

Membentuk Generasi Berjiwa Pancasila dengan Memberikan Pendidikan Karakter dan Teknologi Multimedia pada Siswa/Siswi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Kampung Dukup Jakarta Timur

Sondang Sibuea¹, Yohanes Bowo Widodo², Dedi Setiadi³, Mohammad Ikhsan Saputro⁴, Tata Sutabri⁵, Pauji⁶

¹²³⁴Prodi Teknik Informatika, Fakultas Komputer, Universitas Mohammad Husni Thamrin

⁵Magister Teknik Informatika, Universitas Bina Darma

Correspondence author: ybowowidodo@gmail.com, Jakarta, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v5i2.1818>

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan, maka diperlukan kepedulian dari pemerintah, masyarakat, dan keluarga. Pendidikan karakter sendiri dapat diajarkan melalui lingkungan sekolah, masyarakat maupun di lingkungan keluarga. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan nasional berfungsi membentuk watak menuju peradaban bangsa yang bermartabat dan bermoral, Melalui pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kepribadian, memiliki karakter yang tangguh, mandiri, bertanggung jawab, dan kuat dalam menghadapi tantangan zaman ke depan. Dari kondisi tersebut diatas maka kami dari dosen Universitas Mohammad Husni Thamrin Jakarta Melaksanakan Pendidikan Karakter dan Teknologi Multimedia untuk menghasilkan produk multimedia yang bisa mendorong siswa/siswi SMA untuk tumbuh percaya diri dalam menghasilkan karya melalui Multimedia. Diharapkan Siswa/siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6, Kampung Dukup, Jakarta Timur bisa mengembangkan dan mengeksplorasi kemampuan dan keterampilannya tanpa mengabaikan nilai-nilai positif dan kebaikan. Hasil produk Multimedia tersebut dapat ditawarkan kepada pelaku usaha untuk memasarkan usahanya melalui Iklan dengan Multimedia. Hal ini akan menjadi suatu Peluang usaha bagi Siswa/Siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta apabila menguasai Teknologi Multimedia, tetapi tetap dengan menjunjung tinggi nilai-nilai positif dan kebaikan.

Kata Kunci: Multimedia, Generasi muda, Pancasila, Karakter

Abstract

Character education is something that cannot be separated from life, so it requires care from the government, society and family. Character education itself can be taught through the school environment, community or family environment. National education functions to develop abilities and shape the character and civilization of a dignified nation in order to make the nation's life more intelligent. Education aims to develop the potential of students to become human beings who believe in and are devoted to God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, and become democratic and responsible citizens. National education functions to shape character towards a dignified and moral national civilization. Through education, students can develop personalities, have strong characters, be independent, responsible and strong in facing the challenges of the future. Based on the conditions above, we, lecturers at Mohammad Husni Thamrin University, Jakarta, carry out character education and multimedia technology to produce multimedia products that can encourage high school students to grow confident in producing works through multimedia. It is hoped that students of SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6, Kampung Dukup, East Jakarta can develop and explore their abilities and skills without ignoring positive values and goodness. The results of these multimedia products can be offered to business actors to market their businesses through advertising with multimedia. This will be a business opportunity for Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta High School Students if they master Multimedia Technology, but still uphold positive and good values.

Keywords: Multimedia, Young generation, Pancasila, Character

PENDAHULUAN

Generasi muda adalah generasi penerus bangsa Indonesia. Bangsa akan maju jika para pemuda memiliki karakter nasionalis. Nasionalisme merupakan bagian penting bagi kehidupan bangsa dan negara. Secara detail, penyebab merosotnya sikap nasionalis pada diri anak karena berkembangnya zaman globalisasi. Hal ini dapat dibuktikan banyak generasi muda yang lebih memilih kebudayaan negara lain, dibandingkan dengan kebudayaan Indonesia ditambah lagi dengan kemajuan Teknologi Informasi yang sudah merambah kesegala bidang, dan segala informasi tersedia disana dan dapat diakses melalui teknologi Informasi. Perlu ditanamkan karakter nasionalisme sejak dini dalam diri siswa/siswi SMA sebagai generasi muda agar mereka tidak tersesat dengan kemajuan teknologi tetapi dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan, membantu dalam menyelesaikan pekerjaan dan mencintai bangsa dan negaranya yang kelak akan mereka bangun untuk melanjutkan pembangunan yang sudah dilakukan oleh para pendahulu.

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, dan semua informasi ada dan dapat diakses melalui Internet, maka perlu para siswa/siswi SMA perlu diberikan pelatihan karakter agar mereka dalam memahami teknologi dapat memanfaatkannya dengan baik. Disamping pendidikan karakter, para siswa/siswi ini sangat perlu diberikan pelatihan Teknologi Multimedia, agar mereka mempunyai bekal keahlian untuk dapat digunakan sebagai bekal untuk melakukan suatu usaha dibidang Multimedia.

Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. Surjono (2017:3) menyatakan multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran.. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa multimedia dapat membuat peluang peluang usaha, yaitu dengan merubah bentuk bisnis-bisnis yang lama, kemudian dimodifikasi dengan sentuhan teknologi multimedia menghasilkan produk-produk multimedia, tetapi tetap dengan menjunjung tinggi nilai-nilai positif dan kebaikan.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan mengeksplorasi kemampuan dan keterampilan siswa/siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta Timur di bidang Teknologi Multimedia tanpa mengabaikan nilai-nilai positif dan kebaikan.
2. Memberikan Pendidikan Karakter kepada siswa/siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta Timur agar menjadi generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mitra tim Pengabdian Pada Masyarakat adalah siswa/siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta Timur. Mereka adalah generasi muda yang akan segera terjun ke masyarakat sebagai tenaga kerja yang produktif. Saat ini harus dijelaskan kepada generasi muda, bahwa untuk sukses dalam karir, harus mempunyai suatu keterampilan dan harus beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

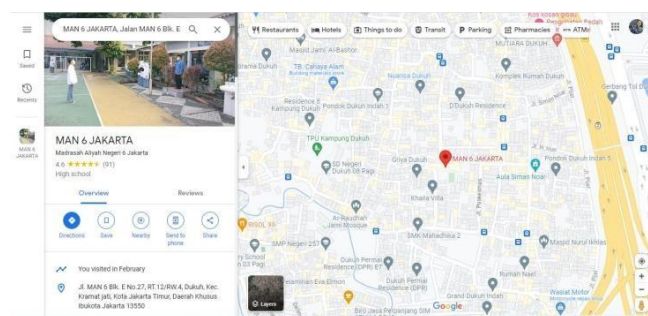
Dari permasalahan tersebut diatas, maka Tim pengabdian masyarakat menyimpulkan, permasalahan mitra adalah:

1. Perlu diberikan suatu pelatihan keterampilan multimedia kepada Siswa SMA sebagai generasi muda yang akan segera terjun ke dunia kerja untuk melanjutkan pembangunan.
2. Perlunya diberikan Pendidikan karakter kepada Siswa/siswi SMA sebagai generasi muda.

Melalui program Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan oleh tim pelaksana PKM ini, Permasalahan yang ada pada mitra dapat diatasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta, Jl. MAN 6 Blk. E No.27, RT.12/RW.4, Dukuh, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13550. Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut:

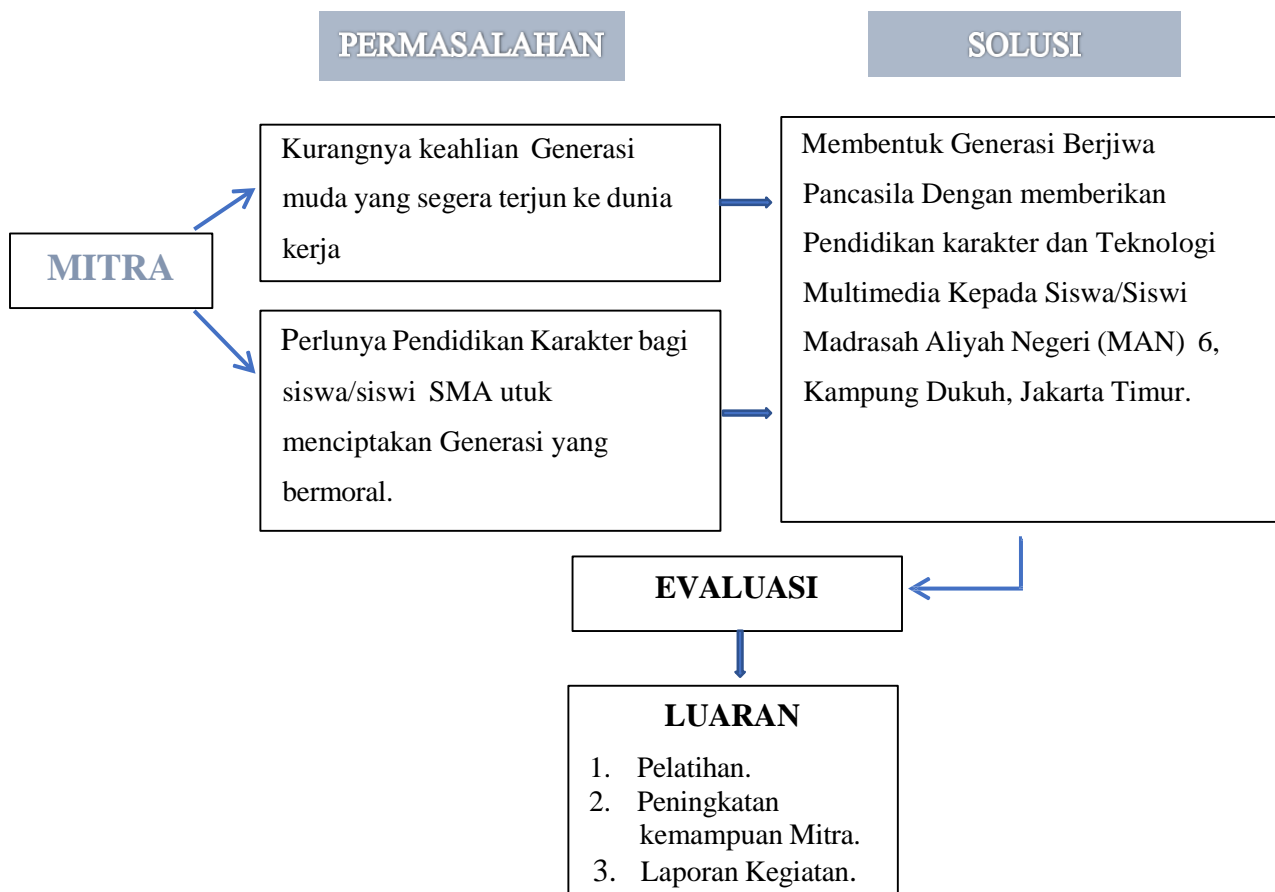


Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Metode yang dilakukan dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah dengan Memberikan Pendidikan Karakter, pembagian materi, presentasi, serta diskusi dan tanya jawab. Adapun susunan materi dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan Pendidikan Karakter.
2. Memberikan materi tentang pemanfaatan multimedia dan sosial media dalam bisnis.
3. Memberikan Materi yang menerapkan Teknologi Multimedia dengan muatan yang menjunjung tinggi nilai Budaya, berakhlak mulia, dan bertanggungjawab moral.

Adapun khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah para Siswa/siswi SMA Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Jakarta Timur. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 120 Siswa.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan penjajakan yang dilakukan sebanyak 2 kali untuk mematangkan persiapan pelatihan Multimedia.



Gambar 3. Tahap Pejajakan/Permohonan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pendidikan karakter dan Teknologi Multimedia dilaksanakan pada 5 September dan 12 September 2023 pukul 10.00 sampai 16.00. Dimulai dengan sambutan dan pengarahan dari perwakilan guru MAN 6. Pemaparan materi dilakukan oleh dosen Fakultas komputer, dilanjutkan dengan tanya jawab. Metode pendidikan dan dengan melakukan pelatihan secara tatap muka. Narasumber Sondang Sibuea S.Kom, M.Kom. memaparkan perlunya menangkap peluang usaha untuk mendapat penghasilan. Sondang Sibuea, S.Kom., M.Kom. memaparkan perlunya Membentuk Generasi Berjiwa Pancasila dengan memberikan Pendidikan Karakter dan Teknologi Multimedia. Pada akhir kegiatan, siswa diminta mengerjakan tugas kelompok yaitu membuat video tentang karakter siswa berjiwa Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Video memuat kegiatan sehari-hari siswa meliputi kegiatan ibadah, kegiatan belajar, kegiatan kerja sama dalam membersihkan lingkungan. Video hasil dari setiap kelompok siswa dinilai oleh dosen Universitas MH Thamrin, dan pemenangnya mendapatkan hadiah berupa uang tunai.



Gambar 4. Tahap Pelaksanaan Pelatihan



Gambar 5. Pemberian Hadiah

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan oleh tim pelaksana sesuai dengan rencana. Pendidikan karakter dan teknologi multimedia dapat diserap dengan baik oleh para siswa MAN 6. Hasil karya siswa berupa video kegiatan siswa sehari-hari dalam menerapkan karakter siswa yang berjiwa Pancasila telah dinilai dengan hasil yang sangat memuaskan. Pendidikan karakter yang berbasis Pancasila berfokus pada pembentukan generasi muda

yang memiliki nilai-nilai Pancasila sebagai dasar moral dan etika. Hal ini mencerminkan komitmen untuk memupuk sikap toleransi, gotong royong dan cinta tanah air pada siswa/siswi MAN 6.

Penggunaan teknologi multimedia dalam Pendidikan adalah langkah progresif yang membantu siswa/siswi memahami konsep Pancasila dengan lebih interaktif dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Pemberdayaan siswa/siswi dalam kegiatan kelompok membuat video berbasis multimedia memberikan peluang kepada mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter. Mereka dapat mengambil peran dalam memahami, menerapkan, dan menyebarkan nilai-nilai Pancasila di Masyarakat. Kegiatan tersebut juga memiliki dampak positif pada Masyarakat secara luas. Generasi muda yang memiliki karakter Pancasila dapat berperan aktif dalam membangun Masyarakat yang lebih harmonis dan berkeadilan. Pendidikan karakter membantu siswa/siswi memahami nilai-nilai seperti integritas, kejujuran, dan rasa tanggung jawab. Ini merupakan aspek penting dalam membentuk warga negara yang berkomitmen pada nilai-nilai Pancasila.

Rekomendasi yang dapat diberikan adalah agar siswa dapat menyampaikan hasil kegiatan kepada siswa lain atau Angkatan yang lebih Yuniior, agar hasil Pendidikan bisa disebarkan ke khalayak yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Mohammad Husni Thamrin, dr. Daeng Mohammad Faqih, SH. MH. dan Kepala LPPM Prof. Dr. dr. Kusharisupeni, M.Sc. karena kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terselenggara dengan baik dan lancar karena mendapatkan dana dari Hibah Internal Universitas Mohammad Husni Thamrin. Terima kasih juga kami tujukan kepada PLT Kepala Sekolah MAN 6, Soleh Harahap, S.Pd. yang telah berkenan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu juga kami ucapkan penghargaan dan rasa terimakasih pihak-pihak lain yang telah membantu terselenggarakannya kegiatan ini.

REFERENSI

- Ariani, R, & Festiyed, F (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, ejournal.unp.ac.id, <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/107439>
- Arianto, AR, Indrawan, J, Anggraini, G, & ... (2020). Peran UU ITE (UU No. 11 Tahun 2008) dan Etika Masyarakat Siber: Menumbuhkan Perilaku Positif Berjiwa Pancasila di Dunia Maya Bagi *Jurnal Pertahanan & ...*, jurnal.idu.ac.id, <http://jurnal.idu.ac.id/index.php/JPBH/article/view/855>
- Atika, NT, Wakhuyudin, H, & Fajriyah, K (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Mimbar Ilmu*, ejournal.undiksha.ac.id, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/mi/article/view/17467>
- Fadilah, MP, Alim, WS, Zurnudiana, A, Lestari, IW, & ... (2021). Pendidikan karakter., books.google.com, https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=fcAZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA93&dq=pendidikan+karakter&ots=4Mzb9vt2-Q&sig=JDoSm5dG-0zx6uhK9-umW-t_f5A
- Insani, GN, Dewi, DA, & Furnamasari, YF (2021). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, jptam.org, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2313/2007>
- Komara, E (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Membangun Moralitas Peserta Didik Berjiwa Pancasila. *Mores: Jurnal Pendidikan Hukum, Politik ...*, mores.stkipasundan.ac.id, <https://mores.stkipasundan.ac.id/index.php/mores/article/download/42/15>
- Mohid, SZ, Ramli, R, Rahman, KA, & ... (2018). Teknologi multimedia dalam pendidikan abad 21. 5th International ..., rmc.kuis.edu.my, <http://rmc.kuis.edu.my/irmic/wp-content/uploads/2018/09/IRMIC18-pendidikan-alaf-21-multimedia-Dr-Zaharah.pdf>
- Muchtar, D, & Suryani, A (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, ummaspul.e-journal.id, <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/142>
- Mulyasa, HE (2022). Manajemen pendidikan karakter., books.google.com, https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=GT6AEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pendidikan+karakter&ots=sdEKP6W2ec&sig=bUuhW19yjRA_WDKI6-2jyJMDldw

- Mustoip, S (2018). *Implementasi pendidikan karakter.*, osf.io, <https://osf.io/qft7g/download>
- Nafi'a, MZI, Degeng, INS, & ... (2020). Pengembangan multimedia interaktif materi perkembangan kemajuan teknologi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. ... :
Jurnal Kajian Teknologi ..., journal2.um.ac.id,
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13477>
- Novitasari, K (2021). Penilaian Dalam Pembelajaran Literasi Berbantuan Teknologi Multimedia. Jurnal Cikal Cendekia, journal.upy.ac.id,
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/1376>
- Simarmata, J (2018). Teknologi multimedia dalam pendidikan. ... Media Pembelajaran Berbasis Teknologi ..., book.penerbit.org,
<http://book.penerbit.org/index.php/JPB/article/download/142/139#page=13>
- Sudrajat, A (2011). Mengapa pendidikan karakter?. Jurnal Pendidikan Karakter, journal.uny.ac.id, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316>
- Suprayitno, A, & Wahyudi, W (2020). Pendidikan karakter di era milenial., books.google.com,
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=tzPwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pendidikan+karakter&ots=d-BAFpBH4F&sig=q0LOzYw-wOM6RHrpZ7GGf1AXFc8>