

Available online at : <http://jurnal.utu.ac.id/lokseva>

LokSeva: Journal of Contemporary Community Service

[e-ISSN xxxx-xxxx |



Character Card: Media Penguatan Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 6 Meureubo

Shinta Riski Amanda^{1*}, Yusril Sahendra², Muhammad Aydil³, Muhammad Farizal Ahyar⁴, Johan Khadafi⁵, Opelia Ika Sahara MT⁶, Widia Nira Wati⁷, Rika Musrianti⁸, Sari Dewi⁹, Nurhilma¹⁰, Dian Prisdha¹¹, Fatimah Hijrah¹², Maysarah Nadia Ulfa¹³, Rizki Fitria¹⁴

¹⁻¹⁴ Universitas Teuku Umar, Indonesia

*Corresponding author: shintariskiamanda@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted: 15-04-2023

Revised: 26-05-2023

Accepted: 5-6-2023

Available online: 17-06-2023

A B S T R A K

Pendidikan karakter merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh sekolah kepada peserta didik, sebagai salah satu upaya membentuk karakter peserta didik, di era perkembangan teknologi digital. Kegiatan ini dilakukan di SMP Negeri 1 Meureubo dengan tujuan (1) Menambah pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai yang ada di dalam pendidikan karakter; (2) Merancang atau mendesain media *Character Card* sebagai model pembelajaran penerapan program pendidikan karakter; dan (3) Membentuk kader literasi digital dalam penerapan program pendidikan karakter. Metode yang digunakan adalah (1) Tahap perencanaan dan persiapan yaitu design *Character card* sebagai salah satu media yang digunakan oleh tim pengabdian dalam sosialisasi; (2) Tahap pelaksanaan yaitu memberikan materi sosialisasi tentang nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik; dan (3) Tahap Evaluasi. Kelompok sasaran dalam kegiatan ini yaitu peserta didik sebanyak 30 orang gabungan dari kelas 7 dan 8. Hasil dari kegiatan ini didapatkan perubahan yang signifikan dari sebelum dilakukan nya intervensi dengan setelah diintervensi terjadinya perubahan jumlah siswa yang memiliki pengetahuan dan kecakapan dari nilai-nilai karakter yang terdiri dari aspek peduli lingkungan sosial terdapat (27 siswa); aspek perilaku cinta damai (28 siswa); aspek sikap religius (25 siswa); dan aspek kreativitas (29 siswa).

Kegiatan pengabdian ini juga membentuk komitmen sekolah untuk melanjutkan program ini untuk peningkatan pendidikan karakter di sekolah.

Kata Kunci

Pendidikan Karakter; Character Card; Literasi Digital.

A B S T R A C T

Character education is an obligation that schools must carry out for students as an effort to shape the character of students in the era of digital technology development. This activity was carried out at SMP Negeri 1 Meureubo with the aim of (1) increasing students' understanding of the values in character education; (2) Designing or designing Character Card media as a learning model for implementing character education programs; and (3) Forming digital literacy cadres in implementing character education programs. The method used is (1) The planning and preparation stage, namely the design of Character cards as one of the media used by the service team in outreach; (2) The implementation stage is to provide socialization material about character education values to students; and (3) Evaluation Stage. The target group in this activity was 30 combined students from grades 7 and 8. The results of this activity obtained a significant change from before the intervention was carried out. After the intervention, there was a change in the number of students who had knowledge and skills of character values consisting of the aspect of caring for the social environment there are (27 students), elements of peace-loving behavior (28 students), characteristics of religious attitude (25 students); and aspects of creativity (29 students). This service activity also forms the school's commitment to continue this program to improve school character education.

Keywords: *Character Education; Character Cards; Digital Literacy.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mengarah pada kebutuhan terhadap dunia digital dengan sasaran tertentu salah satunya adalah pada lembaga pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022). Dengan demikian dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pada potensi daya saing secara global yang ditandai dengan perkembangan informasi. Hal ini, sangat berdampak pada depresi yang tinggi di kalangan pendidikan, sehingga diperlukan penguatan literasi yang berbasis pada digital dengan tujuan untuk sasaran pada kapasitas fisik, mental dan intelektual peserta didik dan terkhusus pada nilai karakter. Muncul dan berkembangnya internet kini membawa cara komunikasi baru di masyarakat. Hal ini ditandai dengan pesatnya media sosial mampu meniadakan pada tingkat status sosial di lapisan masyarakat terkhusus menimbulkan hal yang baru dalam paradigma pendidikan peserta didik sehingga diperlukan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik yang didasarkan pada persoalan yang dihadapi (Afiati *et al.*, 2017).

Seiring perkembangan teknologi saat ini, teknologi digunakan sebagai kebutuhan dalam dunia pendidikan dan hampir mendominasi semua kegiatan di dunia pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai hal seperti proses pembelajaran daring, proses pendistribusian materi pelajaran menggunakan aplikasi atau sarana teknologi sehingga penggunaan teknologi saat ini menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari (Mulyani & Haliza, 2021). Dalam beberapa hal, teknologi saat ini juga banyak disalahgunakan oleh anak-anak khususnya anak-anak yang masih sekolah, hal tersebut terjadi karena kurangnya arahan atau pengetahuan tentang pentingnya menggunakan teknologi dengan baik. Hal tersebut terjadi karena teknologi menghasilkan media baru yang penyebaran informasi dan konten pada media baru sering tidak terkontrol (Rohmah, 2021).

Akibat penggunaan media dengan teknologi yang tidak terkontrol tersebut, membuat beberapa karakter anak-anak di Indonesia menjadi buruk, seperti mem-*bully* teman secara daring melalui media sosial, menyebarkan berita bohong secara daring dan masih banyak lagi. Sehingga karakternya menjadi rusak. Hal tersebut dapat mencerminkan rusaknya masa depan bangsa, karena anak-anak tersebut merupakan calon penerus bangsa ini. Oleh karenanya dibutuhkan berbagai upaya dalam memulihkan kembali karakter yang rusak itu, salah satunya dengan pendidikan karakter (Yulianti, 2021). Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik pada anak-anak yang sedang menempuh pendidikan di bangku sekolah, nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam butir-butir Pancasila sebagai pedoman kehidupan masyarakat Indonesia (Kartini & Maulana, 2020).

Dalam kehidupan bermasyarakat jika tidak memiliki pedoman dan nilai-nilai yang baik maka kehidupan tersebut tidak akan berjalan dengan baik. Karena pada dasarnya adalah manusia itu merupakan makhluk sosial yang saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya (Sukarno, 2020). Kehidupan sosial memerlukan keseimbangan pada interaksi sosial yang dilakukan sehari-hari. Jika interaksi sosial terhambat karena rusaknya karakter seseorang maka hal tersebut akan berdampak pada rusaknya tatanan kehidupan di bidang lain. Perihal tatanan kehidupan yang kian ikut terdampak akan menimbulkan efek lain seperti kejahatan-kejahatan yang bisa saja timbul akibat rusaknya karakter. Kejahatan tersebut dapat dicontoh dari tontonan yang tidak baik di media sosial, ataupun dapat dicontoh dari konten-konten yang mengandung unsur SARA di media yang tersalurkan kepada penggunanya (Suparwati, 2021).

Akibat perkembangan teknologi yang merambah di bidang pendidikan itu membuat guru-guru di sekolah mulai memikirkan bagaimana cara dalam mengatasi rusaknya karakter

siswa. Upaya demi upaya pun dilakukan baik dari program pendidikan karakter maupun dari pendidikan yang berupa mata pelajaran yang diterapkan di sekolah (Rizky Asrul Ananda *et al.*, 2022). Hal ini dilakukan karena sekolah dianggap sebagai harapan pemerintah dalam mendidik calon-calon generasi penerus bangsa ini (A. Kurniati *et al.*, 2022). Pendidikan karakter memberikan saluran pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan basis dari media sehingga dapat memberikan keberlangsungan pendidikan secara konsisten tanpa batas ruang dan waktu. Urgensi ini memberikan perlakuan pada proses literasi digital (Umayyah Habibah, 2021). Oleh sebab itu selaras dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan setiap individu memiliki kemampuan literasi digital. Di satu sisi literasi digital dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam membaca, menganalisis, menyaring dan mengolah terhadap informasi dalam ranah digital. Disisi lain literasi digital tidak hanya sekedar menggabungkan antara teknologi dan pendidikan, namun juga dapat diupayakan dalam bentuk implementasi peningkatan kualitas pendidikan. Ruang digital tidak dapat dibendung lagi, secara ketidakpahaman dalam penggunaannya membuat berbagai penyalahgunaan media pada kelas personal, sosial dan nasional (Azzahro & Sari, 2021). Literasi digital menjadi suatu kebutuhan yang dapat mewujudkan operasional dalam pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan sumber daya peserta didik dalam kemampuan berdaya saing (Sumiati & Wijonarko, 2020). Pengetahuan dengan pemahaman yang terkait dengan teknologi harus dibarengi partisipasi antara guru, orang tua dan peserta didik (Parwati & Pramatha, 2021). Pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat digital dengan berbagai kemudahan melalui literasi digital. Menurut (Novitasari & Fauziddin, 2022) literasi digital dapat diartikan juga sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga mencapai pada tujuan tertentu.

Studi (Muti'ah *et al.*, 2023) mendapati bahwa dalam perkembangan pendidikan digital dapat memberikan siswa dalam mendapatkan berbagai sarana pengetahuan yang berlimpah. Dalam riset (G. Kurniati *et al.*, 2021) literasi digital memiliki empat kompetensi bagi peserta didik seperti. *Pertama* kompetensi informasi dengan cangkupan dalam kemampuan siswa dalam mengolah, menilai terhadap informasi secara akuntabel. *Kedua* kompetensi komunikasi melalui kecakapan peserta didik dalam mengelolah fitur media sosial sebagai sarana forum diskusi. *Ketiga* kompetensi pada kreasi konten dengan menciptakan karya secara inovatif dan *Keempat* kompetensi keamanan yang berguna untuk memproteksi segala data yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Riset (Mustofa & Budiwati, 2019) dalam ranah pendidikan, literasi digital memiliki peran dalam mengembangkan pengetahuan seseorang dalam materi pelajaran tertentu melalui kreativitas yang dimiliki. Dalam riset (Rahardaya & Irwansyah, 2021) mengemukakan bahwa dalam literasi digital tentu nya mampu mempengaruhi sifat yang merujuk pada nilai positif terhadap akademik dengan berkontribusi dalam suatu penyelesaian tugas melalui bantuan perangkat lunak dan program komputer.

Riset (Kurnianingsih, I., Rosini, dan Ismayati, 2017). dalam ruang digital dapat juga menghadirkan berbagai gejala dengan penyimpangan pada keterbukan informasi dalam berbagai media sosial dan media yang pada umum nya seperti tindakan pada perundungan, mencari maki dan pelecehan nama baik. Salah satu sekolah yang mengalami masalah pada hal tersebut berdasarkan observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, ternyata tantangan digital menimbulkan tantangan yang baru seperti yang dialami oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Meureubo, adapun masalah yang diidentifikasi yaitu memiliki persoalan karakter seperti; (1) Rusaknya karakter siswa karena masih minimnya

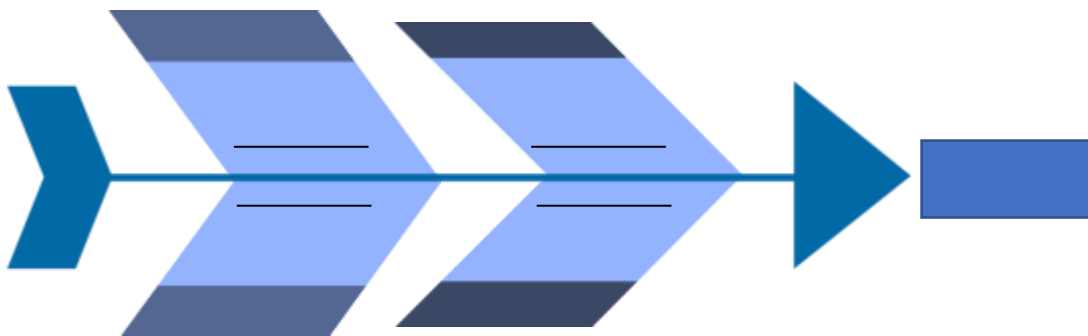
pemahaman terhadap materi yang terkait dengan pelaksanaan program pendidikan di sekolah; (2) Belum ada media atau model pembelajaran dengan penerapan program pendidikan karakter sekolah; dan (3) Tidak memiliki penggerak dari program peningkatan melalui pendidikan karakter sekolah. Studi (Wicaksono et al., 2018) mendapatkan bahwa tanpa adanya dukungan antara media pembelajaran berbentuk buku tulisan pelajaran, yang menjadikan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami kekurangan dalam kemampuan kreativitas pada proses pembelajaran (Putri & Kurniawan, 2019). Dengan demikian, dalam literasi digital sangat diperlukan berbagai upaya dalam perkembangan pendidikan karakter peserta didik melalui penguatan berbasis pada *Character Card*. *Character Card* merupakan metode permainan yang dapat memberikan siswa lebih kreatif saat belajar dan menyukai materi pembelajaran. Jenis intervensi pada sosialisasi juga menggunakan *character card* atau kartu karakter yang didesain dengan sederhana berwarna biru dan putih cerah agar mudah di baca oleh peserta didik. Isi dalam kartu tersebut yaitu berupa kalimat - kalimat sebab dan akibat yang diturunkan dari 18 nilai pendidikan karakter. Tujuan dari kata-kata tersebut yaitu untuk menjadi bahan renungan bagi peserta didik apakah selama ini peserta didik sering melakukan hal tersebut atau tidak. Selanjutnya proses permainan *character card* juga dilakukan bergantian selama proses sosialisasi berlangsung semakin banyak kartu nilai berganti maka semakin banyak pula bahan renungan untuk peserta didik.

Adapun rancangan yang tim pelaksana susun untuk menjawab serta mengatasi permasalahan mitra tersebut yaitu (1) Menyusun materi sosialisasi tentang pendidikan karakter untuk siswa karena masih minimnya pemahaman terhadap materi yang terkait dengan pelaksanaan program pendidikan di sekolah; (2) Membuat desain *Character Card* karena belum ada media atau model pembelajaran dengan penerapan program pendidikan karakter sekolah; dan (3) Membentuk penggerak dari program peningkatan melalui pendidikan karakter sekolah yang terdiri dari guru dan siswa. Media pembelajaran tentunya memiliki fungsi dalam menggantikan guru sebagai tenaga pendidikan di kelas. Dengan demikian *Character Card* dapat membantu guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran. Media permainan *Character Card* berbentuk desain yang semenarik mungkin yang terkait dengan sebab akibat terhadap penguatan pendidikan karakter.

Disamping itu juga dalam kemampuan literasi harus dicapai pada fase sekolah dengan pengetahuan dan kecakapan dalam implementasi media digital, sebagai alat komunikasi bahkan dari jaringan. Berkacamata dalam persoalan tersebut maka tujuan pengabdian ini yang terkait dengan literasi digital dan basis dari *Character Card* dapat menemukan solusi secara alternatif dalam menuntaskan persoalan mitra. Selanjutnya dapat memberikan peningkatan literasi digital sebagai bentuk upaya pendidikan karakter peserta didik secara bijak dan cerdas bermedia yang terkait dengan ketentuan hukum berlaku dalam proses komunikasi sehari-hari secara sosial.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Meureubo, dengan target peserta didik pada kelas 7, 8 dan 9 dengan jumlah 30 orang masing-



masing kelas dengan delegasi 10 orang. Program Literasi Digital: Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Character Card ini dibentuk atas dasar kebutuhan mitra. Untuk sampai pada tujuan yang dimaksud, metode pelaksanaan pengabdian ini dirancang sebagai berikut:

A. Perencanaan

Pada tanggal 28 Oktober 2022 Tim pelaksanaan melakukan observasi dengan pihak mitra SMP Negeri 6 Meureubo, sehingga dapat dirumuskan permasalahan mitra. Selanjutnya, tim pelaksana pengabdian melakukan penyusunan pelaksanaan kegiatan berdasarkan pada kebutuhan mitra tim pelaksana pengabdian.

B. Persiapan

Tim pelaksana melakukan persiapan dalam pengabdian dengan membuat alat, bahan, dan materi pengabdian, di antaranya:

- a) Pembuatan materi sosialisasi, materi yang disampaikan terkait dengan nilai-nilai Pendidikan Karakter dan Literasi Digital.
- b) Pembuatan materi Permainan dalam *Character Card*, yang didesain oleh tim pelaksana yang terkait dengan nilai-nilai yang ada di dalam pendidikan karakter serta literasi digital sebagai upaya penguatan pendidikan karakter siswa SMP Negeri 6 Meureubo.
- c) Pembuatan angket pre-test dan post-test. Angket digunakan untuk mengukur pada tingkat pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan intervensi pengabdian oleh tim pelaksana. Kemudian yang dilaksanakan selama 4 (Empat) Kali pelaksanaan yang dimulai dari kunjungan observasi tim pelaksana sampai dengan evaluasi pada kegiatan dengan pihak mitra SMP Negeri 6 Meureubo.



Gambar 1. Pembuatan materi sosialisasi (a) dan desain konten *Character Card* (b) (Sumber : Hasil Pengabdian, 2022)

- d) Tim pelaksana melakukan pembagian kertas kuesioner pre-test kepada siswa yang terkait dengan pengetahuan pendidikan karakter seperti; (1) Peduli lingkungan dan Sosial; (2) Perilaku Cinta Damai; (3) Sikap Religius; dan (4) Kreatifitas.
- e) Sosialisasi dengan media bantu korek api kepada peserta didik dalam ruang kelas dengan waktu selama 25 menit selama 3 (tiga) pertemuan dengan peserta didik.
- f) Selanjutnya permainan *Character Card* dilaksanakan setelah sosialisasi kepada peserta didik dengan waktu 15 Menit.



Gambar 2. Sosialisasi dengan metode korek api dan bermain *character card* 21-24 November 2022 (Sumber : Hasil Pengabdian, 2022)

C. Evaluasi

Evaluasi kegiatan oleh tim yang akan dilaksanakan pada minggu keempat setelah dilakukan intervensi selama 3 kali pertemuan dengan siswa, adapun pihak yang terlibat dalam evaluasi kegiatan ini yaitu tim pelaksana bersama dengan guru penggerak serta kepala sekolah SMP Negeri 6 Meureubo. Selanjutnya tim melakukan analisis pada kuesioner yang telah disebarkan kepada siswa pada saat pelaksanaan kegiatan dan dari hasil evaluasi tersebut tim pelaksana bersama dengan mitra berdiskusi terkait dengan keberlanjutan program ini serta melaporkan hasil pengabdian kepada masyarakat kepada dosen pengampu mata kuliah Komunikasi Pembangunan Pedesaan dan Pesisir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan merupakan segala sesuatu yang dapat dimainkan dengan menjalankan berbagai aturan tertentu sehingga menimbulkan timbal balik antara kemenangan dan kekalahan yang masuk dalam konteks tidak serius dengan tujuan untuk mendapatkan refreshing. Secara umum pembelajaran yang berbasis pada permainan game diperlukan berbagai strategi untuk dapat menyenangkan peserta didik (Mulyati, 2019). Di satu sisi kegiatan bermain game tidak hanya dengan dilalui dengan kegiatan secara fisik saja, namun juga bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Di sisi lain permainan game dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang dibuat dengan ragam dan ciri khas berbeda. Salah satu penerapannya adalah media permainan *Character Card* yang dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan pendidikan karakter peserta didik. Materi yang disampaikan berdasarkan pada situasi dan keadaan karakter di era globalisasi. Sehingga pada umumnya dapat mencapai tingkat pemahaman peserta didik (Fatimatuzahroh *et al.*, 2019). Dalam konteks ini metode pembelajaran yang diberikan peserta didik diarahkan pada tingkat motivasi pembelajaran yang tinggi terkait dengan penguatan karakter.

Dari kegiatan pengabdian ini berhasil didapatkan hasil capaian sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra pengabdian yaitu SMP Negeri 6 Meureubo, dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang masing-masing kelas didelegasikan 10 orang dari kelas 7, 8 dan 9 dalam program literasi digital upaya penguatan pendidikan karakter berbasis *Character Card* ini dengan bentuk dasar kebutuhan mitra yang di mana kebutuhan mitra terdiri dari : 1). Rusaknya karakter siswa karena masih kurangnya pemahaman terhadap materi maupun pelaksanaan program pendidikan karakter di sekolah; 2). Belum ada media atau model pembelajaran atau penerapan program pendidikan karakter di sekolah; dan 3). Tidak ada penggerak dari pada program pendidikan karakter dan penguatan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter menjadi disiplin yang dapat mempengaruhi pada tingkat sikap dan perilaku peserta didik (Febriyanto *et al.*, 2020).

Menurut (Safitri, 2020) pendidikan karakter menjadikan strategi untuk menanamkan nilai-nilai moral terhadap peserta didik yang dapat mencakup pada bentuk penguatan terkait dengan kesadaran, kemauan dan motivasi. Dengan demikian teladan yang paling nyata dalam prinsip-prinsip moral pada peserta didik antara guru, orang tua dan lingkungan yang saling berkolaborasi (Safitri, 2020). Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan mitra tersebut tim pelaksana berhasil mendapatkan hasil capaian yaitu; *Pertama*, dari kegiatan sosialisasi dengan media korek api mendapatkan penambahan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai pendidikan karakter. *Kedua* keterbatasan media dengan model pembelajaran dalam penerapan program pendidikan karakter sekolah mendapatkan media *Character Card* sebagai model pembelajaran penerapan program pendidikan karakter di sekolah.

Ketiga keterbatasan kader literasi digital dalam peningkatan dan penguatan terkait dengan pendidikan karakter sekolah didapatkannya terbentuknya kader literasi digital dalam penerapan program pendidikan karakter sekolah melalui pelatihan kader yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 6 Meureubo selama 2 minggu dalam 4 kali pertemuan di lokasi mitra pengabdian. Dalam waktu yang diberikan oleh mitra tim pengabdian berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan tugas sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh mitra dalam pengabdian ini. Jika dilihat dari keberhasilan program tim pengabdian melakukan evaluasi yang sebelumnya juga dilakukan uji pengetahuan dasar peserta didik agar pada saat evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian ini selesai dapat dilihat hasil yang didapatkan di lokasi mitra agar didapatkan sebuah solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang sedang di harapkan oleh mitra.

Adapun keberhasilan program yang didapat sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah ini :



Tabel 1. Perubahan Pada Kelompok Sasaran

No	Permasalahan dan kebutuhan mitra	Intervensi	Hasil
1	Rusaknya karakter siswa karena masih kurangnya pemahaman terhadap materi maupun pelaksanaan program pendidikan karakter di sekolah	Sosialisasi dengan menggunakan media korek api	Mendapatkan penambahan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai pendidikan karakter
2	Belum ada media atau model pembelajaran atau penerapan program pendidikan karakter di sekolah	Bermain Game <i>Character Card</i>	Mendapatkan rancangan atau desain media <i>Character Card</i> sebagai model pembelajaran penerapan program pendidikan karakter di Sekolah
3	Tidak ada penggerak dari pada program pendidikan karakter dan penguatan pendidikan karakter di Sekolah	Pelatihan Kader Literasi Media	Terbentuknya kader literasi digital dalam penerapan program pendidikan karakter Sekolah

Berdasarkan hasil analisis angket pre-test dan post-test diketahui terjadi perubahan jumlah peserta didik yang telah memiliki literasi media dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah melalui *Character Card* sebagai yang terlihat pada diagram dibawah ini;

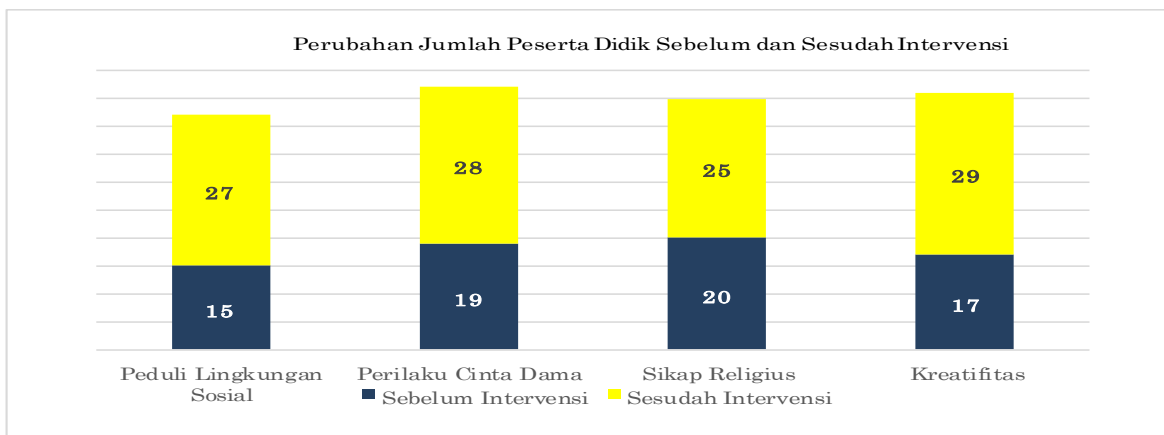


Diagram 1. Perubahan Jumlah Peserta Didik Yang Sudah Memiliki Literasi Digital Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Sebelum dan Sesudah Intervensi

Dari diagram diatas tersebut mengalami perubahan yang sangat signifikan

sebelum dan sesudah dilakukan intervensi kepada peserta didik SMP Negeri 6 Meureubo, diantaranya pada aspek peduli lingkungan sosial sebelum intervensi terdapat 15 orang yang memiliki pengetahuan dan perilaku literasi Media dalam pendidikan karakter dan setelah intervensi terdapat 27 orang yang sudah memiliki. Selanjutnya pada aspek perilaku cinta damai terdapat 19 orang yang sudah memiliki, dan setelah intervensi terjadi perubahan sebanyak 28 orang yang sudah memiliki, lalu pada aspek sikap religius sebelum intervensi terdapat 20 orang yang sudah memiliki dan setelah dilakukan intervensi terdapat 25 orang yang sudah memiliki dan pada aspek kreativitas sebelum dilakukannya intervensi terdapat 17 orang yang sudah memiliki dan setelah intervensi terdapat perubahan sebanyak 29 orang yang sudah memiliki. Menurut Kasumi Meri sebagai kepala sekolah serta kader literasi digital pada SMP Negeri 6 Meureubo menyatakan bahwa peserta didik mengikuti kegiatan ini menunjukkan perilaku lebih memiliki nilai-nilai karakter berdasarkan pada point-point dalam program pendidikan karakter yang selama ini pihak sekolah telah berupaya dalam menanamkan nilai-nilai karakter tersebut.

Selama kegiatan berlangsung tim pelaksana bersama dengan para peserta didik dan guru kader menjalankan kegiatan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya, hal ini membuahkan hasil yang sangat signifikan dari hasil evaluasi melalui *post-test* yang dilakukan oleh tim pelaksana dan pihak mitra. Selanjutnya, dari hasil tersebut mitra berkomitmen untuk melanjutkan program ini kepada peserta didik setelah tim pelaksana selesai dalam kegiatan pengabdian ini karena tim pelaksana juga meninggalkan perangkat permainan *game Character Card* untuk mitra, dan juga dalam pelatihan kader yang dilakukan juga mengajarkan guru kader bagaimana cara melanjutkan program ini dan juga tim pelaksana meninggalkan materi-materi pendidikan karakter untuk pihak mitra. Selanjutnya mitra juga dapat mengadopsi metode ini dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah karena metode ini dianggap sangat efektif jika dilihat dari hasil evaluasi kegiatan.

Dalam menjalankan pengabdian ini tim pelaksana mengalami kendala yang tidak terlalu serius, kendala yang di hadapi di lapangan seperti kondisi di ruang yang kurang kondusif hal ini di akibatkan oleh penggunaan ruang kelas yang cukup kecil. Adapun cara mengatasinya tim pelaksana menginstruksikan untuk hanya menggunakan kursi tanpa meja pada saat pelaksanaan agar ruangan lebih leluasa pada saat proses sosialisasi dengan metode *Character Card* dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya masalah lain yang di hadapi oleh tim pelaksana yaitu dari waktu yang sangat kurang sehingga *Character Card* hanya dapat di distribusikan sebentar kepada siswa sehingga ini memerlukan waktu yang cukup lama lagi agar siswa dapat membaca semua isi dari *Character Card* yang sudah di desain sedemikian rupa.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana di lokasi mitra yaitu di SMP Negeri 6 Meureubo, diperoleh bahwa metode *game Character Card* ini terbukti efektif dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah melalui metode ini peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang literasi digital dalam penguatan pendidikan karakter, selama ini karakter peserta didik rusak bukan hanya karena faktor lingkungan peserta didik saja namun juga karena perkembangan teknologi digital yang saat ini telah mendominasi di kehidupan peserta

didik sehari-hari. Hal ini dapat di buktikan dengan perubahan pengetahuan peserta didik dari sebelum di intervensi dengan sesudah di intervensi yaitu pada aspek peduli lingkungan sosial sebelum intervensi terdapat 15 orang yang memiliki pengetahuan dan perilaku literasi media dalam pendidikan karakter, dan setelah intervensi terdapat 27 orang yang sudah memiliki. Selanjutnya pada aspek perilaku cinta damai terdapat 19 orang yang sudah memiliki, dan setelah intervensi terjadi perubahan sebanyak 28 orang yang sudah memiliki, lalu pada aspek sikap religius sebelum intervensi terdapat 20 orang yang sudah memiliki dan setelah dilakukan intervensi terdapat 25 orang yang sudah memiliki dan pada aspek kreativitas sebelum dilakukannya intervensi terdapat 17 orang yang sudah memiliki dan setelah intervensi terdapat perubahan sebanyak 29 orang yang sudah memiliki.

Selanjutnya, pengimplementasian metode ini akan dilanjutkan oleh pihak mitra berdasarkan komitmen yang telah disepakati oleh kader yang telah terbentuk karena pendidikan karakter dan hubungannya dengan sekolah saling memiliki keterkaitan dan tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah pada peserta didik sejak dini guna menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang memiliki nilai-nilai karakter yang baik dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Saran yang diharapkan setelah program ini selesai dapat ditindaklanjuti oleh pihak mitra selain mengadopsi metode ini diharapkan juga pihak mitra juga dapat melaksanakan program ini menjadi program rutin dengan memiliki standar operasional prosedur pelaksanaan yang dibuat oleh pihak sekolah. Sebagaimana program pendidikan karakter ini juga merupakan program dari pemerintah untuk pihak sekolah yang harus dijalani serta diterapkan di sekolah. Oleh karena nya dengan adanya rancangan metode ini diharapkan dapat menguatkan program pendidikan karakter tersebut, kepada peserta didik khususnya kepada pihak sekolah SMP Negeri 6 Meureubo. Jika melihat salah satu permasalahan mitra yaitu tidak adanya metode pendidikan karakter yang menarik dan sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik. Sehingga dari metode yang di dapatkan ini membawa pengaruh positif dan dapat menjadi sarana atau model dalam pengimplementasian program pendidikan karakter.

REFERENSI

- Afiati, R., Duarsa, P., Ramadhani, K., & Diana, S. (2017). Hubungan Perilaku Ibu Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi. *Dentino Jurnal Kedokteran Gigi*, 11(1), 56–62.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
- Azzahro, E. A., & Sari, J. D. E. (2021). FAKTOR PSIKOSOSIAL DENGAN KEJADIAN DEPRESI PADA REMAJA (Studi pada Siswa Kelas 12 SMA XY Jember) Psychosocial Factors with The Incidence of Depression in Adolescents (Study at 12th Grade XY High Schools Students in Jember). *(Journal Of Community Mental Health And Public Policy)*, 3(2), 69–77. <http://cmhp.lenterakaji.org/index.php/cmhp>
- Fatimatzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Febriyanto, B., Patimah, D. S., Rahayu, A. P., & Masitoh, E. I. (2020). Pendidikan Karakter Dan Nilai Kedisiplinan Peserta Didik Di Sekolah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 75–81. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2107>
- Kartini, A., & Maulana, A. (2020). Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(2), 231–253. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i2.32>

- Kurnianingsih, I., Rosini, dan Ismayati, N. (2017). (literacy)Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76. <http://jurnal.ugm.ac.id/jpkm>
- Kurniati, A., Oktaviani, U. D., Joni, T., & Aristo, V. (2022). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa DIGITALISASI DONGENG NUSANTARA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI TINGKAT SEKOLAH DASAR* Pendahuluan Era maraknya teknologi digital yang ditandai saat ini dengan tengah penggunaan perangkat digitalisasi . . 8(2), 173–181.
- Kurniati, G., Egilistiani, R., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). Pengayaan Literasi Digital di MI Jam'iyatul Khair: Edpuzzle sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Daring. *Acitya Bhakti*, 1(2), 116–124. www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/ACB/index
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. 3.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim / Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1), 114. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Muti'ah, T., Indriyati Eko Purwaningsih, Juni Sungsang Prakosa, & Jhonnell J. Abalajon. (2023). Commitment and resilience of public and private high school teachers in Yogyakarta. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.30738/sosio.v9i1.13549>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Parwati, N. P. Y., & Pramatha, I. N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia di Era Society 5.0. *WIDYADARI: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 143–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Putri, S. M. D., & Kurniawan, R. (2019). Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di SD. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 132–141. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1362/645>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Safitri, K. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 264–271.
- Sukarno, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Era Masyarakat 5.0. *Prosiding Seminar Nasional 2020*, 1(3), 32–37. <https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/ProsidingPsikologi/article/view/1353/771>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Suparwati, D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 438. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53381>
- Umayyah Habibah, D. (2021). *Keefektifan Literasi Digital*. 6(1), 81–91.
- Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto, J. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains Sd. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(2),

112. <https://doi.org/10.32585/jkp.v1i2.23>

Yulianti, Y. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28.
https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969