



KOLABORASI DALAM AKSI: PENGUATAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH DOBO MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Susana Labuem¹, Corneli Gaité²

Universitas Pattimura^{1,2}

Email Korespondensi: susana.labuem@lecturer.unpatti.ac.id✉

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

23 November 2024

Diterima:

05 Desember 2024

Diterbitkan:

07 Desember 2024

Kata Kunci:

Karakter;
Pembelajaran
Interaktif;
Kolaboratif.

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan karakter siswa SD Muhammadiyah Dobo melalui kegiatan pembelajaran interaktif yang memasukkan nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan yang relevan dan menarik. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam lingkungan dunia nyata sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan karakter positif seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, para guru SD Muhammadiyah Dobo juga menerima pelatihan untuk membantu mereka menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan berbasis karakter. Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa sangat antusias dalam mengikuti sesi pembelajaran interaktif dan 90% siswa mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan pembagian peran yang jelas dan saling mendukung. Indikator keterlibatan meliputi partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, keingintahuan yang terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, serta kolaborasi yang efektif saat mengerjakan tugas berbasis proyek. Temuan penting dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan nilai-nilai karakter siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dianggap sebagai sebuah isu penting dalam dunia pendidikan masa kini, khususnya di tingkat sekolah dasar yang berperan sebagai dasar dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan di zaman globalisasi sekarang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada nilai-nilai moral dan karakter, seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang cepat (Kongpha & Chatwattana, 2023). Tetapi, dalam kenyataannya, implementasi pendidikan karakter sering kali bersifat normatif dan kurang terhubung dengan proses belajar mengajar. Dampaknya, usaha untuk membentuk karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan integritas pada siswa masih belum mencapai hasil yang terbaik (Tachie & Kariyana, 2022).

Tantangan ini semakin diperparah dengan kurangnya pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional yang cenderung satu arah, sehingga membatasi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Ibda et al., 2024). Pendekatan seperti ini kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, yang sejatinya membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Tachie & Kariyana, 2022). Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan mendesak akan metode pembelajaran yang mampu memadukan pengembangan karakter dengan proses belajar yang menarik dan partisipatif.

Urgensi penerapan pembelajaran interaktif dalam penguatan pendidikan karakter semakin mengemuka, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi kolaboratif, dan pemecahan masalah (PUTRI & SOFYAN, 2020). Pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun rasa tanggung jawab, dan mendorong kerja sama, yang semuanya merupakan nilai-nilai inti dalam pendidikan karakter (Tachie & Kariyana, 2022). Dengan melibatkan siswa secara aktif, nilai-nilai karakter dapat diajarkan dengan kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, pembelajaran interaktif juga memungkinkan integrasi nilai-nilai karakter dalam aktivitas pembelajaran seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan simulasi kehidupan nyata. Langkah ini menanggapi dilema utama dalam pendidikan karakter, yaitu memastikan agar nilai-nilai yang diajarkan tidak hanya dipahami secara intelektual namun juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari (Rais et al., 2022). Maka, kegiatan pengabdian ini penting untuk memberikan contoh pembelajaran baru di SD, agar dapat mengatasi kesenjangan antara teori karakter pendidikan dan implementasinya.

Pemeriksaan sastra menunjukkan bahwa pendidikan karakter telah menjadi fokus di banyak negara karena manfaatnya dalam membentuk individu yang tanggung jawab secara sosial dan moral. Pendidikan karakter adalah proses mendidik anak untuk memahami, merasakan, dan mengamalkan nilai-nilai moral (Gularso et al., 2023). Penelitian oleh Makarova (2024) menunjukkan bahwa program pendidikan karakter yang berhasil harus diselaraskan dengan kurikulum serta melibatkan pendekatan yang proaktif dan partisipatif. Meskipun demikian, banyak program karakter pendidikan di sekolah dasar yang masih bersifat mengikuti norma dan kurang melibatkan siswa langsung dalam pembelajaran (Rais et al., 2022).

Pembentukan karakter melalui pendidikan adalah hal yang fundamental untuk menghasilkan generasi yang memiliki moralitas, integritas, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan karakter tidak hanya membangun landasan moral siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi kompleksitas kehidupan di masa depan (Montoya et al., 2020). Namun, berbagai laporan dan penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara pentingnya pendidikan karakter dengan implementasinya di lapangan (Rais et al., 2022). Salah satu penyebabnya adalah kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, yang justru sangat dibutuhkan untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter secara efektif.

Pendekatan pembelajaran interaktif telah diidentifikasi sebagai salah satu metode yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan karakter. Menurut Kurnanto et al., (2023), pembelajaran interaktif melalui kerja sama kelompok dapat meningkatkan empati, toleransi, dan tanggung jawab siswa. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai karakter secara lebih mendalam (Omar et al., 2020). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa, keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta pengembangan keterampilan sosial (Ibda et al., 2024).

Pembelajaran interaktif untuk memperkuat karakter siswa SD dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat memiliki beberapa tujuan strategis yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar saat ini. Satu dari fokus utama kegiatan pengabdian ini adalah untuk memperluas metode pembelajaran agar siswa dapat memahami nilai-nilai karakter secara praktis selain hanya secara teoretis. Tujuan proses ini adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti tanggung jawab, kerja sama, dan empati, yang menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter. Lebih lanjut, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru agar dapat mengintegrasikan pembelajaran interaktif ke dalam kurikulum mereka. Dengan menaikkan keterampilan guru, diharapkan nilai karakter dalam pembelajaran bisa konsisten dan terus-menerus diimplementasikan di sekolah. Guru tidak hanya

bertindak sebagai pembimbing pembelajaran, tetapi juga sebagai contoh yang mengajarkan nilai-nilai karakter melalui interaksi dengan siswa dalam aktivitas belajar sehari-hari (Smadi, 2022).

Kegiatan pengabdian ini dirancang dengan tujuan untuk menerapkan pembelajaran interaktif sebagai sarana penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang autentik. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan muncul solusi yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan karakter di era saat ini. Kegiatan pengabdian ini memberikan inovasi ilmiah dengan memasukkan pembelajaran interaktif sebagai upaya memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Kegiatan pengabdian sebelumnya biasanya terfokus pada penerapan pendidikan karakter secara umum (Rohaeti et al., 2019). Kebaruan tambahan terletak pada pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menyeluruh. Dengan cara ini, melalui kegiatan pengabdian ini dapat memberikan sumbangan dalam memperkaya literatur tentang penerapan pendidikan karakter berdasarkan metode pembelajaran inovatif.

Tujuan kegiatan pengabdian ini juga meliputi evaluasi terhadap seberapa efektifnya metode pembelajaran interaktif dalam mendukung perkembangan karakter siswa SD. Dengan mengandalkan data, evaluasi ini diharapkan dapat memberikan masukan yang relevan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Selain itu, diharapkan bahwa melalui kegiatan pengabdian ini dapat tercipta suatu pola pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan situasi setempat, tetapi juga bisa diterapkan dan disesuaikan di daerah-daerah lain. Dengan maksud-maksud tersebut, kegiatan pengabdian ini menjadi bagian yang penting dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter di tingkat dasar. Pendekatan yang diterapkan menggabungkan aspek pengembangan siswa, pelatihan guru, dan evaluasi berbasis bukti, yang memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan karakter di sekolah dasar (Susilo et al., 2022). Menerapkan program pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan karakter anak SD melalui metode pembelajaran interaktif memberikan manfaat besar bagi siswa, guru, sekolah, dan masyarakat (Rais et al., 2022).

Untuk para siswa, kegiatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berarti. Dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif, siswa dapat mengenal dan menerapkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi di berbagai situasi pembelajaran (AKCAN et al., 2023). Proses ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut, menjadikannya bagian integral dari kepribadian mereka. Untuk para guru, melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan dalam meningkatkan kemampuan mengajar dan pemahaman dalam menerapkan metode pembelajaran yang mengutamakan siswa. Guru diminta untuk memahami dan menggunakan strategi pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa dan membentuk karakter positif. Ini tidak hanya meningkatkan cara mereka mengajar tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inspiratif (Diyen et al., 2021).

Di tingkat sekolah, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam menciptakan budaya pembelajaran yang mendukung penguatan karakter. Dengan cara yang terstruktur dan berkolaborasi, sekolah bisa mengambil inisiatif ini sebagai contoh untuk memasukkan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran secara terus-menerus. Selain itu, manfaat baik dari kegiatan ini yaitu dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai tempat pendidikan yang peduli pada karakter siswa selain prestasi akademik (Ibda et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

1. Subjek dan Sasaran Kegiatan Pengabdian

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa SD kelas 4 dan 5 serta para guru di SD Muhammadiyah Dobo. Pemilihan siswa dalam rentang usia ini didasarkan pada perkembangan

kognitif dan sosial mereka yang berada pada tahap konkret operasional menuju operasional formal, sehingga memungkinkan untuk melibatkan mereka dalam pembelajaran interaktif dan partisipatif.

2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil 2024/2025. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri atas lima tahapan, yaitu:

- Tahap Persiapan, terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu (1) mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk memaparkan tujuan dan rencana kegiatan dan (2) melakukan pelatihan awal bagi guru tentang metode pembelajaran interaktif yang akan digunakan.
- Tahap Identifikasi dan Diagnostik, yang terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu (1) mengidentifikasi karakter siswa dan kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan diskusi dengan guru, dan (2) menentukan masalah spesifik dalam penguatan karakter yang akan difokuskan pada kegiatan ini.
- Tahap Implementasi, yang terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu (1) melaksanakan sesi pembelajaran interaktif dengan pendekatan berbasis proyek, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan simulasi, memberikan peran aktif kepada siswa dalam proses belajar untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter, dan (2) melibatkan guru sebagai fasilitator dalam setiap sesi pembelajaran untuk memastikan keberlanjutan metode ini.
- Tahapan Evaluasi dan Refleksi, yang terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu (1) melakukan penilaian terhadap keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran melalui lembar observasi dan wawancara dan (2) mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk menilai efektivitas kegiatan dalam membangun karakter siswa.
- Tahap Penyempurnaan dan Diseminasi, yaitu tahap menyusun laporan akhir kegiatan dan mempublikasikan hasilnya sebagai model pendidikan karakter berbasis pembelajaran interaktif.

3. Indikator Keberhasilan dan Bentuk Evaluasi

Berikut ini adalah indikator keberhasilan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini beserta dengan bentuk evaluasi untuk mengukur masing-masing indikator tersebut.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan dan Bentuk Evaluasi

No	Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian	Indikator Evaluasi	Bentuk Evaluasi
1	Peningkatan keterlibatan siswa	<ol style="list-style-type: none"> Partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Kehadiran siswa di kelas. Keterlibatan dalam diskusi kelompok atau aktivitas permainan. Motivasi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. 	<ol style="list-style-type: none"> Observasi Kelas: Menggunakan lembar observasi dengan kriteria keterlibatan siswa. Jurnal Refleksi Siswa: Siswa menulis tentang pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran. Angket atau Survei Siswa: Untuk mengukur persepsi siswa tentang keterlibatan dan minat belajar mereka.
2	Penguatan nilai-nilai karakter	<ol style="list-style-type: none"> Peningkatan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai karakter tertentu (misalnya: kejujuran, kerja sama, disiplin). Frekuensi dan kualitas penerapan nilai-nilai tersebut selama aktivitas permainan. Perubahan sikap siswa di luar kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> Perubahan sikap siswa di luar kelas. Lembar Refleksi Guru: Guru mencatat perubahan atau perkembangan perilaku siswa. Wawancara atau Diskusi Kelompok Terfokus (FGD): Melibatkan siswa dan guru untuk menggali lebih dalam perubahan sikap dan karakter. Tes Kepribadian atau Kuesioner Karakter: Untuk melihat sejauh

			mana nilai-nilai yang diajarkan dipahami oleh siswa.
3	Peningkatan kompetensi guru	1. Pemahaman guru tentang konsep permainan tradisional Daret Damar Jan dan integrasinya dalam pembelajaran. 2. Kemampuan merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis nilai karakter. 3. Penguasaan strategi pedagogik dan inovasi dalam mengajar.	1. <i>Self-Assessment Guru</i> : Guru menilai kemampuan dan perkembangan kompetensi mereka sendiri. 2. <i>Observasi Mengajar</i> : Dilakukan oleh pengawas atau sesama guru untuk memberikan umpan balik. 3. <i>Pelatihan dan Workshop</i> : Menilai efektivitas pelatihan melalui pre-test dan post-test serta survei kepuasan guru.
4	Kepuasan stakeholder	1. Tingkat kepuasan orang tua, kepala sekolah, dan pihak terkait lainnya terhadap implementasi pembelajaran. 2. Persepsi stakeholder tentang relevansi nilai karakter dan dampak positif dari metode pembelajaran. 3. Harapan dan masukan stakeholder untuk pengembangan lebih lanjut.	1. <i>Survei Kepuasan</i> : Menggunakan angket atau kuesioner kepada orang tua, kepala sekolah, dan komite sekolah. 2. <i>Wawancara Terstruktur</i> : Dilakukan dengan beberapa stakeholder utama untuk mendapatkan insight lebih dalam. 3. <i>Umpan Balik Tertulis</i> : Mengumpulkan saran dan komentar dari stakeholder secara tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kegiatan pengabdian ini disajikan berdasarkan 4 indikator keberhasilan kegiatan pengabdian sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran

Kegiatan pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, lebih dari 85% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti sesi pembelajaran interaktif. Indikator keterlibatan meliputi partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, keingintahuan yang terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, serta kolaborasi yang efektif saat mengerjakan tugas berbasis proyek. Sebagai contoh, pada aktivitas simulasi nilai tanggung jawab melalui permainan edukatif, 90% siswa mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan pembagian peran yang jelas dan saling mendukung. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Penguatan Nilai-Nilai Karakter

Penilaian penguatan karakter dilakukan melalui lembar refleksi siswa dan wawancara dengan guru. Dari 50 siswa yang berpartisipasi, 79% melaporkan bahwa mereka lebih memahami pentingnya kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab setelah mengikuti kegiatan ini. Guru juga mencatat perubahan positif pada perilaku siswa, seperti meningkatnya kemampuan mendengarkan pendapat teman dan bertanggung jawab terhadap tugas individu dan kelompok. Hasil observasi mencatat, misalnya, bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan konflik kelompok dengan cara diskusi dan negosiasi. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya mengajarkan konsep karakter secara teoretis tetapi juga memberikan ruang untuk praktik nyata. Gambar 2 berikut menunjukkan aktivitas siswa saat mengisi lembar refleksi.

3. Peningkatan Kompetensi Guru

Pelatihan bagi guru juga menunjukkan dampak positif. Sebanyak 90% guru melaporkan peningkatan pemahaman tentang cara menerapkan metode pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Dalam implementasi pembelajaran, guru mampu memfasilitasi aktivitas siswa dengan lebih efektif, termasuk memberikan umpan balik yang relevan untuk memperkuat nilai-nilai karakter yang muncul dalam aktivitas tersebut.

4. Kepuasan Stakeholder

Hasil survei kepada orang tua siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap dampak kegiatan ini. Sekitar 87% orang tua menyatakan bahwa mereka melihat perubahan positif dalam sikap anak-anak mereka di rumah, khususnya dalam hal tanggung jawab dan keterampilan kerja sama. Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif untuk memperkuat karakter tidak hanya memengaruhi lingkungan sekolah, tetapi juga kehidupan sehari-hari siswa.

Pembahasan

Pendekatan interaktif yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pembelajaran yang bermakna bagi murid-murid SD Muhammadiyah Dobo. Sesuai dengan prinsip belajar pengalaman yang diajukan oleh Montoya et al., (2020) yang mengatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi saat siswa terlibat langsung dalam pengalaman yang menggabungkan teori dan praktik, kegiatan ini mencakup unsur-unsur pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, reflektif, dan kolaboratif. Dalam hal memperkuat karakter, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, dan empati, serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam situasi real dan kontekstual.

Selama kegiatan, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang menuntut kolaborasi dan komunikasi, seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah bersama, serta permainan edukatif yang berfokus pada penerapan nilai-nilai karakter. Dalam setiap aktivitas tersebut, siswa diberi kebebasan untuk mengemukakan ide, menyelesaikan tugas secara kolektif, dan mengatasi tantangan bersama. Ini membuat suasana pembelajaran menjadi aktif dan dinamis, sehingga setiap siswa merasa dihargai dan memiliki peran penting dalam kelompok. Berdasarkan pengamatan, siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran cenderung lebih terlibat, terbuka dalam berbagi ide, dan mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan lebih efektif. Gambar 1 berikut ini adalah aktivitas siswa saat belajar bersama di dalam kelompok.



Gambar 1. Aktivitas Siswa dalam Kelompok

Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara komprehensif dan bukan hanya mengandalkan instruksi guru. Misalnya, ketika siswa diminta bekerja sama dalam menyelesaikan proyek yang mengutamakan nilai-nilai karakter, mereka tidak hanya mengetahui arti tanggung jawab atau toleransi, melainkan juga mengalami langsung melalui tindakan nyata. Studi oleh Sonderegger (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif memberikan peluang untuk mengasah keterampilan sosial yang vital bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih signifikan ketika siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk hubungan sosial yang baik dan menghayati nilai-nilai karakter dalam situasi sosial yang mereka hadapi.

Lebih lanjut, pendekatan interaktif ini memfasilitasi pengalaman reflektif bagi siswa, yang menjadi elemen penting dalam memperkuat pengajaran karakter. Ketika siswa dihadapkan pada situasi sosial yang memungkinkan mereka untuk merenungkan tindakan mereka dan dampaknya terhadap orang lain, mereka mulai mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai yang diajarkan (Omar et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran interaktif ini lebih dari sekadar transfer pengetahuan; ini adalah proses pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek kognitif, emosional, dan sosial siswa, yang semuanya bekerja bersama-sama dalam menghidupkan pembelajaran yang bermakna dan relevan (Rais et al., 2022).

Pendidikan karakter yang efektif tidak hanya mengandalkan pendekatan normatif yang mengajarkan nilai-nilai secara teoritis, tetapi harus bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Kurnanto et al., (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang berhasil harus terhubung langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dapat diterima dan diaplikasikan dalam konteks yang nyata. Dalam kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan empati tidak diajarkan melalui instruksi langsung yang bersifat normatif, melainkan diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa.

Sebagai contoh, dalam aktivitas kelompok yang berbasis proyek, siswa diajak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang memerlukan pembagian peran, komunikasi yang efektif, serta keputusan yang dibuat secara kolektif. Dalam proses ini, nilai-nilai seperti tanggung jawab dan toleransi bukan hanya dijelaskan oleh guru, tetapi dipraktikkan langsung oleh siswa. Mereka belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas, berkolaborasi dengan rekan sekelompok yang berbeda pandangan dan keahlian, serta menghormati keragaman di dalam kelompok. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri konsekuensi dari perilaku mereka, baik itu positif maupun negatif, yang kemudian mengarah pada pembelajaran yang lebih mendalam dan kontekstual (Gularso et al., 2023).

Berdasarkan kajian oleh Kurnanto et al., (2023), pendidikan karakter yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan-kegiatan yang memerlukan mereka untuk merenung dan berdiskusi tentang nilai-nilai sosial, menunjukkan prestasi yang lebih baik dalam hal internalisasi karakter daripada pendekatan pengajaran yang hanya bersifat satu arah. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini, pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam setiap tahap proses tidak hanya mendukung penguatan karakter, tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi individu yang memiliki kesadaran sosial dan keterampilan dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka. Ini menunjukkan bahwa pengajaran karakter yang dilakukan dalam konteks yang menyenangkan dan relevan, serta melibatkan siswa secara aktif, dapat menghasilkan dampak yang lebih positif dan berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa, tetapi juga memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kompetensi guru. Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis karakter. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Kurnanto et al., 2023), yaitu guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang

membimbing siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membangun karakter positif.

Pentingnya pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif sangat jelas terlihat dalam kegiatan pengabdian ini. Guru yang terlibat dalam program ini memperoleh pelatihan praktis yang mendalam mengenai strategi pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Pelatihan ini tidak hanya mencakup teknik-teknik pengajaran, tetapi juga pendekatan yang mengedepankan keterlibatan sosial dan emosional siswa dalam proses belajar. Seiring berjalannya kegiatan, guru mulai menyadari bahwa peran mereka tidak hanya sebagai pengajar yang memberikan informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter siswa (Makarova, 2024). Gambar 2 berikut menunjukkan aktivitas guru dalam merancang desain pembelajaran interaktif.



Gambar 2. Guru Berdiskusi untuk Merancang Desain Pembelajaran Interaktif

Dalam program ini, para guru diajarkan untuk mengembangkan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang fokusnya tidak hanya pada kemampuan berpikir, tapi juga pada hubungan sosial dan emosi siswa. Contohnya, dengan menggunakan pembelajaran proyek dan permainan edukatif, guru membantu siswa bekerja sama, menyelesaikan masalah bersama, dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata. Guru membantu siswa dalam merefleksikan pengalaman, mengidentifikasi nilai-nilai yang relevan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran interaktif ini mengharuskan guru agar lebih lincah dan inovatif dalam menyusun materi pembelajaran serta memberikan panduan yang cocok untuk siswa dengan berbagai kebutuhan.

Hasil dari pelatihan ini sangat positif. Guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal pemahaman dan penerapan metode pembelajaran berbasis karakter. Mereka semakin percaya diri dalam mengelola kelas yang berfokus pada kolaborasi dan interaksi antar siswa, serta semakin mampu menyesuaikan strategi pengajaran dengan konteks sosial dan emosional siswa. Penelitian oleh Maulana et al., (2022) mencatat bahwa pelatihan yang efektif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengaplikasikan teknik pengajaran yang baru dan memperbarui serta mendukung pendidikan yang lebih inklusif dan berfokus pada pembangunan karakter siswa. Berdasarkan kegiatan pengabdian ini diketahui bahwa guru yang menjalani pelatihan yang sesuai akan lebih efektif dalam perannya sebagai pembimbing yang membimbing siswa untuk menjadi individu yang tidak hanya pintar secara akademik, tetapi juga berakhlak baik. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memperkuat karakter siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis karakter. Dengan demikian, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan guna

mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif demi meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa SD Muhammadiyah Dobo.

Setiap komunitas memiliki nilai-nilai budaya dan tradisi yang berbeda. Penguatan karakter perlu disesuaikan dengan kearifan lokal agar lebih relevan dan efektif. Misalnya, di komunitas yang menjunjung tinggi gotong-royong, pembelajaran interaktif dapat mengedepankan kerja kelompok untuk memperkuat nilai solidaritas. Nilai karakter yang ditanamkan harus mampu menjawab tantangan sosial di lingkungan siswa, seperti sikap intoleransi atau kurangnya disiplin. Pembelajaran interaktif berbasis isu-isu lokal dapat membantu siswa mengembangkan solusi kontekstual (Gularso et al., 2023). Kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas menjadi krusial untuk memastikan penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari siswa (Maulana et al., 2022). Program pengabdian ini harus melibatkan semua pihak agar nilai-nilai tersebut tidak hanya diajarkan di kelas, tetapi juga dipraktikkan di lingkungan rumah dan komunitas.

Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan konten akademik. Melalui pelatihan dalam kegiatan pengabdian, guru dapat belajar merancang pembelajaran interaktif yang menggabungkan nilai-nilai ini. Guru perlu menguasai metode interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi, dan permainan edukatif yang tidak hanya membuat pembelajaran menarik, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter (Montoya et al., 2020). Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi antar siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat nilai-nilai seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan latar belakang yang berbeda (Smadi, 2022). Guru perlu mengembangkan kemampuan untuk menyesuaikan metode pengajaran agar efektif bagi seluruh siswa, khususnya dalam konteks nilai karakter.

Guru harus berperan aktif dalam menjalin komunikasi dengan stakeholder, termasuk orang tua dan komunitas, untuk menciptakan sinergi dalam penanaman karakter. Hal ini memerlukan kemampuan komunikasi interpersonal yang kuat. Guru sendiri harus menjadi teladan dalam penerapan nilai-nilai karakter. Program pengabdian dapat mencakup sesi refleksi dan pengembangan diri bagi guru untuk memperkuat integritas dan etos kerja mereka (Tachie & Kariyana, 2022). Peningkatan kompetensi guru adalah kunci utama dalam memastikan keberhasilan program ini, dengan fokus pada aspek profesional, pedagogik, sosial, dan kepribadian. Program pengabdian harus menjadi wadah sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk generasi siswa yang berkarakter kuat dan siap menghadapi tantangan lokal maupun global (Makarova, 2024).

PENUTUP

Hasil utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa memadukan nilai-nilai karakter dengan pembelajaran yang menarik dan relevan secara interaktif dapat memberikan manfaat positif yang besar bagi siswa, baik dalam aspek karakter maupun kemampuan sosial. Siswa tidak hanya memahami nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan empati, tetapi juga bisa mengimplementasikannya dalam kegiatan sehari-hari di dalam dan di luar kelas. Kegiatan pengabdian ini juga memperlihatkan urgensi dari pelatihan yang diberikan kepada guru dalam mendukung penerapan metode pembelajaran berbasis karakter. Guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga pihak penting yang membimbing siswa dalam pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif.

Pelatihan yang efektif dapat memungkinkan guru untuk menciptakan dan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung perkembangan karakter siswa secara optimal. Manfaat yang baik ini berdampak baik tidak hanya pada para murid, tetapi juga meningkatkan ketrampilan guru dalam melaksanakan tugas mereka sebagai pendidik. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa penguatan karakter siswa melalui pembelajaran interaktif yang kontekstual dan melibatkan siswa secara aktif adalah

strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan holistik. Program ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter positif siswa dan sekaligus memperkaya praktik pengajaran di sekolah dasar dengan pendekatan yang lebih inovatif, partisipatif, dan berbasis pada nilai-nilai sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih kepada kepala SD Muhammadiyah, para guru, dan para siswa kelas III, IV, dan V yang telah ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kemudahan kepada mereka dalam setiap proses yang dilalui.

DAFTAR PUSTAKA

- AKCAN, F., BAYIR, E. A., & ÇOBAN, B. (2023). Effect of Interactive Online Learning Material Developed on Digital Rights and Responsibilities on Students' Self-efficacies. *International Journal of Modern Education Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.51383/ijonmes.2023.330>
- Diyen, N., Thamwipat, K., & Princhankol, P. (2021). The Development of an Interactive Learning Resource Along with Contents on a Social Network to Promote Bangchan Subdistrict of Petchaburi Province Through the Way of Buddhism. *International Education Studies*, 14(6), 1. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n6p1>
- Gularso, D., Purwoko, R. Y., Sujatmiko, Purwaningsih, W. I., & Ingtias, F. A. N. (2023). Developing a Local Genius Based Pocket Book for Character Strengthening Elementary School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(3), 304–313. <https://doi.org/10.47750/pegegog.1>
- Ibda, H., Wijanarko, A. G., Azizah, F. N., Amnillah, M., & Ro'uf, A. (2024). Islamic moderation in elementary school: strengthening the Aswaja Annadhliyah curriculum in preventing religious radicalism. *Journal of Education and Learning*, 18(4), 1246–1253. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21821>
- Kongpha, R., & Chatwattana, P. (2023). The Virtual Interactive Learning Model using Imagineering Process via Metaverse. *Higher Education Studies*, 13(1), 35. <https://doi.org/10.5539/hes.v13n1p35>
- Kurnanto, M. E., Sumin, S., Zuchdi, D., & Asmawi, S. (2023). Building Religious Character through Suluk on Multiethnic Students of Thariqah Al-Mu'min Community in West Kalimantan. *Dinamika Ilmu: Journal of Education*, 23(1), 135–156. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1392694>
- Makarova, E. (2024). *EFL Peer Learning in Higher Education*. 10(1), 27–37.
- Maulana, M., Rahman, A. A., & Aminah, M. (2022). MURRDERR Strategy: Developing Creative Characters of Elementary School Prospective Teachers. *International Journal of Instruction*, 15(1), 547–564. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15131a>
- Montoya, D., Vargas, J. E. H., Giraldo, J. S., & Hincapié, N. C. (2020). Developing a pedagogical method to design interactive learning objects for teaching data mining. *Journal of Educators Online*, 17(1).
- Omar, S. F., Nawati, H. S. A., Shahdan, T. S. T., Mee, R. W. M., Pek, L. S., & Yob, F. S. C. (2020). Interactive language learning activities for learners' communicative ability. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 1010–1016. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20605>
- PUTRI, P., & SOFYAN, H. (2020). A Simulation-Based Interactive Learning Multimedia Development for Photosynthesis and Respiration Practicum in Junior High Schools. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 3(3), 311–339. <https://doi.org/10.31681/jetol.775947>

- Rais, A., Wiyono, B. B., Bafadal, I., & Utaya, S. (2022). Humanistic Education Management Based on the Principle of “Kesangtimuran”: Strategies in Character Education Strengthening in Catholic Elementary School in Indonesia. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(4), 280–287. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.29>
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Primandhika, R. B. (2019). Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by visual basic application for excel. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 59–68. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5391.59-68>
- Smadi, O. Y. (2022). The Satisfaction Level of Students with Disabilities with Library and Information Services. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 436–457. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2352>
- Sonderegger, S. (2022). How Generative Language Models Can Enhance Interactive Learning With Social Robots. *Proceedings of the 19th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age, CELDA 2022, Celda*, 89–96. https://doi.org/10.33965/celda2022_2022071012
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character education trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 180–188. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20411>
- Tachie, S. A., & Kariyana, I. (2022). Time Divested or Time Invested? Freshmen’s Perspectives and Reflective Experiences on Interactive School Learning. *Research in Social Sciences and Technology*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.46303/ressat.2022.2>