

SOSIALISASI PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BAGI GURU DI DAERAH 3T

Jayanti Syahfitri^{1*}, Muntahanah², Titi Darmi³

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

⁴Program Studi Administrasi Publik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

email: jayanti@umb.ac.id

Abstract: Character education is one of the mental revolution efforts made to instill character in students. Teachers play an important role in producing generations of noble character and morality, including elementary school teachers. Instilling character from an early age is expected to be able to strengthen the foundation in building the nation. The process of cultivating character must be adapted to the stages of student development and the times, so that integrating it into interactive teaching materials will be preferred by students, students can more easily understand the material and have skills that are balanced between science and technology and IMTAQ. To realize this, teachers are required to be able to integrate it into PBM such as teaching materials. However, the facts on the ground show that teachers in partner schools do not really understand the context of character building and apply it to teaching materials. The purpose of this activity is to increase teacher knowledge and skills in designing and integrating character education in digital teaching materials. This service activity is carried out through lecture methods, outreach, training, and discussions involving approximately 17 elementary school teachers. The results of the activity show that in general the teacher already knows the concept of character education, examples of assistive applications in making teaching materials and teachers have been able to design and integrate character education into teaching materials in accordance with the subjects being taught which are then ready to be made into digital teaching materials

Keywords: socialization; digital teaching materials; character education

Abstrak: Pendidikan karakter merupakan salah satu upaya revolusi mental yang dilakukan untuk menanamkan karakter pada siswa. Guru memegang peranan penting dalam menghasilkan generasi yang berkarakter dan berakhlak mulia, tidak terkecuali guru SD. Penanaman karakter sejak usia dini diharapkan mampu memperkuat pondasi dalam membangun bangsa. Proses penanaman karakter harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa dan perkembangan zaman, sehingga mengintegrasikannya ke dalam bahan ajar interaktif akan lebih disukai siswa, siswa lebih mudah memahami materi dan memiliki keterampilan yang seimbang antara IPTEK dan IMTAQ. Untuk mewujudkan hal ini guru dituntut mampu mengintegrasikannya ke dalam PBM seperti bahan ajar. Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru-guru di sekolah mitra belum terlalu memahami konteks pendidikan karakter serta menerapkannya ke dalam bahan ajar. Tujuan kegiatan ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain serta mengintegrasikan pendidikan karakter dalam bahan ajar digital. Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui metode ceramah, sosialisasi, pelatihan, dan diskusi dengan melibatkan lebih kurang 17 orang guru SD. Adapun hasil kegiatan menunjukkan secara garis besar guru sudah mengetahui konsep pendidikan karakter, contoh aplikasi bantu dalam membuat bahan ajar dan guru telah mampu mendesain serta mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu yang kemudian siap untuk dibuat ke dalam bahan ajar digital.

Kata kunci: sosialisasi; bahan ajar digital; pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Sebagai generasi milenial yang lahir di zaman serba digital, menjadikan anak-anak tumbuh dan berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Hal ini tidak terlepas dari dampak kebiasaan interaksi terhadap teknologi di dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi sedikit banyak telah mengubah perilaku masyarakat dari semua aspek. Perkembangan teknologi ini tidak hanya dirasakan oleh manusia dewasa, melainkan juga dirasakan oleh anak-anak (Marryono Jamun, 2018). Kenyataan seperti ini menjadikan kita sebagai orang dewasa untuk lebih sadar bahwa antara kita dan anak-anak sudah berbeda generasi, yang mana tidak akan mampu membatasi ruang gerak mereka dalam memperoleh informasi, namun ada baiknya kita menjadi orang yang lebih bijak dalam menyikapi hal tersebut.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter generasi muda khususnya peserta didik pada jenjang sekolah dasar (Siti et al., 2021), (Lestari, 2015), (Mauludin et al., 2016) menjelaskan bahwa untuk menyikapi perubahan tersebut, maka kita dituntut melek digital yang mampu menyelesaikan, menggunakan, melaksanakan dan menilai informasi teknologi yang diperoleh secara bijaksana tanpa terkecuali seorang pendidik atau guru.

Peningkatan kualitas pendidikan yang berada di daerah terluar, terpencil dan tertinggal (3T) perlu menjadi perhatian, khususnya peningkatan kualitas guru dan kepala sekolah melalui model-model pelatihan yang sudah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. (Putera & Rhussary, 2018) menyatakan bahwa pada

umumnya sistem pendidikan pada daerah 3T masih tergolong minim, baik dari segi infrastruktur, kompetensi guru, maupun kualitas lulusan siswa, sehingga untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas diperlukan adanya tingkat keprofesionalan guru dalam mengajar, guru harus aktif dan kreatif dalam menggunakan bahan dan metode ajar agar. (Wahyuningsih et al., 2021) menyampaikan bahwa beberapa permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh anak-anak di daerah 3T adalah: 1) belum tersedianya layanan pendidikan lanjutan setelah sekolah dasar, 2) minimnya akses layanan pendidikan, 3) sulitnya membangun sarana pendidikan standar karena langkanya alat-alat bantu proses belajar mengajar, 4) kualitas guru yang masih rendah yang mana proses pembelajaran terjadi tanpa ada perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan baik dari segi bahan ajar dan metode ajar.

Permasalahan-permasalahan pendidikan lainnya yang dihadapi oleh daerah 3T adalah masih minimnya pendidikan karakter. Siswa yang berada di daerah 3T tidak jarang menunjukkan sikap yang kurang dalam disiplin, tanggung jawab, kerja keras dan kreatif. Hal ini selaras dengan hasil analisis penelitian yang dilakukan (Wahyudi et al., 2016) bahwa siswa yang berada di daerah 3T menunjukkan karakter yang kurang rasa cinta tanah air, kerja keras, kreatif, tanggung jawab, disiplin dan gemar membaca. Pembelajaran berbasis karakter merupakan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan bagi siswa di daerah 3T. Hal ini didukung oleh pernyataan (Harsono, 2019) bahwa mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mata pelajaran akan mampu menjadi solusi untuk mewujudkan pendidikan yang efektif di wilayah 3T.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikonfirmasi bahwa banyak hal yang perlu menjadi perhatian khusus untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di daerah 3T, oleh karena itu hal yang paling mungkin dilakukan saat ini oleh tim pengabdian adalah mengupayakan peningkatan kompetensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran dan menumbuhkan karakter siswa. Dengan demikian tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar digital berbasis pendidikan karakter.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kompetensi guru juga ikut andil dalam penanaman dan peningkatan karakter siswa. Ketika guru terampil dan memiliki kompetensi yang baik, maka guru akan mampu memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan berpendidikan karakter. (Khanifah, 2020) menjelaskan bahwa guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga meskipun dengan segala keterbatasan guru tetap harus dituntut untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media dan model ajar yang dapat mewujudkan pendidikan karakter siswa.

METODE

Pemberdayaan kemitraan masyarakat (PKM) melalui kegiatan sosialisasi pembuatan bahan ajar digital berbasis pendidikan karakter telah dilakukan pada bulan Juni 2023. Mitra kegiatan ini adalah salah satu Sekolah Dasar (SD) yang ada di daerah Seluma Provinsi Bengkulu yang merupakan daerah termasuk 3T. Kegiatan sosialisasi diikuti oleh seluruh guru sekolah mitra yaitu berjumlah 17 orang.

Sebelum pelaksanaan sosialisasi tim PKM telah melakukan analisis kebutuhan dan observasi proses pembelajaran di kelas dengan mengamati media, bahan ajar dan pembiasaan karakter apa saja yang telah dilakukan dalam pembelajaran. Selanjutnya tim PKM beserta sekolah mitra berkoordinasi untuk merumuskan kegiatan sosialisasi yang dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu:

1. Sosialisasi pendidikan karakter

Tahapan ini dilakukan melalui metode sosialisasi, ceramah dan diskusi. Penyampaian materi oleh narasumber meliputi materi tentang pengertian pendidikan karakter, macam-macam pendidikan karakter dan beberapa contoh pendidikan karakter yang dapat dengan mudah disampaikan dengan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Setelah penyampaian materi, semua peserta atau guru mitra diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan tanya jawab dengan narasumber.

2. Sosialisasi bahan ajar digital dan integrasi pendidikan karakter

Tidak jauh berbeda dengan tahapan sebelumnya, pada tahap ini dilakukan melalui metode ceramah, sosialisasi, dan diskusi. Materi yang disampaikan pada tahap ini meliputi materi tentang apa perbedaan dan ciri khas bahan ajar digital, beberapa contoh aplikasi (*software*) yang dapat digunakan dalam membuat bahan ajar digital, dan beberapa contoh produk bahan ajar digital. Setelah guru-guru mitra dianggap cukup memahami gambaran bahan ajar digital, selanjutnya guru narasumber memberikan contoh bagaimana cara dan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam bahan ajar digital tersebut. Tahapan ini juga diikuti dengan dis-

kusi dan tanya jawab antara narasumber dengan peserta.

3. Project desain bahan ajar

Tahap ini bertujuan untuk melatih guru-guru mitra dalam merancang dan mendesain bahan ajar berbasis pendidikan karakter sebelum dikemas dengan bantuan teknologi. Tahapan ini dikenal dengan tahap penyusunan *storyboard* bahan ajar digital yang dilakukan dengan metode pelatihan dan praktik. Guru dilatih, dibimbing dan didampingi oleh tim PKM dalam menyusun materi, konsep pendidikan karakter yang akan diangkat dalam pembelajaran. Untuk mempermudah kegiatan pelatihan ini tim PKM memberikan kesempatan kepada semua peserta untuk diskusi bersama guru rekan dan narasumber. Proyek desain bahan ajar yang dihasilkan pada tahap ini merupakan bahan acuan dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis pendidikan karakter yang akan dilakukan pada tahap pelatihan dan pendampingan berikutnya yaitu pelatihan penggunaan aplikasi atau *software*.

PEMBAHASAN

Kegiatan PKM yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang cukup baik. Guru-guru pada sekolah mitra memiliki antusias tinggi dengan materi sosialisasi yang diangkat. Sebagai sekolah yang berada di daerah 3T menyebabkan mitra memiliki keterbatasan dalam beberapa hal seperti tidak adanya akses internet, fasilitas sarana dan prasarana yang belum memadai, serta keterbatasan memperoleh informasi dari luar. Hal ini pada akhirnya mau tidak mau berdampak pada kompetensi guru yang lambat berkembang, sehingga pada

akhirnya berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang tidak maksimal.

Kegiatan sosialisasi dibuka langsung oleh kepala sekolah dan ketua tim PKM. Sebelum kegiatan sosialisasi dimulai, semua guru diberikan kesempatan untuk mengerjakan *pretest* (tes awal) yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta terhadap materi yang disampaikan. *Pretest* diberikan melalui link *google form* yang telah disediakan oleh tim PKM. Soal *pre-test* terdiri atas 3 kelompok dengan masing-masing meliputi 4 pertanyaan yaitu pengetahuan tentang pendidikan karakter, pengetahuan tentang macam dan pemanfaatan bahan ajar berbasis digital, serta kemampuan pemanfaatan aplikasi digital. Hasil persentase *pretest* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest Kegiatan Sosialisasi

Kel. Soal	Jumlah Responden Yang Menjawab Benar/Soal				% Total/Kel.Soa
	1	2	3	4	
1	4	5	3	6	26,47
2	5	4	5	6	29,41
3	5	3	2	3	19,12

Tabel 1 mendeskripsikan bahwa guru-guru di sekolah mitra masih memiliki pengetahuan tentang pendidikan karakter, pengetahuan tentang macam dan pemanfaatan bahan ajar berbasis digital, serta kemampuan pemanfaatan aplikasi digital yang tergolong rendah yaitu kurang dari 30 %.

Adapun hasil kegiatan pada setiap tahap secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Sosialisasi pendidikan karakter

Penyampaian materi sosialisasi pendidikan karakter dilakukan oleh Dr. Jayanti Syahfitri, M.d selaku ketua tim PKM. Peserta mengikuti kegiatan dengan

sangat baik dan aktif dalam menyimak materi dan tanya jawab. Setelah penyampaian materi, pada sesi diskusi narasumber meminta setiap guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang selama ini telah dilakukan di kelas yang meliputi bahan karakter apa yang paling banyak muncul dan tantangan apa yang paling banyak ditemui pada saat mengajar di kelas. Kemudian narasumber mengajak semua peserta untuk menyusun strategi atau solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan karakter yang ditemukan.

Beberapa pertanyaan yang muncul pada sesi sosialisasi adalah perbedaan karakter siswa saat ini dan saat dulu, bagaimana cara memulai menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter merupakan suatu upaya penanaman nilai-nilai karakter berdasarkan kesadaran seseorang yang tercermin dalam tindakan. Karakter seseorang dapat berkembang sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya tertentu (Omeri, 2015). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dibentuk dalam lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Sebagai seorang guru kita harus mampu menyediakan lingkungan belajar yang berkarakter.



Gambar 1. Photo bersama tim PKM dan guru sekolah mitra

2. Sosialisasi bahan ajar digital dan integrasi pendidikan karakter

Sosialisasi bahan ajar digital dilakukan oleh Muntanah, M.Kom yang menyampaikan tentang bahan ajar digital dan beberapa aplikasi bantu dalam membuat bahan ajar seperti CANVA, *Articulate storyline*, *Articulate studio 13*, sigil dan lainnya. Narasumber menampilkan beberapa bahan ajar digital sebagai produk yang dihasilkan dari aplikasi bantu tersebut. Pada saat pelaksanaan diketahui bahwa mayoritas guru-guru mitra mengaku masih awam dengan aplikasi tersebut, guru sangat penasaran bagaimana penggunaannya.



Gambar 2. Penyampaian materi sosialisasi

Beberapa bahan ajar berbasis digital diantaranya yaitu modul digital interaktif, lembar kerja digital, dan video interaktif. (H, Yuliana, F., Fatimah, S., Barlian, 2021) menyebutkan bahwa adanya bahan ajar berbasis digital interaktif diharapkan mampu meningkatkan aktifitas belajar, kemudahan akses bahan ajar dan peningkatan pemahaman peserta didik. Selanjutnya mempersiapkan bahan ajar yang terintegrasi dengan pendidikan karakter mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya terampil dan cerdas tetapi juga berkarakter yang mampu membentengi peserta didik dengan IM-

TAQ terhadap kuatnya arus perubahan zaman (Alwi et al., 2019). Selain itu merancang bahan ajar digital menjadikan penyampaian materi lebih menarik, dan inovatif, sehingga dapat mengembangkan minat peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan karakter (Raqzitya et al., 2022).

3. Project desain bahan ajar

Sebelum memulai sesi ini, tim PKM mengajak semua peserta untuk melakukan *ice breaking*. Hal ini bertujuan untuk meregangkan otot dan ketegangan peserta, sehingga lebih siap dan bersemangat dalam proyek desain bahan ajar.



Gambar 3. *Ice Breaking* bersama peserta PKM

Setelah mengikuti sosialisasi bahan ajar digital berbasis pendidikan karakter, semua peserta diminta mulai menyusun dan merancang *storyboard* bahan ajar dan konsep pendidikan karakter seperti apa yang ingin disampaikan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Penyusunan bahan ajar dimulai analisis kompetensi dan indikator yang akan dicapai, lalu kemudian diturunkan ke dalam ringkasan materi. Pada sesi ini guru mulai diminta merancang gambaran umum, elemen, gambar, video, animasi dan suara apa saja yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar nanti. Semua peserta bersemangat dalam mengeksplor bahan

ajar seperti apa yang akan mereka hasilkan sesuai dengan tema mata pelajaran masing-masing.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan dapat terlihat bahwa guru-guru di sekolah mitra sudah mengetahui macam-macam aplikasi atau *software* yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bahan ajar digital. Semua guru mengakui bahwa bahan ajar berbasis digital sangat dibutuhkan sebagai upaya yang dilakukan untuk mengimbangi karakteristik peserta didik yang sangat dekat pada kemajuan teknologi. PKM ini masih akan dilanjutkan dengan pelatihan atau praktik langsung dalam pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Oleh karena itu, untuk mengetahui secara pasti persentase peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru mengenai pendidikan karakter, pengetahuan tentang macam dan pemanfaatan bahan ajar berbasis digital, serta kemampuan pemanfaatan aplikasi digital akan diberikan kembali *posttest* pada saat kegiatan pengabdian berakhir.

Dengan adanya bahan ajar berbasis digital dapat mempermudah guru dalam memuat pendidikan karakter di dalamnya. Penanaman pendidikan karakter kepada peserta didik khususnya yang berada di daerah terluar, terpencil dan tertinggal merupakan tantangan bagi guru-guru di sekolah mitra. Karakter adalah sifat, kebiasaan, akhlak seseorang yang mana perubahannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar, melainkan memerlukan proses yang cukup lama dengan pembiasaan-pembiasaan karakter dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat.

kat. Dengan adanya pemahaman guru tentang bahan ajar digital mampu memberikan ruang dan pencerahan bagi guru untuk menyediakan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga secara tidak langsung pembiasaan-pembiasaan karakter yang baik dapat secara langsung disampaikan kepada peserta didik melalui video, gambar dan animasi dalam proses belajar mengajar di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada KEMENDIKBUDRISTEK yang telah memberikan pendanaan kegiatan ini dalam skema hibah Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2023. Ucapan juga disampaikan kepada LPPM UM Bengkulu, segenap tim, dan sekolah mitra yang telah mendukung kegiatan ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter. *Semnas PGSD FKIP UNSRI*, 37–52. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11622>

H, Yuliana, F., Fatimah, S., Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>

Harsono. (2019, January 25). Solusi wujudkan pendidikan yang efektif di wilayah 3T. *Liputan 6*, 3877867.

Khanifah, S. (2020). Story Telling Sebagai Media Pendidikan Karakter Kebangsaan Di Daerah 3T. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 50–60. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30946>

Lestari, Y. (2015). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembentukan Karakter Bangsa. *Seminar Nasional, Pembangunan Karakter Melalui Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–7. <https://www.journal.unbara.ac.id/index.php/prosiding/article/download/80/67>

Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–51. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>

Mauludin, M. A., Alim, S., & Sari, Vi. P. (2016). Cerdas Dan Bijak Dalam Memanfaatkan Media Sosial Di Tengah Era Literasi Dan Informasi. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 6(1), 1–4. <https://jurnal.unpad.ac.id/dharmakarya/article/view/14751>

Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3), 1464–1468. <https://doi.org/10.25157/jkip.v2i3.6156>

Putera, M. T., & Rhussary, M. L. (2018). (Terdepan, Terpencil Dan Tertinggal) Di Kabupaten. *Ekonomi Dan Manajemen*, 12, 144–148.

- <https://journals.umkt.ac.id/index.php/JEM/article/view/119>
- Raqzitya, F. A., Agung, A., & Agung, G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/41590/22655>
- Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 1–5. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>
- Wahyudi, A., Haris Muzakki, M., & Juliyansyah. (2016). Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Daya Saing Dalam Era Global. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1–12.
- Wahyuningsih, S., Mardianto, A., Maknun, J., Muhidin, D., Yuhanda, Y., Purbasari, A., Simamora, R. P., Sandi, F. A., & Setiawan, B. (2021). *Pendidikan Bagi Anak di Daerah 3T*.