

CHARACTER BUILDING BERBASIS MULTIMEDIA DI PAUD FLAMBOYAN JALAN ATLAS DALAM, KELURAHAN BABAKAN SURABAYA, KECAMATAN KIARACONDONG

Dede Ropik Y
ddrofieq@gmail.com

Yunia Mulyani
yuniams@yahoo.com

Sussy Susanti
sussy.rebab19@gmail.com

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI EKUITAS

ABSTRAK

Pengabdian ini dilaksanakan untuk membantu kesulitan guru dalam membangun karakter khususnya dalam pembinaan akhlak siswa di PAUD Flamboyan, yang berlandaskan keimanan dan ketakwaan. PAUD Flamboyan ini didirikan dengan tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan anak yang berlandaskan keimanan bagi anak-anak kurang mampu. Sekolah ini berlokasi di Jl. Atlas Dalam, Kelurahan Babakan Surabaya, Kecamatan Kiaracandong Bandung, murid yang bersekolah di tempat ini sebagian besar orangtuanya bekerja sebagai pedagang kaki lima di sepanjang jalan Kiaracandong. Solusi yang diberikan untuk membantu PAUD tersebut adalah dengan memberikan bantuan peralatan multimedia dan pelatihan penggunaan CD Interaktif pada guru, dari hasil pengabdian ini diharapkan guru dapat menerapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat mengetahui dan menerapkan hal-hal baik sehingga terbentuk akhlak dan karakter yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat melekat hingga dewasa. Setelah pengabdian selesai dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa (1) Siswa menjadi aktif dalam menjawab dan mengikuti perintah di layar computer, (2) Siswa termotivasi untuk menghafal doa-doa pendek karena tampilan yang menarik (3) Siswa berani berdiskusi dengan temannya ketika hendak menjawab pertanyaan (4) Siswa berani mencoba menjawab dan tidak takut salah.

Kata kunci: Pendidikan karakter, multimedia.

1. PENDAHULUAN

Pada usia dini 0-6 tahun, otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Pada usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa yang dimana perkembangan fisik, mental

maupun spiritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa-masa emas anak (*golden age*).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli Perkembangan dan Perilaku Anak dari Amerika bernama Brazelton menyebutkan bahwa pengalaman

anak pada bulan dan tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah anak ini akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya dan apakah ia akan menunjukkan semangat tinggi untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaannya.

Karakter menurut Kamus Besar Indonesia Kontemporer adalah watak, sifat, tabiat. Sedangkan pengertian lain menurut Hornby dan Parnwell, karakter adalah kualitas mental atau moral, nama atau reputasi. Karakter baik dimanifestasikan dalam kebiasaan baik di kehidupan sehari-hari: pikiran baik, hati baik, dan tingkah laku baik. Berkarakter baik berarti mengetahui yang baik, mencintai kebaikan, dan melakukan yang baik. Pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, kepada Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan agar menjadi manusia yang berakhlak.

Meskipun definisi multimedia belum jelas, secara sederhana ia diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa merupakan kombinasi teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan pada kendali computer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran

PAUD Flamboyan ini berlokasi di Jalan Atlas Dalam di pinggiran sungai di daerah Kiaracandong yang dikenal dengan daerah yang berpenduduk sangat padat dengan gang-gang yang sangat sempit. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-1242838/permukiman-194-rw-di-bandung-kumuh->. Jumlah penduduk Kelurahan

Babakan Surabaya sebanyak 18.483 yang terdiri dari 100 RT dan 14 RW. Profesi orangtua mayoritas pedagang kaki lima. Dalam kesehariannya anak-anak seringkali turut orangtua berjualan disepanjang trotoar. Kebiasaan tinggal dipinggir jalan tersebut menimbulkan dampak yang kurang baik bagi anak-anak tersebut, seperti misalnya untuk menghabiskan waktu anak-anak terbiasa menonton film yang belum layak bagi usianya dari CD yang dijual orangtuanya, mendengarkan pembicaraan yang belum pantas didengar anak-anak, merokok, dan lain-lain. Berdasarkan permasalahan tersebut maka PAUD ini didirikan oleh ibu Yati dengan tujuan untuk memberikan tempat pada anak untuk bersosialisasi sesuai dengan usianya dan meningkatkan kemampuan pengetahuan anak dengan berlandaskan pada keimanan sedini mungkin. Jumlah siswa PAUD saat ini sebanyak 42 siswa TK dan KB yang ditampung di bangunan sederhana di pinggir sungai.

Selain untuk memperbaiki perilaku dan akhlak pada anak-anak, PAUD ini juga didirikan untuk mempersiapkan anak didiknya memasuki sekolah dasar. Berdasarkan tujuan tersebut maka selain materi pengenalan pendidikan untuk anak usia dini, PAUD juga memberikan pelajaran pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik yang mencerminkan akhlaqul kharimah anak didiknya. Dalam pemberian materi pengembangan potensi ini guru seringkali mengalami kesulitan menyampaikan materinya, dikarenakan kebiasaan anak usia dini yang konsentrasinya mudah teralihkan sehingga ketika guru mengajar anak-anak mudah merasa bosan dan jenuh.

2. METODE PELAKSANAAN

Permasalahan prioritas mitra pengabdian adalah meningkatkan akhlak dan perbaikan karakter siswa melalui pembelajaran yang menarik. Solusi prioritas

yang diberikan oleh tim pengabdian adalah dengan memberikan CD interaktif beserta pelatihan penggunaannya. Pelatihan diberikan kepada guru dengan tujuan agar guru dapat menyampaikannya kembali kepada siswa.

Tim pengabdian mempunyai kesepakatan bersama mitra pengabdian, berupa penggunaan CD interaktif dalam metode pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan akhlak dan pembentukan karakter siswa.

Prosedur pelaksanaan pengabdian di PAUD Flamboyan adalah sebagai berikut,



Gambar 1. Prosedur Pengabdian di PAUD Flamboyan

Prosedur Pengabdian di PAUD Flamboyan diuraikan dalam langkah-langkah kegiatan dibawah ini:

1. Analisis Situasi : Pada tahapan ini tim melakukan upaya untuk memetakan permasalahan utama yang terjadi di tempat pengabdian
2. Berdasarkan hasil analisis situasi ternyata diketahui bahwa permasalahan adalah ketidaksediaan perangkat untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran secara multimedia yaitu seperangkat komputer dan *LCD Projector*.
3. Pelatihan dilakukan sebagai tahapan berikutnya untuk membantu guru dalam menggunakan multimedia sebagai penunjang pendidikan karakter
4. Monitor dan Evaluasi adalah tahapan kegiatan pengawasan untuk mengetahui sejauh mana pemberian alat dan pelatihan dapat memberi manfaat jangka panjang.
5. Pembuatan laporan dilakukan sebagai bukti pelaksanaan pengabdian.
6. Penerbitan ke dalam jurnal pengabdian adalah tahapan akhir yang merupakan tujuan akhir dari pengabdian ini.
- 7.

3. HASIL DAN LUARAN

3.1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan suatu metode penerapan pendidikan karakter di PAUD Flamboyan, yaitu metode pembelajaran berdasarkan multimedia yaitu memanfaatkan program dan perangkat computer sehingga model pembelajarannya lebih interaktif. Metode pembelajaran ini sangat baik diterapkan kepada siswa TK mengingat pada usia tersebut naluri bermainnya masih sangat kuat.

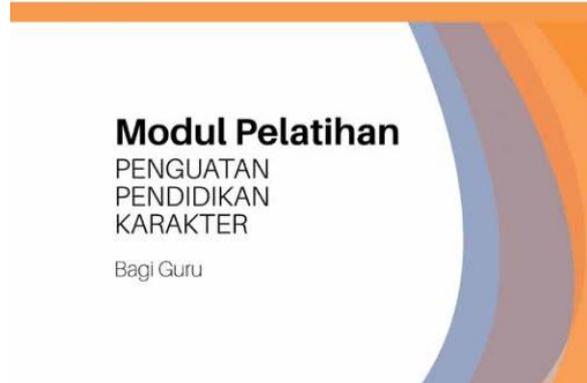
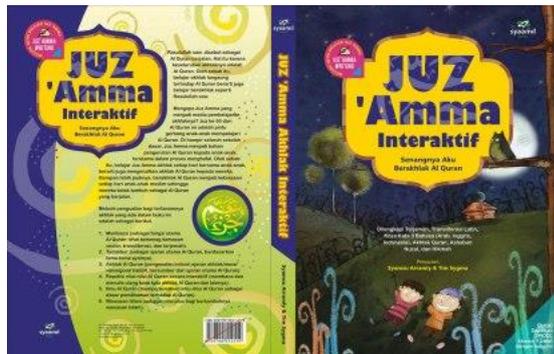
Adapun media untuk melaksanakan pembelajaran interaktif diberikan melalui CD interaktif yang bisa membentuk karakter khususnya karakter Islami yang diperoleh tim pengabdian dan selanjutnya digunakan oleh guru untuk mengajar

3.2. Luaran

Luaran yang dicapai dari pengabdian ini adalah pemberian perangkat computer dan CD interaktif kepada PAUD Flamboyan. CD interaktif yang diberikan kepada pihak sekolah seperti



3. Modul 3 : PPK berbasis Budaya Sekolah
 4. Modul 4 : PPK berbasis Budaya Masyarakat
 5. Modul 5 : Penilaian dan Evaluasi PPK
 6. Modul 6 : Desain Rencana Tindak Lanjut
- Berikut contoh isi dari modul PPK tersebut



Modul 1



MODUL 1
Kebijakan dan Konsep Dasar PPK

A. Rasional

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang tujuan utamanya adalah untuk mengimplementasikan Nawacita Presiden Joko Widodo - Jusuf Kalla dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini ingin ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat. PPK lahir karena kesadaran akan tantangan ke depan yang semakin kompleks dan tidak pasti, namun sekaligus melihat ada banyak harapan bagi masa depan bangsa. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian, berupa individu-individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Memahami latar belakang, urgensi, dan konsep dasar PPK menjadi sangat penting bagi kepala sekolah agar dapat menerapkannya sesuai dengan konteks pendidikan di daerah masing-masing.

Sedangkan untuk menerapkan pendidikan karakter guru-guru dibekali modul penguatan pendidikan karakter yang dapat di download pada situs ini <https://drive.google.com/file/d/0B04ZzQeHOfQxaWhJTzZIRU5IOG8/view>

Modul ini terdiri dari 6 modul yaitu:

1. Modul 1 : Kebijakan dan Konsep Dasar PPK
2. Modul 2 : PPK berbasis Kelas

Modul 2

MODUL 2 PPK Berbasis Kelas

A. Rasional

Pembelajaran adalah wahana yang dirancang oleh pendidik secara sadar untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran terwujud dalam interaksi belajar-mengajar yang dinamis dan diarahkan kepada pencapaian tujuan, yaitu perubahan perilaku dan pribadi peserta didik yang optimal. Perubahan yang terjadi pada peserta didik itu ditampilkan dalam karakter, sebagai perilaku yang dilandasi nilai-nilai kehidupan yang sangat luhur.

Setiap proses pembelajaran melibatkan mata pelajaran tertentu atau tema yang sedang dilaksanakan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta pengelolaan kelas. Dalam rangkaian penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas guru memiliki kesempatan leluasa untuk mengembangkan karakter siswa. Guru dapat memilih bagian dari mata pelajarannya atau tema pelajaran untuk diintegrasikan dengan pengembangan karakter siswa. Metode belajar yang dipilihpun dapat menjadi media pengembangan karakter. Ketika mengelola kelas guru berkesempatan untuk mengembangkan karakter melalui tindakan dan tutur katanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Modul 5

MODUL 5 Penilaian dan Evaluasi PPK

A. Rasional

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang sudah didesain oleh sekolah/ satuan pendidikan perlu dievaluasi untuk menilai apakah gerakan PPK menerapkan seluruh prinsip penguatan PPK sehingga tujuan pendidikan karakter itu tercapai. Evaluasi dan penilaian PPK dilakukan terhadap desain awal program (asesmen awal), implementasi, dan evaluasi atas pelaksanaannya di sekolah. Ketiga aspek evaluasi ini, yaitu desain program, implementasi, dan evaluasi implementasi dipergunakan sebagai perangkat untuk menilai keberhasilan program Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah.

Evaluasi dan penilaian program PPK ini tidak dilakukan untuk menilai dan mengevaluasi individu per individu, melainkan untuk mengukur kondisi awal sekolah, memonitor pelaksanaannya, dan mengevaluasi dampak program PPK. Hasilnya diharapkan dapat menjawab pertanyaan apakah yang dilakukan sekolah sudah memenuhi harapan seperti yang ditetapkan dalam prinsip-prinsip pengembangan PPK? Penilaian peserta didik secara individual dilaksanakan sesuai dengan kebijakan penilaian dalam Kurikulum 2013 yang berlaku.

Modul 3

MODUL 3 PPK Berbasis Budaya Sekolah

A. Rasional

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis budaya sekolah memotret berbagai macam bentuk pembiasaan, model tata kelola sekolah, termasuk di dalamnya pengembangan peraturan dan regulasi yang mendukung PPK. Proses pembudayaan menjadi sangat penting dalam penguatan pendidikan karakter karena dapat memberikan atau membangun nilai-nilai luhur kepada generasi muda. Budaya sekolah yang baik diharapkan dapat mengubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. PPK berbasis budaya sekolah mengembangkan berbagai macam corak relasi, kegiatan dan interaksi antar individu di lingkungan sekolah yang mengatasi sekat-sekat kelas, yang membentuk ekosistem dan budaya pendidikan karakter di lingkungan sekolah.

Membangun budaya sekolah yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan di sekolah. Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan dalam membangun budaya sekolah adalah 1) pembiasaan dalam kegiatan literasi; 2) kegiatan ekstrakurikuler, yang mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK; dan 3) menetapkan dan mengevaluasi tata tertib atau peraturan sekolah. Budaya sekolah yang baik dapat mengembangkan iklim akademik yang kompetitif dan kolaboratif, yang diperlukan sekolah dalam menetapkan atau memperkuat branding sekolah.

Modul 6

MODUL 6 Desain Rencana Tindak Lanjut

A. Rasional

Rencana Tindak Lanjut (RTL) Pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter merupakan desain tindak lanjut yang akan dilakukan para peserta setelah mengikuti pelatihan PPK. RTL ini diasumsikan sebagai produk peserta pelatihan yang berupa perencanaan program yang akan dilakukan dalam kapasitasnya sebagai Kepala Sekolah dalam mengimplementasikan PPK. RTL juga dimaksudkan untuk mengendalikan peserta terhadap program-program yang telah disusun pasca pelatihan dalam rangka mengembangkan pengetahuannya, serta merealisasikan komitmen dalam melaksanakan hasil pelatihan sebagaimana tersirat dalam RTL.

Pemahaman isi dan konsep PPK disebut berhasil bila peserta dapat mendesain Rencana Tindak Lanjut (RTL). Desain RTL merupakan sebuah awal niat, motivasi dan keinginan untuk mengembangkan PPK. Rancangan yang bagus adalah separuh dari keberhasilan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Modul 4

MODUL 4 PPK Berbasis Masyarakat

A. Rasional

Berbagai studi yang terkait peran masyarakat dalam pendidikan menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan (pendidikan karakter) bergantung pada kemitraan yang sinergis antara para pelaku pendidikan yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pondasi pendidikan karakter sebagaimana digarisbawahi oleh Ki Hajar Dewantara diletakkan oleh keluarga sebagai pendidik yang pertama dan utama. Namun demikian, lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi keberhasilannya. Praktik baik kolaborasi antaranggota masyarakat telah menjadi bagian dari tradisi Indonesia melalui semangat gotong royong. Kepedulian menjadi kata kunci. Sekaranglah saatnya untuk melakukan penguatan pendidikan karakter yang berbasis komunitas/masyarakat.

Kemitraan tri sentra pendidikan yaitu satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat dalam membangun ekosistem pendidikan sejalan dengan visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu "Terbentuknya insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berakar dengan berlandaskan gotong royong". Komite Sekolah mempunyai peran besar dalam kemitraan ini termasuk dalam upaya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dilakukan untuk menyiapkan generasi emas 2045. Peningkatan peran komite sekolah dan keluarga dalam PPK sangat diperlukan.

4. KESIMPULAN

Membentuk karakter dengan menggunakan model pembelajaran interaktif ini dapat memberikan kesimpulan yaitu :

1. Metode interaktif yang menggunakan Game edukasi ini merupakan sebuah game yang di samping bermain juga dapat digunakan untuk belajar anak

sehingga anak lebih cepat untuk menangkap materi pembelajaran.

2. Aplikasi Media Pembelajaran ini menggunakan musik, gambar dan animasi sehingga lebih menarik anak untuk belajar.

Hasil yang nyata terlihat setelah pembelajaran interaktif diberikan yaitu,

1. Siswa menjadi aktif dalam menjawab dan mengikuti perintah di layar computer
2. Siswa termotivasi untuk menghafal doa-doa pendek karena tampilan yang menarik
3. Siswa berani berdiskusi dengan temannya ketika hendak menjawab pertanyaan
4. Siswa berani mencoba menjawab dan tidak takut salah

5. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Baba. (2003). *Animasi Kartun dengan Flash Mx*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo

DePorter, Bobbi & Reardon, Mark. (2013). "Coordinating positive school culture. Threes steps to ballance vision and practice". Dalam *Principal*, November/December, hlm. 8-11.

<http://sdnbanaran1.blogspot.co.id/2017/04/modul-penguatan-pendidikan-karakter.html>

<https://drive.google.com/file/d/0B04ZzQeHOfQxaWhJTzZIRU5IOG8/view>