

## **Pembuatan Media Berbasis Digital dalam Penanaman Karakter Anak untuk Guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam**

**Desmawati Roza<sup>1</sup>, Tesya Cahyani Kusuma<sup>2</sup>, Kiki Hariani Manurung<sup>3</sup> Yelva Nofriyanti<sup>4</sup>**

<sup>124</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Adzkia

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Universitas Adzkia

Email: [desmawatiroza@adzkia.ac.id](mailto:desmawatiroza@adzkia.ac.id)

### **Abstrak**

Pendidikan karakter di lembaga-lembaga Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam sudah terlaksana melalui media dengan berbagai metode seperti metode ceramah dan bercerita. Namun pada kenyataannya, karakter anak-anak yang bersekolah di beberapa lembaga tersebut masih bermasalah seperti berbohong, suka bertengkar, tidak peduli dengan teman dan lingkungan, serta tidak sabar saat menunggu. Penelitian ini bertujuan guna melihat bagaimana penyelenggaraan untuk mendeskripsikan pembuatan media berbasis digital dalam penanaman karakter anak untuk guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam. Jenis penelitian ini deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitiannya adalah guru di taman Kanak-kanak Tunggul Hitam. Informan penelitian ini adalah guru dan kepala sekolah di taman Kanak-kanak Tunggul Hitam. Pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa observasi dan dokumentasi. Penganalisisan data yakni data dikumpulkan dan direduksi, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan teknik berupa triangulasi data. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya pembuatan media berbasis digital dalam penanaman karakter anak untuk guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam sudah memberikan kompetensi bagi guru dalam mempersiapkan media berbasis digital yang sesuai dengan anak usia dini yang termasuk kepada generasi Z yang dekat dengan teknologi. Pelatihan pembuatan media digital ini dapat membekali guru dalam mendesain dan membuat media berbasis digital yang menarik bagi anak terutama dalam penanaman karakter yang baik bagi anak. Penggunaan media digital menarik dan memudahkan anak memahami pendidikan karakter pada anak.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Media Berbasis Digital, Penanaman Karakter*

### **Abstract**

Character education in stump black kindergarten institutions has been carried out through media using various methods such as lectures and storytelling. However, in reality, the character of children who study at some of these institutions still has problems such as lying, liking to fight, not caring about friends and the environment, and being impatient when waiting. This research aims to see how it is implemented to describe the creation of digital-based media in cultivating children's character for teachers at stumps Black Kindergarten. This type of research is descriptive using a qualitative approach. The research subjects were teachers at the Black Stump Kindergarten. The informants for this research were teachers and principals at the stumps Black Kindergarten. The data collection used is in the form of observation and documentation. Data analysis means data is collected and reduced, as well as drawing conclusions. Data validity uses techniques in the form of data triangulation. The results of the research show that the creation of digital-based media in cultivating children's character for

teachers at stump Black Kindergarten has provided competence for teachers in preparing digital-based media that is suitable for early childhood children who belong to generation Z who are close to technology. This digital media creation training can equip teachers to design and create digital-based media that is attractive to children, especially in cultivating good character for children. The use of digital media is interesting and makes it easier for children to understand character education in children.

**Keywords:** *Training, Digital-Based Media, Character Cultivation*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan salah satu hak dasar bagi anak. Anak berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran serta berpartisipasi aktif dalam rangka perkembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan bakat dan minatnya. Salah satu langkah untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Menurut (Trianto, 2011) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini berada pada masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa keemasan ini terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Seluruh aspek perkembangan anak harus mendapatkan stimulasi yang maksimal dan optimal kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Salah satu aspek yang berkembang tersebut adalah perkembangan karakter. Usia dini merupakan masa yang sangat tepat untuk mengenalkan nilai karakter karena pada usia ini anak peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Karakter merupakan suatu hal yang penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak karena pada hakikatnya anak dilahirkan dalam keadaan fitrah. Karakter merupakan suatu cara untuk berpikir dan bertindak untuk interaksi sosial di dalam lingkup kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta mampu mempertanggungjawabkan, setiap apa yang dilakukannya (Rahnang dkk, 2022). Karakter yang baik akan menjadikan anak pribadi yang mudah diterima dalam lingkungan sosialnya. Pembentukan karakter harus ditanamkan sejak usia dini oleh orangtua dan guru, sehingga anak terbiasa dalam menerapkan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Karakter akan mempengaruhi cara anak dalam memandang diri dan lingkungannya. Oleh karena itu pembentukan karakter menjadi pondasi penting dalam pembentukan konsep diri anak. Pendidikan karakter secara terintegrasi didalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, memfasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung didalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai materi yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku (Arisandra dkk, 2022). Pendidikan karakter anak sebaiknya terintegrasi dalam proses pembelajaran anak.

Salah satu media pembelajaran menggunakan teknologi digital. Media pembelajaran menjadi sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat keras (Nur dan Fajrul. 2023). Saat ini teknologi menjadi media yang menarik bagi anak. Bahkan keberadaan teknologi dapat membantu dalam menghadapi berbagai kesulitan atau memudahkan berbagai urusan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi diakui sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (Elis dkk, 2022). Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan semangat anak untuk mengikuti kegiatan belajar anak dan menciptakan proses pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan (Kapitang dkk, 2023). Semua guru berhak menikmati fasilitas teknologi yang tersedia namun tidak semua guru mampu menggunakan fasilitas teknologi dalam pembelajaran tanpa adanya latihan dan pengetahuan dalam pemggunaannya.

Guru harus mampu merancang pembelajaran untuk penanaman karakter anak. Media yang dirancang idealnya mampu memfasilitasi pendidikan karakter anak seperti menghargai prestasiku, jujur, tulus, rendah hati, bersahabat, toleransi, cinta damai, peduli sosial, peduli lingkungan, tanggung jawab, bersabar dan lain-lain. Pendidikan karakter di lembaga-lembaga Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam sudah terlaksana melalui media dengan metode seperti metode ceramah dan bercerita. Namun pada kenyataannya, karakter anak-anak yang bersekolah di beberapa lembaga tersebut masih bermasalah seperti berbohong, suka bertengkar, tidak peduli dengan teman dan lingkungan, serta tidak sabar saat menunggu. Hal tersebut disebabkan oleh lingkungan anak yang dekat dari pasar pagi tunggul hitam bahkan sebagian orangtua anak bekerja sebagai pedagang sehingga anak mencontoh semua yang dilihat dan didengar anak di lingkungannya. Selain itu, media yang digunakan guru masih belum efektif dalam pembelajaran karakter anak. Solusi dari permasalahan tersebut berupa "Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Di6gital dalam Penanaman Karakter Anak untuk Guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam". Pelatihan pembuatan media digital ini membekali guru dalam mendesain dan membuat media berbasis digital yang menarik bagi anak terutama dalam penanaman karakter yang baik bagi anak. Penggunaan media digital menarik dan memudahkan anak memahami pendidikan karakter pada anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang mana hasil pada penelitian ini tidak berupa angka melainkan dalam bentuk kalimat. Menurut Denzin & Lincoln menyampaikan bahwasanya penelitian kualitatif ialah penelitian yang memanfaatkan latar alamiah yang bermaksud mendeskripsikan fenomena yang ada. Subjek penelitiannya adalah guru di Taman kanak-kanak Tunggul Hitam. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yakni data dikumpulkan dan di reduksi, serta penarikan kesimpulan. Sementara keabsahan data menggunakan triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kondisi terkini mitra yaitu mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial. Lokasi mitra yaitu di beberapa TK di Tunggul Hitam. Kasus berkaitan dalam pelayanan pendidikan dengan mempersiapkan keterampilan guru dalam membuat media berbasis teknologi terutama dalam penanaman karakter anak. Kasus yang terjadi pada mitra pengabdian yaitu guru yang belum mampu merancang media pembelajaran karakter anak. Persoalan prioritas mitra penelitian ini dalam layanan pendidikan terfokus pada pendidikan karakter anak. Sebagian besar anak di beberapa TK di Tunggul Hitam bertempat tinggal dekat dari pasar pagi tunggul hitam. Selain itu orang tua anak juga bekerja sebagai pedagang. Hal tersebut mengakibatkan krisis karakter

anak karena faktor lingkungan yang memungkinkan anak meniru karakter yang dilihat dan didengarnya.

Guru-guru TK di Tunggul Hitam sudah melakukan berbagai upaya seperti menggunakan metode ceramah namun belum menghasilkan perubahan yang signifikan. Kendala yang selama ini dihadapi guru bahwa penanaman karakter menjadi suatu hal yang sangat sulit untuk dilakukan. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya kerjasama guru dan orangtua dalam menanamkan karakter positif pada anak. Selain itu media yang kurang efektif karena tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini saat sekarang ini. Salah satu media yang cocok dalam penanaman karakter sesuai dengan kebutuhan anak yaitu media berbasis teknologi namun guru belum mampu dalam hal menciptakan media berbasis teknologi sehingga guru membutuhkan pelatihan media berbasis teknologi.

Arsyad (2010: 3) mengungkapkan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik Gerlach dan Ely dalam arsyad (2010: 3) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau keterampilan.

Arsyad (2010: 29) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat kelas, antara lain: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sanaky (2011: 50) mengklasifikasikan media menjadi media cetak, media pameran, rekaman audio, video dan VCD, komputer. Rivai dan Sudjana (2009: 3-4) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa : “Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi . Arsyad (2010: 15) menyatakan bahwa manfaat media adalah sebagai alat bantu mengajar yang di tata oleh guru dan dapat mempengaruhi untuk kemudahan anak dalam menerima pelajaran Dale dalam Kustandi (2011: 24) mengemukakan bahwa bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen penting dalam suatu sistem pendidikan, baik tradisional maupun modern.

*Digital literacy* atau keterbacaan digital merupakan istilah yang muncul seiring perkembangan teknologi di era abad 21. Istilah *digital literacy* dikemukakan oleh Paul Gilster. Menurut Gilster dalam Lankshear (2008: 18) .....*he explained it quite generally, as an ability to understand and to used information from a variety of digital sources and regarded it simply as literacy in the digital age*, dari penjelasannya dapat disimpulkan Gilster secara umum mengungkapkan kemampuan *digital literacy* secara umum, yaitu sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Martin dalam Koltay (2011:216) *Digital Literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and*

*synthesize digital resources*, Martin menjelaskan bahwa *digital literasi* adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk tepat menggunakan alat digital dan fasilitas untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber digital. Defiisi *digital literacy* tersebut menggambarkan kompetensi *digital literacy* yang lebih sederhana dari Gilster.

Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan nilai yang baik dan biasa melakukannya (Santoso, Damayanti, et al., 2023). Pada periode anak sekolah dasar, metode yang dilakukan guru untuk mengembangkan karakter adalah pengarahan, pembiasaan, keteladanan, penguatan, hukuman. Nilai-nilai karakter yang bisa digali dalam pembelajaran seperti Religius, jujur, kerja keras, disiplin, rasa tanggung jawab, cinta tanah air, peduli terhadap lingkungan sekitar, jiwa sosial yang kuat.

Teknologi membantu memudahkan segala aktifitas manusia, pencarian informasi, penyampaian informasi. Teknologi secara umum adalah sebuah proses yang meningkatkan nilai tambah, teknologi merupakan produk yang digunakan dan dihasilkan untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem di mana proses dan produk itu dikembangkan dan digunakan (Santoso, Karim, et al., 2023d). Teknologi bermanfaat sangat besar dalam dunia pendidikan. *Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan karakter* (Santoso, Karim, et al., 2023b)

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pembuatan media berbasis digital dalam penanaman karakter anak untuk Guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam, bisa disimpulkan bahwa pembuatan media berbasis digital dalam penanaman karakter anak untuk guru di Taman Kanak-kanak Tunggul Hitam sudah memberikan kompetensi bagi guru dalam mempersiapkan media berbasis digital yang sesuai dengan anak usia dini yang termasuk kepada generasi Z yang dekat dengan teknologi. Pelatihan pembuatan media digital ini dapat membekali guru dalam mendesain dan membuat media berbasis digital yang menarik bagi anak terutama dalam penanaman karakter yang baik bagi anak. Penggunaan media digital menarik dan memudahkan anak memahami pendidikan karakter.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Nur; Haq, Ahmad Fajrul. 2023 Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi* 6 (1), hal 95-102
- Arisandra, Martha Laila; Nasrullah, Muhammad Hafidh; Nurhayati, Anik, Ula, Mas. Membentuk Karakter Anak dalam Cerita Dongeng Nusantara di Era Digital. *Jurnal Qardhul Hasan*. 2022. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat*. 8 (2), hal 152-161
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darliah, Elis; Ariyanto, Arifah A.; Wulansuci, Ghina. 2022. Penerapan Media Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Awal Anak Melalui Pembelajaran Daring. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 6 (4), hal 382-391

- Kapitang, Fajarullah; Lutfio, Muhammad Iqbal, Wijaya, Muhammad Ilham; Azizah, Yulia Luthfiyani, Husna, Difa'ul. 2023. Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), hal 121-128
- Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia : Jakarta
- Lankshear, C. and Knobel, M. 2008. *Digital literacies*. New York: Peter Lang
- Rahnang; Pipit Widiatmaka; Aditya, Farninda, Adiansyah. 2022. Pembangunan Karakter Toleransi Pada Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (6), hal 6993-7002
- Rivai Ahmad & Sudjana Nana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Santoso, G., Damayanti, A., Murod, M., & Imawati, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 84–90. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/127/35>
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023b). Kajian Kewajiban dan Hak Negara dan Warga Negara sebagai Strategi WNI dan WNA di Dalam dan di Luar Negeri Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 241–256
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023d). Kajian Penegakan Hukum di Indonesia untuk Membentuk Perdamaian dalam Bhinneka Tunggal Ika Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 210–223
- Tibor, Koltay. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society* 33(2) 211 –221