

PELATIHAN PERANCANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KARAKTER PADA SMK INTAN PERMATA EBAN

¹Fransiskus Markus Pereto Keraf*, ²Adriana Kolo, ³Heribertus Binsasi, ⁴Yanuaris Sani Feka,
⁵Nurlailah

¹ Program Studi Agribisnis, Universitas Timor

² Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Timor

³ Program Studi Pendidikan Ilmu Pemerintahan, Universitas Timor

⁴ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Timor

⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al-Amin Dompu

 fransiskusmarkus@unimor.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Intan Permata Eban dilaksanakan karena dilatarbelakangi oleh kesulitan guru dalam merancang, serta mengaplikasikan media ajar berbasis karakter. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari 4 bagian, yakni tahapan survei, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu ceramah bervariasi, keteladanan, latihan serta demonstrasi. Peserta kegiatan mengikuti pelatihan perancangan media ajar berbasis karakter dengan penuh semangat. Peserta sangat merasa beruntung dengan adanya kegiatan ini. Peserta yang telah berkumpul dalam musyawarah guru mata pelajaran terlihat sangat menjunjung tinggi aspek kerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, terlihat juga antusiasme peserta dalam kegiatan yang terlihat melalui sesi tanya jawab dan permainan. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, para guru dapat mengetahui strategi perancangan media ajar berbasis karakter dengan berbagai model.

Kata Kunci: Pelatihan; Media Ajar; Karakter.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur dan berencana dengan maksud menghasilkan individu yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan harus menciptakan individu yang memiliki pandangan luas untuk mencapai tujuan yang diharapkan, serta mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seluruhnya. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang dipakai dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sekolah bukan hanya merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan, melainkan juga tempat menumbuhkan kecakapan diri, keterampilan diri dan sikap bagi generasi muda. Dalam proses pembelajaran melalui pendidikan tersebut, diperlukan komponen-komponen agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan terarah. Salah satu komponen yang harus dipersiapkan yakni ketersediaan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran mampu dijadikan sebagai pedoman belajar, baik bagi peserta didik maupun guru (Rahman *et al.*, 2021).

Media dalam sistem pendidikan meliputi penguatan, indera bantu, indera penyalur pesan, indera penguatan (*reinforcement*). Sebaliknya, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan baru secara keseluruhan. Jika kedua pemaknaan di atas direkognisi menjadi hakikat secara epistemologis, maka

dapat diungkapkan definisi dari media pembelajaran merupakan setiap dan semua bentuk alat yang diproduksi untuk tujuan mengkomunikasikan informasi dan membina hubungan. Media pembelajaran dalam konsep tersebut dapat diidentifikasi pada benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, serta *web* (Sukirman & Mursyida, 2023)., (Andes Permadi *et al.*, 2023).

Media pembelajaran yang saat ini dianggap memiliki komitmen tinggi dalam mengembangkan pola pikir dan ahlak manusia adalah media ajar yang berbasis karakter. Pendidikan karakter melalui pembelajaran menjadi landasan utama bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang relevan guna menghadapi tantangan dan peluang di era digital yang terus berkembang. Pendidikan karakter dalam media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman, sehingga dapat mengatasi berbagai permasalahan yang timbul dalam proses sosialisasi. Pendekatan ini dapat dilakukan melalui pembangunan karakter siswa dengan metode tindakan yang bersifat preventif, kuratif, dan represif. Penerapan strategi pendidikan karakter yang holistik dalam pembelajaran mampu mengembangkan pemahaman peserta didik yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai karakter yang krusial dalam kehidupan. Hal ini mencakup pemahaman terhadap etika digital, tanggung jawab *online*, kemampuan berkolaborasi, serta kekritisan dalam menyaring informasi yang diterima. Media pembelajaran berbasis karakter dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk generasi muda yang cerdas, tangguh, dan beradaptasi dengan kebutuhan zaman (Marina Gusnia Ruchiyat, Mirdan Kurniawan, Triyaningsih & Marwan, 2024).,(Andrianie *et al.*, 2021).

Kegiatan pembelajaran di SMK tidak hanya praktik, tetapi ada juga teori produktif yang harus ditempuh oleh peserta didik. Kompetensi keahlian pada setiap bidang minat semuanya terdapat kegiatan inti yang menguatkan kompetensi keahlian masing – masing. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya harus diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di bidang keahliannya (Amar Jatnika *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Intan Permata Eban, masih terdapat banyak peserta didik yang mengalami degradasi mental dan karakter. Hal tersebut terlihat pada pola perilaku dan tingkah laku peserta didik yang belum menunjukkan sikap/tindakan pembentukan karakter yang diharapkan. Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu narasumber di sekolah, menegaskan bahwa sekolah membutuhkan waktu dan proses dalam mengembangkan karakter peserta didik. Hal tersebut beralasan bahwa proses pembentukan karakter bukan saja menjadi tanggung jawab sekolah saja, melainkan keluarga dan masyarakat juga harus berperan dalam mendukung perkembangan peserta didik.

Selain permasalahan di atas, belum adaya pemahaman yang baik dari seluruh stakeholder SMK Intan Permata Eban dalam menginternalisasi pola pendidikan karakter disekolah melalui berbagai strategi pun menjadi hambatan utama. Oleh sebab itu, salah satu strategi yang bisa digunakan oleh sekolah maupun para guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni melalui penggunaan media ajar berbasis karakter (Keraf & Falu, 2022).

Media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam memonitoring karakter peserta didik dalam semua keterbatasan akses. Guru pun dapat dengan mudah melakukan pengawasan dan monitoring terhadap pembentukan karakter peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu. Media pembelajaran berbasis karakter sangatlah strategis untuk digunakan, sebab

media tersebut akan dibuat sesuai dengan minat peserta didik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini maka dapat mengalihkan dan mengarahkan minat peserta didik agar lebih bijak dalam bertindak (Ammatulloh *et al.*, 2021).

Berdasarkan analisis kasus dan kajian masalah di atas, maka harus dilaksanakan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Intan Permata Eban. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam bentuk perancangan media pembelajaran berbasis karakter. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk membantu sekolah menginternalisasi model penguatan karakter melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan aktivitas adaptasi dari media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Intan Permata Eban. Sekolah tersebut berlokasi di Desa Fatuneno, Kecamatan Miomaffo Barat Kabupaten Timor Tengah Utara. Pemilihan lokasi pengabdian didasarkan pada hasil observasi terdahulu yang menunjukkan adanya permasalahan dalam penguatan karakter di sekolah. Selain itu, proses belajar dan mengajar di sekolah masih mengikuti panduan pembelajaran kurikulum merdeka secara rigid.

Sesuai dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang sering dilakukan, kegiatan ini terdiri dari 4 tahapan. Keempat tahapan tersebut yakni melalui survei, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode ceramah, keteladanan, latihan serta demonstrasi. Adapun rincian materi yang difokuskan dalam kegiatan pengabdian ini yakni perancangan media pembelajaran berbasis karakter pada kurikulum merdeka. Penggunaan rencana dan metode dalam kegiatan ini akan menghasilkan *output* berupa media ajar yang mampu digunakan untuk memecahkan masalah guru dalam pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan membangun koordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pemateri kegiatan berasal dari dosen yang memiliki keilmuan dari media ajar hingga penguatan karakter. Kegiatan berlangsung dengan mengelompokkan guru dari berbagai keilmuan dan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk musyawarah guru mata pelajaran (MGMP).

3.1. Kegiatan pengabdian

Bagian pertama dalam pelatihan dapat diidentifikasi dengan pengenalan awal materi pendidikan karakter dan perancangan media ajar di sekolah. Berkaitan dengan itu, para guru diperkenalkan dengan jenis-jenis pendekatan pembuatan media ajar dalam penguatan karakter di sekolah. Esensinya, pengimplementasian pendidikan karakter melalui media ajar bagi peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara yang dimaksudkan adalah pengimplementasian dalam bentuk intra, ekstra, hingga ko-kurikuler. Semua bentuk pengimplementasian yang disampaikan dapat diaplikasikan oleh sekolah sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pengimplementasian penguatan karakter melalui implementasian dalam bahan ajar merupakan salah satu bentuk aplikasi dalam kegiatan intrakurikuler. Kegiatan pengimplementasian strategi penguatan karakter dapat terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1. Strategi Penguatan Karakter Melalui Keteladanan

Berdasarkan Gambar 3.1. di atas, terlihat bahwa setiap guru menjadi teladan bagi peserta didik dalam proses penguatan karakter. Masing-masing orang pada gambar di atas, mempraktikkan jenis keteladanan yang kemudian akan dicermati oleh peserta pelatihan. Peserta kemudian akan memberikan pendapat tentang jenis keteladanan yang akan diaplikasikan. Setiap peserta diberikan kewajiban untuk menyampaikan model atau jenis karakter sesuai pandangannya masing-masing.

Bagian kedua, dilanjutkan dengan pelatihan pengimbasan perancangan media ajar berbasis karakter. Para guru dan *stakeholder* sekolah telah terbentuk dalam kelompok MGMP untuk merancang media ajar. Kegiatan diawali dengan penyampaian informasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah penyampaian materi, para guru kemudian diminta merancang media ajar sesuai indikator karakter yang ingin dikembangkan. Sekolah telah memiliki visi dan misi yang harus dicapai oleh semua *stakeholder*. Visi dan misi tersebut menjadi acuan dalam penentuan karakter prioritas yang ingin dikembangkan. Selanjutnya, kegiatan perancangan media ajar berbasis karakter dapat terlihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Pose Bersama Pasca Presentasi Media ajar Berbasis Karakter

3.2. Kegiatan pengabdian

Berdasarkan pengamatan, semua peserta kegiatan mengikuti pelatihan perancangan media ajar berbasis karakter dengan penuh semangat. Peserta sangat merasa beruntung dengan adanya kegiatan ini. Peserta yang telah duduk dalam kelompok terlihat sangat menjunjung tinggi aspek kerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, terlihat juga antusiasme peserta dalam kegiatan yang terlihat melalui adanya sesi

tanya jawab. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk membentuk karakter peserta didik di sekolah. Selain itu para guru merasa sangat diuntungkan dengan kegiatan ini, karena mampu memberikan alternatif penentuan strategi dalam penguatan karakter. Para guru memiliki perubahan pemahaman dan pengetahuan yang baik daripada sebelumnya. Semua perangkat media pembelajaran yang telah disusun oleh kelompok mata pelajaran kemudian dipresentasikan untuk dibahas secara bersama-sama. Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini sangat memiliki aspek kebermanfaatan yang sangat baik. Selanjutnya, perubahan yang dialami oleh *stakeholder* SMK Intan Permata dapat terlihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Perbandingan pra dan pasca PKM

No	Sebelum PKM	Setelah PKM
1	Peserta belum memahami pola aplikasi Pendidikan Karakter	Peserta memiliki alternatif solusi pengimplementasian Pendidikan Karakter
2	Peserta memiliki kendala dalam perancangan media ajar dalam kurikulum merdeka	Peserta memiliki pemahaman yang baik dalam penentuan strategi dan tujuan dalam pembelajaran
3	Peserta belum mampu mengidentifikasi nilai karakter dalam pengintegrasian pada media pembelajaran	Peserta memiliki banyak pilihan dalam menentukan rincian pengaplikasian karakter prioritas pada media ajar

4. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan hasil pengabdian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan efek positif kepada para peserta. Para *stakeholder* SMK Intan Permata, dalam hal ini peserta kegiatan memperoleh dampak dari kegiatan pelatihan yang diselenggarakan. Pengimplementasian karakter dalam media ajar diklasifikasikan sebagai hal urgen yang perlu dilakukan. Hal tersebut dapat berdampak pada pengembangan kapasitas guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Semua rincian kegiatan pengabdian yang telah dirancang mampu diselenggarakan dengan baik. Kegiatan pengabdian ini masih harus melalui banyak tahapan secara bertahap guna menghasilkan perangkat pembelajaran sesuai tujuan nasional yang diharapkan. Oleh sebab itu, kegiatan sejenis harus diselenggarakan oleh sekolah secara berkelanjutan agar dapat meningkatkan kompetensi guru secara berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- Amar Jatnika, Irwanto, & Bagus Dwi Cahyono. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Borland Delphi 7 untuk Menghitung Jumlah Bahan dan Biaya pada Instalasi Penerangan 1 Fasa. *Journal on Education*, 05(03), 8222–8233.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha, N., Izzatunnisa, Z. I., Muthaqin, D. I., & Indonesia, U. P. (2021). CIVICS CARING APPS: MEDIA PEMBELAJARAN M-LEARNING BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(8), 1408–1419.
- Andes Permadi, Septian Raibowo, Andika Prabowo, & Oddie Barnanda Rizky. (2023). *Jurnal Ilmu Keolahragaan PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA*

- BASKET Jurnal Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(1), 25–34.
- Andrianie, S., Ariyanto, R. D., Arofah, L., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Religius Menggunakan Canva Di SDN Tanon 2. *Dedikasi Nusantara*, 1(2), 65–74.
- Keraf, F. M. P., & Falo, M. (2022). MENENGAH KEJURUAN INTAN PERMATA EBAN. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 413–418. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/2891>.
- Marina Gusnia Ruchiyat, Mirdan Kurniawan, Triyaningsih, & Marwan. (2024). Strategi meningkatkan karakter anak melalui teknologi digital: studi deskriptif kualitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 95–105.
- Rahman, M. R., Nasution, H. N., & Zainy, A. (2021). PERANCANGAN MODUL AJAR APLIKASI CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 2 PANYABUNGAN. *Jurnal Vinertek*, 1(2), 48–53.
- Sukirman, S. Bin, & Mursyida, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Mutiara Bangsa Sebatik P - ISSN : 2302-3295. *Jurnal Kejuruan Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(1), 27–34.