

## **SOSIALISASI PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KARAKTER UNTUK GURU MA NW JUET**

**Hadi Gunawan Sakti<sup>1</sup> dan Maulidin<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program studi Teknologi Pendidikan FIPP UNDIKMA

e-mail : [gunawansakti33@gmail.com](mailto:gunawansakti33@gmail.com)

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki nilai berbasis karakter, sehingga diharapkan melalui kegiatan ini dapat menjadikan proses pembentuk kepribadian siswa yang lebih baik dengan melalui penggunaan media pembelajaran. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi koordinasi kegiatan, persiapan alat, dan bahan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian, kegiatan ini disambut dengan antusias dan termotivasi dalam melaksanakan kegiatan tersebut, dari hasil prakteknya dapat ditarik kesimpulan bahwa 89% peserta sosialisasi telah mampu menggunakan multimedia dengan baik.

**Kata Kunci :** Sosialisasi, Multimedia

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi pembelajaran dalam hal ini menyelesaikan persoalan-persoalan pembelajaran melalui menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang ada dalam memfasilitasi proses dan meningkatkan hasil belajar (Smaldino dan Russel. 2008)

Kebutuhan akan sumber atau bahan untuk belajar saat ini menjadi perhatian yang utama pada setiap satuan pendidikan. Tiap satuan pendidikan dituntut untuk menyediakan fasilitas belajar yang memadai. Tidak jarang ditemukan, bahwa kebutuhan akan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa mengharuskan pihak sekolah atau satuan pendidikan melakukan inovasi-inovasi baru dalam rangka menjawab tantangan pembelajaran yang terus berkembang. Untuk itu diperlukan sebuah sumber belajar yakni berupa media pembelajaran yang mampu memberikan perubahan terhadap kualitas belajar siswa sehingga didalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam pembelajaran yang bermakna tersebut dapat sekaligus memberikan suatu pembentukan terhadap nilai budaya karakter yang dapat membentuk kepribadian manusia yang baik. Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Fenomena tersebut adalah sebagian kecil dari sekian banyak indikasi menurunnya kualitas karakter bangsa. Masyarakat luas telah mengajukan berbagai alternatif penyelesaian, seperti pembuatan peraturan perundang-undangan, peningkatan upaya pelaksanaan hukum yang lebih mantap.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa guru masih kurang dalam penguasaan dan penggunaan media pembelajaran terutama dalam multimedia, sebab di didalam penyampaian proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan teacher centred. Artinya guru masih sebagai pemberi informasi utama di dalam penyampaian materi sehingga didalam proses pembelajaran nampak tidak efisien.

MA. NW Juet adalah salah satu dari sekian banyak lembaga pendidikan yang tergolong masih memiliki kendala dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan belajar

mengajarnya. Kendala tersebut terlihat sekali, terutama pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas XI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah 6.5 nilai rata-rata tersebut belum mencapai SKBM, yakni 7.5 sesuai dengan hasil observasi dengan kepala sekolah dan guru bidang studinya. Kendala lainnya juga yakni rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas XI terjadi dikarenakan penggunaan metode pengajaran yang kurang bervariasi sehingga selalu bersifat monoton,

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas Tim Pengabdian merasa tertarik untuk melakukan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis karakter. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki nilai berbasis karakter, sehingga diharapkan melalui kegiatan ini dapat menjadikan proses pembentuk kepribadian siswa yang lebih baik dengan melalui penggunaan media pembelajaran.

## LITERATURE REVIEW

### A. Kedudukan Pengembangan Dalam Teknologi Pembelajaran

*“Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and resources for learning”* (Seels & Richey, 1994:1). Teknologi pembelajaran secara konseptual didefinisikan sebagai teori dan praktek dalam mendesain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses, serta sumber untuk belajar. Definisi tersebut mengandung empat komponen dalam teknologi pembelajaran, yaitu; (1) teori dan praktek, (2) desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian, (3) peruses, sumber, dan system, (4) untuk belajar.

Definisi Teknologi Pembelajaran tahun 1994 dirumuskan berdasarkan lima bidang garapan bagi teknologi pembelajaran, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Kelima bidang garapan ini merupakan kawasan dan bidang teknologi pembelajaran

Pengembangan merupakan salah satu dari kawasan teknologi pembelajaran. Dalam teknologi pembelajaran kegiatan pengembangan didefinisikan sebagai penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, seperti di jelaskan dalam kutipan berikut; *“Development is the process of translating the design specifications into physical form”* (Seels & Richey, 1994:35). Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan. Walaupun demikian tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Tidak pula kawasan tersebut berfungsi bebas dari penilaian, pengelolaan atau pemanfaatan. Melainkan timbul karena dorongan teori dan desain harus tanggap terhadap tuntutan penilaian formatif dan praktek pemanfaatan serta kebutuhan pengelolaan.

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori (Seels & Richey, 1994:39), diantaranya:

#### 1. Tekonologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara ini memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis terutama melalui percetakan mekanis atau fotografis.

#### 2. Teknologi Audio-Visual

Teknologi Audio-Visual merupakan cara memproduksi atau menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

### 3. Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perkomputeran yang bersumber pada mikroprosesor.

### 4. Teknologi Terpadu

Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan melalui komputer.

## **B. Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif**

### **1. Pengertian Multimedia Interaktif**

#### **a. Definisi Multimedia**

Secara sederhana Multimedia diartikan sebagai persentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar (Mayer, 2001:1). Secara lebih luas Multimedia diartikan sebagai pengintegrasian system komunikasi dalam sebuah perangkat khusus, seperti televisi, radio, komputer, *notebook*, *netbook*. (Darmawan, 2011:32). Akan tetapi seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sekarang ini banyak penafsiran tentang Multimedia, diantaranya; Multimedia secara umum merupakan system komputer produk yang mengkombinasikan tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks, selain itu Multimedia juga di fahami sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan Interaktif yang mengkombinasikan teks, animasi audio dan gambar video (McCormick, 1996 dan Robin dan Linda, 2001 dalam Dwiyoogo, 2008, dan Roblyer dan Scwier dalam Mishra, 2005:3).

Selain itu Multimedia diartikan sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, video, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001 dalam Arian, 2010:11 dan Daarmawan, 2011:32).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat di simpulkan Multimedia adalah pemanfaatan dua atau lebih media dalam suatu presntasi, media tersebut dapat berupa media yang berbasis komputer (media Interaktif, tutorial, video, animasi), maupun yang tidak berbais komputer dan terdapat kemungkinan yang luas untuk pengguna dalam bernavigasi di dalam meda tersebut.

#### **b. Definisi Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif adalah Multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna (Setiyono, 2008:13). Pengertian Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam Multimedia Interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna prodak) dan komputer (*software* /aplikasi/prodak dalam format file tertentu biasanya dalam CD).

Makna interaktif juga dapat difahami sebagai suatu proses pemberdayaan pebelajar untuk mengendalikan lingkungan belajar (Rob PhilIPA, 1997:8). Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar menggunakan komputer. Klasifikasi Interaktif dalam lingkup Multimedia pembelajaran buku terletak pada sistem *hardware*, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar pebelajar dalam *merespon stimulus* yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi pebelajar dengan

komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer yang terpasang pada komputer tersebut.

Berdasarkan beberapa asumsi dan pengertian tentang Multimedia interaktif tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif adalah suatu tampilan Multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*), selain itu juga Multimedia Interaktif dapat diartikan suatu Multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna media tersebut.

## **2. Karakteristik Multimedia Interaktif**

Dalam upaya mengembangkan Multimedia Interaktif, setidaknya produk Multimedia yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi penggunanya, sehingga pengembang dalam hal ini perlu memperhatikan karakteristik dari multimedia Interaktif (Susilana, 2007:126-129, diantaranya;

- a. *Self Instruction*. Melalui produk Multimedia pembelajaran yang dihasilkan pebelajar dapat membelajarkan dirinya sendiri atau bisa juga dikatakan dengan produk Multimedia tersebut pebelajar dengan cara mandiri.
- b. *Self Contained*. Seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu produk yang utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada pebelajar mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas dalam satu kesatuan yang utuh.
- c. *Stand Alone*. Produk Multimedia yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- d. Dengan menggunakan produk Multimedia yang dihasilkan pengembang, pebelajar tidak perlu menggunakan produk/bahan ajar yang lain untuk belajar dan mengajar tugas-tugas yang kaitannya dengan materi yang ada didalam produk.
- e. *Adaptif*. Produk yang dihasilkan harus memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Yakni sebisa mungkin produk Multimedia tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat.
- f. *User Friendly*. Produk yang dihasilkan hendaknya bersahabat/akrab dengan pemakainya. Hal ini berkaitan dengan kemudahan pebelajar dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan pebelajar tersebut kaitannya dengan produk Multimedia yang dikembangkan.
- g. *Representasi Isi*. Dalam hal ini representasiisi berkaitan dengan tingkat inovasi yang dimunculkan oleh pengembang kaitannya dengan materi/konten yang akan dibelajarkan melalui Multimedia. Materi-materi dalam hal ini harus diseleksi yang betul-betul representasi untuk di buat dalam Multimedia Interaktif. Misalnya apabila terdapat materi yang membutuhkan unsur animasi atau video, pebelajar tidak hanya membaca teks tetapi juga menyerupai peruses yang sebenarnya.
- h. *Visualisasi dengan Multimedia (video, animasi, suara, teks dan gambar)*. Dalam hal ini materi yang dikemas dalam bentuk Multimedia Interaktif hendaknya terdapat teks, animasi, sound dan video sesuai tuntunan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi, hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berperoses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, dan memiliki tingkat

keakurasian tinggi. Sebagai contoh proses peraktikkan mesin, proses terjadinya hujan, peroses peredaran darah pada tubuh; dengan logika yang sama dapat dibuat dengan teknologi animasi.

- i. *Menggunakan Variasi yang Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi.* Dalam hal ini tampilan berupa *template* dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk *spec* system komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak *image* dan objek sesuai tuntunan materi pelajaran, tidak sebaliknya yakni justru membuat pebelajar jenuh. Dalam hal ini perlu juga diperhatikan mengenai siapa yang akan belajar menggunakan produk Multimedia tersebut, sehingga unsur-unsur yang dapat membuat Multimedia menjadi menarik (berkaitan dengan penggunaan warna dan animasi) dapat dituangkan/dimunculkan dalam produk Multimedia.
- j. *Tipe-tipe Pembelajaran yang Bervariasi.* Tipe pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah tipe pembelajaran sesuai yang ada dalam teori “*Computer Based Intruccion*”, yakni; (1) tipe pembelajaran tutorial, (2) tipe pembelajaran simulasi, (3) tipe pembelajaran permainan/*games*, dan (4) tipe pembelajaran latihan/*Drill*. Penggunaan tipe-tipe ini oleh pengembang dapat digunakan secara terpisah atau kolaboratif, disesuaikan dengan tuntunan materi yang ada.
- k. *Respon Pembelajaran dan Penguatan.* Dalam hal ini respon yang dimaksud berkaitan dengan stimulus yang diberikan oleh pebelajar pada saat mengoprasikan program. Selain itu setiap respon dimungkinkan untuk diberi penguatan (*reinfocemen*) secara otomatis yang telah terprogram. Reinfocemen diberikan untuk meningkatkan motivasi dan keterkaitan pebelajar terhadap program.
- l. *Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual.* Dalam hal ini produk Multimedia yang dikembangkan dapat digunakan oleh pebelajar secara individual, tidak hanyan di dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah, sehingga materi yang ada dapat dipelajari secara berulang-ulang oleh pebelajar. Produk Multimedia dapa pula digunakan secara klasikal dengan jumlah pebelajar yang banyak maks. 50 orang pebelajar diruang komputer , atau di Kelas biasa pada umumnya, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

### **3. Keunggulan dan Kelemahan Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

#### **a. Keunggulan Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

Penggunaan Multimedia Interaktif dalam kegiatan pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri disbanding media-media lain, hal inilah yang menjadi kemenarikan dari penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran (Smaldino, 20005:148, dan Susilana, 2007:129-130 dan Wahyono, 2008:4). Di antara keunggulan penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran anatara lain:

1. *Learner Participation.* Dapat meningkatkan partisipasi pebelajar dalam belajar.
2. *Multiple Media.* Dapat menggabungkan teks, audio, grafik, gambar dan animasi dala satu program yang dapat memudahkan penggunaan.
3. *Individualization.* Dapatmeningkatkan kemandirian pebelajar di dalam belajar.
4. *Flexibility.* Pembelajaran menjadi lebih menarik karena pebelajar bebas/ fleksibel memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan menu belajar yang ada dalam Multimedia interaktif.

5. *Simulations*. Penggunaan Multimedia Interaktif lebih di asumsikan dapat mengifensienkan kegiatan pembelajaran melalui penyediaan informasi belajar yang lebih sederhana dan akurat. Seperti simulasi tentang operasi mesin yang rumit, dengan Multimedia Interaktif cara kerja operasi mesin tersebut bisa dihadirkan didalam kelas.
6. Dapat menumbuhkan kreatifitas pebelajar dalam belajar. Hal tersebut terlihat dari rancangan isi dan desain Multimedai yang di dalamnya memberi peluang dalam pebelajar dalam menumbuh kembangkan kreatifitas belajar melalui adaa tampilan materi yang menarik dan disertai latihan-latihan.
7. Dapat meningkatkan motivasi belajar pebelajar. Yakni melalui tampilan multimedia interaktif yang mengkombinasikan teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video secara serasi.
8. Dapat memunculkan stimulus respon antara media yang digunakan dengan pebelajar sebagai pengguna media tersebut.
9. Dalam menjelaskan suatu konsep dapat menuntut pebelajar untuk bereksplorasi dan menganalisis, mencoba dan menggali konsep dan prinsip yang termuat dalam suatu materi yang dihadapinya, sehingga dapat relative lebih cepat membangun struktur pemahaman pebelajar, karena terintegrasinya komponen-komponen seperti suara, teks animasi, gambar, dan video berfungsi untuk informasi kedalam sistem memori.

#### **4.Kelemahan Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran**

Disamping terdapat keunggulan yang banyak atas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Disini terdapat juga bebarapa hal yang menjadi kelemahan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran (Smaldino, 2005:148), diantaranya:

1. *Cost*. Biasanya untuk membuat sebuah multimedia interaktif memakan biaya yang tidak sedikit. Sehingga dalam produksi multimedia interaktif perlu diperhatikan mengenai efisiensi biaya yang digunakan.
2. *Production Expense*. Ada kemungkinan produk yang telah dibuat tidak dapat digunakan karena tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada, sehingga menimbulkan kerugian materi dan non materi.
3. *Rigidity*. Multiemdia interaktif yang telah dibuat, tidak bisa selalu update dengan perkembangan teknologi, sehingga akan banyak menimbulkan kesiapan, untuk itu perlu adanya analisis yang tepat.

#### **5. Media Berkarakter**

Pengertian Karakter dan Pendidikan Karakter Karakter merupakan perilaku yang dilandasi oleh nilai-nilai berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum, adatistiadat, dan estetika. Samani dan Hariyanto (2014:41) memaknai karakter sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat istiadat, dan estetika. Scerenko (1997) mendefinisikan karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang.

Aqib (2012:64) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang menekankan akan pentingnya pelaksanaan budi pekerti di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Aqib, Aunillah (2011:18) menjelaskan pendidikan karakter adalah sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada

peserta didik yang mengandung komponen-komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan maupun bangsa, sehingga akan terwujud insan kamil.

Pendidikan karakter bukan hanya masalah pengetahuan saja, namun lebih kepada penanaman kepribadian dan perilaku siswa sehari-hari. Membangun karakter siswa menjadi tugas bersama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat/ lingkungan sekitar. Menyerahkan sepenuhnya pendidikan karakter hanya pada guru di sekolah merupakan hal yang mustahil dan tidak realistis (Amri dkk., 2011:26)

Pendidikan memiliki dua bentuk, yaitu pendidikan yang mengarah pada kognitif dan afektif. Pendidikan kognitif menasar pada kemampuan intelektual seperti yang dipelajari di sekolah secara formal. Pendidikan afektif mengarah pada pembentukan perilaku yang positif dan lebih dikenal dengan pendidikan karakter.

Salah satu isu nasional saat ini adalah upaya peningkatan karakter positif. Banyak kasus menunjukkan produk pendidikan nasional yang terlalu menekankan pendidikan kognitif berdampak pada karakter yang kurang baik. Pandai secara kognitif tetapi karakter yang tidak baik.

Pendidikan karakter akan berhasil bila disertai dengan media pembelajarannya yang tepat dan diberikan sejak anak berusia dini. Pendidikan karakter menjadi tanggung jawab semua elemen pendidikan mulai dari dosen, guru, orangtua, dan sistem pendidikan. Kembali ke media pembelajaran, terdapat beberapa media yang dapat diterapkan untuk pendidikan karakter. Berikut akan digambarkan beberapa media yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampai pendidikan karakter.

Cerita bergambar. Cerita bergambar seperti komik seharusnya dapat menjadi media pendidikan karakter. Tips membuat cerita bergambar menjadi media pendidikan karakter dengan membuat cerita semenarik mungkin, mengandung cerita kehidupan sehari-hari, sifatnya pendek, dan isi pendidikan karakter yang menjadi target penyampaian harus ditonjolkan. Pada akhir cerita, berikan satu sesi untuk tanya jawab terkait dengan muatan pendidikan karakter utamanya karakter positif atau negatif yang ada pada cerita.

Mewarnai gambar. Anak usia dini sangat menyukai aktivitas mewarnai gambar. Pendidikan karakter dapat disampaikan menggunakan media mewarnai gambar. Sekarang ini telah terdapat buku mewarnai gambar dengan disertai cerita. Sedikit modifikasi adalah membuat buku mewarnai gambar dengan cerita yang didalamnya terdapat muatan pendidikan karakter. Bagian akhir orangtua memberikan penjelasan dari gambar yang telah diwarnai dan memberikan penjelasan karakter positif atau negatif yang terdapat dalam mewarnai gambar yang ada ceritanya.

Dongeng. Cerita dongeng dapat menjadi sarana pendidikan karakter. Dalam dongeng tersebut harus terdapat pendidikan karakter yang akan disampaikan kepada anak-anak seperti pada cerita bergambar ataupun mewarnai gambar. Setelah mendongeng, pendidik harus melakukan dialog dengan anak-anak tentang karakter positif atau negatif yang ada di dalam dongeng. Wayang atau boneka. Media wayang atau boneka merupakan media yang menarik bagi anak-anak karena sifatnya yang kongkret, lucu, dan memungkinkan terjadi dialog antara wayang atau boneka dengan anak-anak. Wayang atau boneka yang mewakili karakter positif menjadi model bagi anak-anak.

Musik dan drama juga dapat menjadi media dengan bentuk musik yang ceria dan drama yang menarik bagi anak-anak. Melalui lirik lagu ataupun dialog drama menjadi

kekuatan utama penyampai pendidikan karakter. Paling penting adalah harus terjadi dialog antara anak-anak dan penyampai pendidikan karakter. Beberapa media tersebut merupakan sarana penyampai pendidikan karakter anak usia dini. Pemilihan media disesuaikan dengan kondisi anak usia dini. Diperlukan kepekaan pendidik untuk memilih media tersebut.

## **METODE PELAKSANAAN**

Berdasarkan observasi ada beberapa fakta di lapangan menunjukkan betapa minimnya guru didalam kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis karakter. Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di lokasi yakni MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Tim pengabdian merasa perlu untuk melakukan sebuah kegiatan sosialisasi penggunaan multimedia berbasis karakter.

Metode pelaksanaan pengabdian di bagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

### **1. Koordinasi Kegiatan**

- a. Sosialisasi dan pendekatan dengan kepala sekolah dan guru-guru di MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Sosialisasi dan persiapan kegiatan pengabdian

### **2. Persiapan Alat dan Bahan**

Persiapan Alat media pembelajaran dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan. Dalam proses ini Tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa dari FIPP UNDIKMA sebagai bentuk dari partisipasinya

### **3. Pelaksanaan**

#### **1. Pemberian Materi**

Kegiatan ini meliputi penyampaian dasar teoritis tentang sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran
- 2) Indikator nilai-nilai karakter yang termuat pada materi pembelajaran
- 3) Cara pengembangan media pembelajaran yang berbasis karakter

#### **2. Pembimbing**

Diakhiri sesi Tanya jawab atau ISOMA, tim pengabdian membimbing guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis karakter.

#### **3. Evaluasi**

Di dalam kegiatan ini tim pengabdian akan meminta semua peserta untuk memperlihatkan hasil pengembangan media pembelajaran yang berbasis karakter yang sesuai dengan kompetensi guru masing-masing dalam pengampu mata pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta terhadap kegiatan tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 20 April 2021 pukul 08.00 WITA sampai dengan 13.30 WITA bertempat di lokasi MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Bertema tentang kegiatan ini adalah sosialisasi penggunaan multimedia berbasis karakter. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di dalam mengembangkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki nilai berbasis karakter. Kegiatan ini di isi oleh bapak Dr.Hadi Gunawan Sakti, M.Pd sebagai pemateri, Dr.Maulidin, M.Pd, selaku tim anggota. Kegiatan pengabdian dibuka langsung oleh Kepala Sekolah MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan dihadiri oleh 46 peserta yang terdiri dari guru-guru dan siswa.



Kegiatan pokok dalam pengabdian yang dilakukan di Sekolah MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. yakni memberikan sosialisasi tentang penggunaan multimedia. Kegiatan sosialisasi dipandu langsung oleh Dr.Hadi Gunawan Sakti, M.Pd., selaku pemateri. Pelatihan yang diberikan adalah sosialisasi penggunaan multimedia untuk guru. Adapun rincian materi yang diberikan adalah berupa pemahaman media pembelajaran, kelebihan media, karakteristik media, jenis media, makna karakteristik, indikator sajian nilai karakteristik dan cara pengembangan media pembelajaran.

Setelah menjelaskan pokok-pokok materi itu sampai selesai, tim pengabdian mengadakan evaluasi kepada guru dan siswa yang hadir dengan masing-masing membuat media sesuai dengan bidang kompetensi yang dimiliki, dari hasil prakteknya dapat di Tarik kesimpulan bahwa 89 % peserta pelatihan telah mampu mengembangkan Multimedia pembelajaran berbasis karakter dengan baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari rangkain kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh Tim dosen FIPP UNDIKMA adalah:

1. Kegiatan dilaksanakan pada hari selasa, 20 April 2021 di Aula MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan di hadiri oleh 43 peserta masing-masing pesertanya guru dan siswa MA NW Juet Kabupaten Lombok Timur. Guru – guru sangat termotivasi dalam kegiatan tersebut
2. Guru-guru telah dapat mengembangkan Multimedia pembelajaran sesuai dengan karakteristik

### **B. Saran**

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran sebaiknya mempersiapkan semua alat dan program aplikasi yang dibutuhkan dan perlu dikut serta para tim teknis aplikasi untuk menuntun para peserta pelatihan agar dapat dibina dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, S., Jauhari, A., Elisah, T. 2011. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aqib, Z. 2012. Pendidikan Karakter di Sekolah. Bandung: Yarma Widya.
- Borg W,R. and Gall M. D., *Educational Research : An Aintroduction, 4 th edition*, London: Longman Inc., 2003.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyogo, Waisis. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Media Pembelajaran Penjas dan Olahraga*. FIP: Universitas Negeri Malang.
- Scerenko, Linda C. 1997. *Values and Character Education Implementation Guide*. Georgia: Department of Education
- Samani, M. & Hariyanto. 2014. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Intructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington DC: AECT.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Ekologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya (terjemahan)*. Washington DC: AECT.
- Smaldino, Sharon E. 2005. *Instuctional Technology and Multimedia For Learning. Eighth Edition*. Columbus, Person Education.

- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung:CVWacara Prima.
- Mayer, E Richard. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.