

Pengenalan Media Pembelajaran berbasis Karakter untuk Mendukung Kurikulum Merdeka.

Robia Astuti¹, Binti Anisaul Khasanah², Nurmitasari Nurmitasari^{3*}, Naning Sutriningsih⁴, Dewi Nurhasanah⁵

¹ Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia, email: robia.astuti@umpri.ac.id

² Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia, email: bintianisaul@umpri.ac.id

³ Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia, email: nurmitasari@umpri.ac.id

⁴ Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia, email: sutriningsihnaning024@umpri.ac.id

⁵ Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Indonesia, email: dewi.2020406402001@student.umpri.ac.id

*Koresponden penulis

Info Artikel

Diajukan: 23 Januari 2024

Diterima: 24 Januari 2024

Diterbitkan: 31 Januari 2024

Keyword:

Learning Media, Characters, Workshops, Independent Curriculum

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Karakter, Workshop, Kurikulum Merdeka

Abstract

The learning media used by SD N 2 Pringsewu teachers in the learning process does not integrate character values. Apart from that, there is also a lack of utilization of technological advances. For this reason, the aim of this service activity is to introduce and assist SD N 2 Pringsewu teachers in creating character-based learning media that supports the implementation of the independent curriculum. This service activity is carried out in three stages, namely the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. Location surveys, recording workshop participants and preparing tutorial guides for making character-based learning media are carried out at the preparation stage. The next implementation stage includes providing information in the form of counseling, providing training/workshops and providing assistance to teachers to practice directly in making educational games. The evaluation stage is observing the teacher when practicing learning media then analyzing the results of the observation and drawing conclusions. The results of this service activity are (1) partners' knowledge in integrating character values into learning media increases; (2) the knowledge and skills of teachers at SD N 2 Pringsewu in creating character-based learning media and utilizing technological advances have also increased

Abstrak

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru SD N 2 Pringsewu dalam proses pembelajaran kurang mengintegrasikan nilai karakter. Selain itu juga kurang memanfaatkan kemajuan teknologi. Untuk itu tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengenalkan dan mendampingi Guru-guru SD N 2 Pringsewu dalam membuat media pembelajaran berbasis karakter yang mendukung implementasi kurikulum merdeka. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Survey lokasi, mendata peserta pelaksanaan workshop dan mempersiapkan panduan tutorial membuat media pembelajaran berbasis karakter dilakukan pada tahap persiapan. Selanjutnya tahap pelaksanaan meliputi memberikan informasi dalam bentuk penyuluhan, memberikan pelatihan/workshop dan memberikan pendampingan kepada guru untuk mempraktekan secara langsung dalam membuat game edukasi. Tahap evaluasi yaitu mengamati guru pada saat mempraktekan media pembelajaran lalu menganalisis hasil pengamatan dan menarik kesimpulan. Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah (1) pengetahuan mitra dalam melakukan integrasi nilai karakter kedalam media pembelajaran meningkat; (2) pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SD N 2 Pringsewu dalam membuat media pembelajaran yang berbasis karakter dan memanfaatkan kemajuan teknologi juga meningkat



PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri 2 Pringsewu Lampung merupakan salah satu sekolah yang siap untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka. Salah satu sumber daya manusia dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah Guru. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi baik dalam pembelajaran maupun dalam kegiatan administrasi sangat diperlukan untuk mengembangkan sekolah agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dapat memaksimalkan peran guru sebagai pengajar dan pembelajar melalui inovasi. Sesuai dengan (Aka, 2017) bahwa penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tuntutan kompetensi seorang guru guna mendukung pelaksanaan tugasnya.

Kurikulum merdeka berfokus pada karakter peserta didik (Baro'ah et al., 2023); pembentukan karakter menjadi suatu yang penting dikarenakan sebagai tujuan dan tuntutan (Agustina et al., 2023); mencetak siswa cerdas, berkompeten dan berbudi luhur (Nurmitasari et al., 2022); proses pembelajaran menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti pembelajaran berdiferensiasi dengan melihat karakteristik gaya belajar siswa (Liana et al., 2024) sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna. Penyederhanakan Rencana Kurikulum merdeka menggunakan pendekatan yang lebih komprehensif, lebih mendalam, dan *hands-on learning* (praktis). Berdasarkan karakteristik dari implementasi kurikulum merdeka maka sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran yang berbasis karakter dan berbasis teknologi (digital) dengan harapan pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Kenyataan pada SD Negeri 2 Pringsewu selaku mitra Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pengmas) terdapat permasalahan pemanfaatan teknologi. Permasalahan tersebut diantaranya guru kurang memanfaatkan perangkat digital yang ada disekitarnya untuk pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya dengan salah satu guru SD Negeri 2 Pringsewu bahwa siswa SD sudah bisa menggunakan *smartphone* dan hampir semua wali siswa memiliki HP *Android*. Hal ini terlihat dari semua wali murid yang bergabung dalam *Whatsapp group* kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan produk digital terutama android yang dimiliki oleh setiap siswa sebagai bahan belajar selain buku paket sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, fleksibel dan menyenangkan berbasis karakter. Oleh sebab itu, tujuan dari kegiatan Pengmas ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra dalam membuat media pembelajaran yang berupa game edukasi menggunakan wordwall, quizizz, dan kahoot berbasis karakter untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka melalui workshop.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM akan dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahapan kegiatan tersebut merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan demi terlaksananya pekerjaan yang dilakukan sebagai berikut: (1) tahap persiapan, tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan mitra tentang rencana pelaksanaan PKM kepada SD N 2 Pringsewu, survey lokasi, mendata jumlah peserta workshop, dan merancang tutorial menggunakan wordwall, quizizz, dan kahoot! guna membuat media pembelajaran berbasis karakter. Selain itu pada tahap persiapan juga merancang instrument yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil kegiatan PkM guna mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis nilai karakter dengan memanfaatkan platform wordwall, quizizz, dan kahoot!; (2) tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan informasi tentang bagaimana membuat game edukasi dengan memanfaatkan platform wordwall, quizizz, dan kahoot, memberikan informasi tentang bagaimana cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter kedalam media pembelajaran; memberikan pelatihan/workshop kepada mitra untuk membuat media pembelajaran, serta memberikan pendampingan kepada guru untuk mempraktekan secara langsung dalam membuat media; (3) tahap evaluasi, mengamati guru-guru pada saat praktik membuat media pembelajaran, mempraktekkan penggunaan media yang telah dibuat, mengisi lembar pengamatan sesuai dengan perilaku guru yang diamati, dan menganalisis hasil pengamatan dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

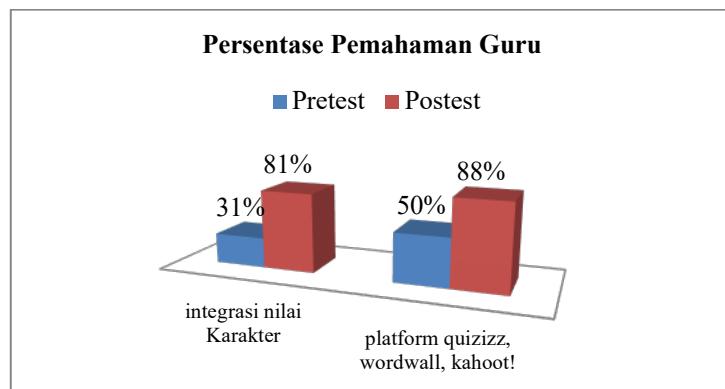
Pengabdian ini diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari 16 guru SD N 2 Pringsewu dan 4 Tim Pengmas. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tiga kegiatan yaitu penyuluhan, *workshop* dan pendampingan. Pada kegiatan penyuluhan ini mitra diperkenalkan tentang platform wordwall, quizizz, dan kahoot! dimulai dari apa itu wordwall, quizizz, dan kahoot apa manfaat dari wordwall, quizizz, dan kahoot!; bagaimana cara membuat akun wordwall, quizizz, dan kahoot!; bagaimana membuat soal pada wordwall dan quizizz; bagaimana memkombinasikan antara materi dengan soal menggunakan kahoot!; bagaimana menggunakan tema atau mengganti tema pada wordwall. Setelah materi disampaikan kemudian dilakukan demo dari hasil game yang sudah dikembangkan oleh tim pengmas guna merangsang motivasi guru untuk membuat media pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui <https://wordwall.net/> digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti



kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dll. Quizizz adalah sebuah web tool yang diakses melalui <https://quizizz.com/?lng=id> untuk membuat permainan kuis interaktif (B. A. Khasanah et al., 2023). Kahoot merupakan website yang dapat diakses melalui <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik yang mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan baik berkelompok maupun individu melalui jaringan internet (Sagala et al., 2021).

Selanjutnya adalah memberikan pengetahuan kepada guru bagaimana cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam media pembelajaran. Adapun nilai karakter pada kurikulum merdeka adalah karakter religius, nasionalis, integritas, kemandirian, serta budaya gotong royong (Rahmadani & Al Hamdany, 2023). Kegiatan penyuluhan diselingi dengan *ice breaking* agar dapat mengembalikan focus peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian diantaranya (1) pengetahuan guru dalam menggunakan platform wordwall, quizizz, dan kahoot! meningkat dan (2) pemahaman guru terkait dengan mengintegrasikan nilai karakter dalam media pembelajaran juga meningkat. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan postes.



Gambar 1. Hasil Pemahaman mitra setelah dilakukan penyuluhan

Dari gambar 1 menunjukkan bahwa melalui penyuluhan yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta pengabdian. Sejalan dengan (Nurmitasari et al., 2023) bahwa edukasi kepada guru-guru tentang model pembelajaran pada kurikulum merdeka yang terintegrasi dengan nilai islam melalui kegiatan penyuluhan yang diselingi dengan praktik secara langsung dan *ice breaking* mendapatkan respon yang baik dari peserta pengabdian dan mampu meningkatkan pengetahuan guru dengan implikasi untuk memperbaiki pembelajaran di kelas menuju kurikulum yang berpihak pada siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Penyuluhan

Kegiatan berikutnya adalah pelatihan/workshop membuat media pembelajaran berbasis karakter dengan memanfaatkan platform wordwall, quizizz, dan kahoot!. Kegiatan ini dilaksanakan secara berkelompok. Pada sesi ini guru sangat antusias dalam membuat media pembelajaran dan mulai mampu membuat media pembelajaran menggunakan quizizz. Melalui kegiatan workshop yang dilakukan secara berkelompok mampu meningkatkan keaktifitas peserta (A. B. Khasanah et al., 2023). Pada saat kegiatan workshop juga dilaksanakan pendampingan oleh tim pengmas guna memberikan scaffolding kepada kelompok yang membutuhkan bantuan.



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop

Berdasarkan hasil evaluasi dari pengamatan secara langsung diperoleh bahwa guru aktif dalam proses pengabdian; guru antusias dalam membuat media pembelajaran; dan akhirnya guru mampu membuat media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM maka dapat disimpulkan bahwa melalui persiapan yang baik membuat pelaksanaan berjalan dengan baik juga, melalui kegiatan penyuluhan, workshop dan pendampingan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru tentang media pembelajaran yang berbasis nilai karakter dan memanfaatkan teknologi. Media ini dapat digunakan pada kurikulum merdeka yang berfokus pada kompetensi dan karakter dengan memanfaatkan teknologi. Implikasi dari hasil pengabdian ini guru mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan SD Negeri 2 Pringsewu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PkM menyampaikan rasa terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Pringsewu yang telah mendanai seluruh kegiatan program PkM dan memberikan kesempatan kepada kami untuk mengembangkannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R., Yolanda, S., Wulandari, P. N., & Agustin, R. S. (2023). Pendidikan Karakter Pada Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Journal of Development and Research in Education*, 3(2), 35–40.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28–37. [https://doi.org/https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1041](https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1041)
- Baro'ah, S., Trisnawati, S. N. I., Ernawati, A., Nurjannah, Supatminingsih, T., Nurdiana, Azis, F., Syarifah, Nuraisyiah, Nurmitasari, Azis, M., Astuti, R., Isma, A., & Sitti Hajerah Hasyim. (2023). *Kurikulum Merdeka: Inovasi Kurikulum Di Indonesia*. Tahta Media Group.
- Khasanah, A. B., Nurmitasari, Astuti, R., Istiqomah, A. N., Darma, B. A., Sari, W. P., Saputra, D. I., & Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru Muhammadiyah Melek Digital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4111–4119.
- Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., & Asturi, R. (2023). *Panduan Membuat Game Edukasi Menggunakan*. UMPRI PRESS.
- Liana, Nurmitasari, & Suminto. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dan Contextual Teaching and Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edumath*, 10(1), 31–38. [https://doi.org/https://doi.org/10.52657/je.v10i1.2242](https://doi.org/10.52657/je.v10i1.2242)
- Nurmitasari, N., Kayyis, R., Astuti, R., & Khasanah, B. A. (2022). Sosialisasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sd Negeri 02 Bangunsari. *Jurnal Bagimu Negeri*, 6(2), 96–104. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v6i2.1862>
- Nurmitasari, Nihayati, & Kayyis, R. (2023). Edukasi model pembelajaran pada Kurikulum Merdeka terintegrasi dengan dimensi pertama Profil Pelajar Pancasila. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 700–710. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.19695>
- Rahmadani, E., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6.

