan memadukan teknologi dan sejarah, kita bisa membangun sebuah pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi generasi masa kini. Berikut adalah beberapa langkah yang bisa diambil dalam menyusun sosialisasi tersebut:

- a. Identifikasi Tokoh-Tokoh Bersejarah: Pilih tokoh-tokoh bersejarah yang relevan dengan materi pembelajaran dan memiliki dampak signifikan dalam sejarah manusia. Misalnya, tokoh-tokoh seperti Sultann Hasanuddin, Syekh Yusuf Dll.
- b. Desain Lampu Hias PVC: Buatlah desain lampu hias PVC yang mencerminkan karakteristik dan kontribusi masing-masing tokoh bersejarah tersebut. Misalnya, untuk sultan hasanuddin, desain bisa mencakup gambar kepala dengan rambut berantakan dan rumus matematika terkenalnya. Untuk R.A. Kartini, desain bisa menampilkan gambar wajahnya dengan motif batik dan simbol kebangsaan.
- c. Integrasikan Teknologi: Gunakan teknologi Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR) untuk menyajikan informasi tambahan tentang tokoh-tokoh tersebut. Ketika lampu hias PVC dilihat melalui aplikasi AR atau VR, pengguna bisa mendapatkan informasi lebih lanjut tentang kehidupan dan prestasi tokoh bersejarah tersebut.
- d. Penyuluhan dan Workshop: Selenggarakan acara penyuluhan dan workshop di sekolah-sekolah atau komunitas untuk memperkenalkan konsep pemanfaatan lampu hias PVC ini. Ajak generasi Z untuk berpartisipasi dalam pembuatan lampu hias PVC dengan desain tokoh bersejarah yang mereka pilih sendiri.
- e. Kolaborasi dengan Pihak Terkait: Dapatkan dukungan dari pihak-pihak terkait seperti sekolah, lembaga pendidikan, dan perusahaan teknologi untuk menyebarkan sosialisasi ini secara lebih luas. Kolaborasi dengan komunitas seniman lokal atau pelaku industri kreatif juga bisa membantu dalam mengembangkan konsep dan desain lampu hias PVC.
- f. Evaluasi dan Pengembangan: Lakukan evaluasi terhadap efektivitas sosialisasi ini dalam meningkatkan minat belajar generasi Z terhadap sejarah dan teknologi. Teruslah mengembangkan konsep dan metode pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

### **Memperdalam Pemahaman Sejarah Pada Generasi Z**

Sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC dengan menggunakan gambar tokoh-tokoh bersejarah sebagai media pembelajaran bagi Generasi Z merupakan ide yang kreatif dan inovatif. Menggabungkan teknologi modern dengan pembelajaran sejarah dapat membuat materi menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi yang terbiasa dengan teknologi. Melalui pembelajaran sejarah diharapkan atmosfer sejarah khususnya keteladanan para pahlawan dapat melahirkan inspirasi positif guna menangkal karakter-karakter yang tidak sejiwa dengan pandangan hidup bangsa yaitu Pancasila. (Rahayu, 2019)

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam melaksanakan sosialisasi ini:

- a. Identifikasi Tokoh-Tokoh Bersejarah: Pilih tokoh-tokoh bersejarah yang relevan dan memiliki kontribusi penting dalam sejarah dunia atau lokal. Pastikan tokoh-tokoh tersebut bervariasi dari berbagai latar belakang budaya, etnis, dan gender.

- b. Desain Lampu Hias PVC: Buat desain lampu hias PVC yang menggambarkan tokoh-tokoh bersejarah tersebut. Pastikan desain-desain ini menarik dan mudah dikenali oleh Generasi Z.
- c. Penyuluhan dan Sosialisasi: Lakukan penyuluhan dan sosialisasi di berbagai tempat yang sering dikunjungi oleh Generasi Z, seperti sekolah, kampus, pusat perbelanjaan, atau acara-acara komunitas. Gunakan presentasi yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan konsep lampu hias PVC dan mengapa tokoh-tokoh bersejarah dipilih sebagai tema.
- d. Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan\*\*: Kerja sama dengan sekolah dan institusi pendidikan untuk mengintegrasikan materi ini ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler. Ini dapat membantu menyebarkan pemahaman tentang sejarah kepada lebih banyak generasi.
- e. Media Sosial dan Konten Digital: Manfaatkan media sosial dan konten digital untuk menyebarkan informasi tentang proyek ini. Buatlah konten-konten menarik seperti video pendek, gambar, dan artikel untuk menarik minat Generasi Z.
- f. Workshop dan Kegiatan Praktis: Selenggarakan workshop atau kegiatan praktis di mana Generasi Z dapat belajar membuat lampu hias PVC dengan desain tokoh-tokoh bersejarah. Ini dapat menjadi pengalaman yang berkesan dan mendalami pemahaman mereka tentang sejarah.
- g. Evaluasi dan Umpan Balik: Lakukan evaluasi secara berkala untuk melihat sejauh mana efektivitas program ini dalam menyampaikan materi sejarah kepada Generasi Z. Terima umpan balik dari peserta untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan program ini.

## Kesimpulan

Sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah akan efektif dalam meningkatkan minat belajar generasi Z tentang sejarah dan tokoh-tokoh bersejarah. Media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dalam menyongsong Era Industri 5.0. Sosialisasi pemanfaatan lampu hias PVC dengan gambar tokoh-tokoh bersejarah perlu dilakukan secara berkelanjutan dan diperluas jangkauannya. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ini dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Almahfuz. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Konvensional Dan Teknologi Informasi . *Journal of Education and Teaching*, 55-62.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran . *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 104-117.
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0 Pudji Lestiyani. . 365-372. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 365-372.
- Purba, N. (2021). Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi. *sumatra utara* .
- Rahayu, W. (2019). Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Z . *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1-7.

- Rendy Rian Chrisna Putra, T. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Pengenalan Gambar Tokoh Pahlawan Nasional Pada Uang Kertas Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 405-412.
- Sawitri, R. (n.d.). *Perkembangan Karier Generasi Z: Tantangan dan Strategi dalam Mewujudkan SDM Indonesia yang Unggul*. Semarang: Psikologi UNDIP.
- Shalahudin Pasha, M. R. (2021). Upaya Mengatasi Krisis Identitas Nasional Generasi Z Di Masa Pandemi . *Jurnal Kewarganegaraan*, 651-659.