

## RINGKASAN KEGIATAN PPM

Barkah Lestari M.Pd, dkk. 2013. " Workshop Menggali Kreativitas dan Etos Kerja Guru Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran" Laporan Program Pengabdian kepada Masyarakat, Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata-kata kunci: *kreativitas, etos kerja, barang bekas*

Tujuan pengabdian 1) Setelah selesai pelatihan ini para peserta diharapkan mampu mempraktikkan pengetahuan dan kemampuannya dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran ekonomi sebagai strategi menanamkan nilai-nilai karakter kreatif dan etos kerja. 2) Peserta dapat mempraktikkan pengetahuan dan kemampuannya dalam menggunakan metode pembelajaran yang dipadukan dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media untuk menggali karakter kreatif dan etos kerja 3).Menyusun RPP yang mengintegrasikan pemanfaatan barang bekas sebagai media untuk menggali karakter kreatif dan etos kerja 4).Menyusun proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terkait dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk menggali karakter kreatif dan etos kerja.

Metode kegiatan PPM yang dipakai untuk mencapai tujuan tersebut adalah Ceramah, Simulasi, dan praktek.

Hasil yang dicapai melalui kegiatan PPM ini adalah: 1) Pada pertemuan ke-1 Sebanyak 126 % dari target peserta dapat hadir dalam pelatihan, pertemuan ke-2 sebanyak 106, 7% dari target peserta dapat hadir dalam pelatihan, dan pertemuan ke-3 sebanyak 40% dari target peserta dapat hadir dalam pelatihan 2) Sebanyak 80%peserta menguasai dari materi pelatihan dan mampu menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran. 3) Sebanyak 100% peserta pelatihan mampu mempraktikkan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran 4) Sebanyak 70% dari peserta pelatihan mampu merancang RPP yang terkait pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran 5) Sebanyak 70% dari peserta paham tentang cara menyusun PTK 6) Sebanyak 60% peserta dapat menyusun proposal PTK yang terkait pemanfaatan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah/kelas masing-masing.

## COMMUNITY SERVICE ACTIVITY SUMMARY

Barkah Lestari, M. Pd., et al., 2013. "A Workshop on Developing Teachers' Creativity and Work Ethos through the Utilization of Used Stuff as Learning Media". Community Service Program Report. Institute of Research and Community Services, Yogyakarta State University.

**Keywords:** *creativity, work ethos, used stuff*

The objectives of this community service are that: 1) after the training, the participants are expected to be capable of applying the knowledge and ability to utilize used stuff as learning media for the economics subject as a strategy to inculcate character values related to creativity and work ethos, 2) the participants are able to use the knowledge and ability to apply a learning method integrating the utilization of used stuff as media to develop creative character and work ethos, 3) the participants are able to design lesson plans integrating the utilization of used stuff as media to develop creative character and work ethos, and 4) the participants are able to design classroom action research proposals related to the utilization of used stuff as learning media to develop creative character and work ethos. The methods applied in the community service activity to attain the objectives were lecturing, simulation, and practice.

The results attained through this community service activity were as follows. 1) In the first meeting 126% of the target participants attended the training, in the second meeting 106.7% of the target participants attended the training, and in the third meeting 40% of the target participants attended the training. 2) As many as 80% of the participants understood the training materials and were capable of utilizing used stuff as learning media. 3) As many as 100% of the participants were capable of practicing to utilize used stuff as learning media. 4) As many as 70% of the participants were capable of designing lesson plans related to the utilization of used stuff as learning media. 5) As many as 70% of the participants understood how to design classroom action research. 6) As many as 60% of the participants were capable of designing classroom action research proposals related to the utilization of used stuff in learning activities in their schools/classes.