AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v3i3.3848

PELATIHAN KEPEMIMPINAN DAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK GURU DAN SISWA DI SEKOLAH BINAAN BERBASIS GAME EDUKASI

Leadership Training and Character Education for Teachers and Students in Partner Schools Based on Educational Games

Agus Aan Jiwa Permana[1], Ni Ketut Kertiasih[2], I Gede Partha Sindu[3], I Gede Saputra Wahyu Wijaya[4], Komang Setemen[5], I Gede Made Surya Bumi Pracasitaram[6], I Made Pageh[7]
Universitas Pendidikan Ganesha
agus.aan@undiksha.ac.id; ketut.kertiasih@undiksha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 9, 2024	Sep 12, 2024	Sep 15, 2024	Sep 18, 2024

Abstract

Leadership training and character education for teachers in assisted schools is carried out to improve the quality of education through increasing leadership abilities and instilling character values. As educators and classroom leaders, teachers have a major impact on students' intellectual and moral development. Therefore, this training is designed to provide the skills and knowledge needed so that teachers can become leaders and shape students' strong character and integrity. This program includes leadership theory, effective communication techniques, conflict management, getting to know one's identity, as well as strategies for developing student character according to the independent curriculum. The approach used combines active learning methods such as group discussions and case studies, so that teachers can apply the concepts learned in real contexts. The main focus is on developing student character through values such as honesty, responsibility, empathy and cooperation. This training can improve the leadership competence of school principals and classroom teachers, create a positive school environment, and produce the next generation with strong character and

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

harmony. Students are expected to be able to have better character in the future in knowing themselves, culture, the environment and nationalist spirit.

Keywords : Leadership ; Game; Training ; Nationalist ; Character

Abstrak: Pelatihan kepemimpinan dan pendidikan karakter bagi guru di sekolah binaan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan kemampuan kepemimpinan dan penanaman nilai-nilai karakter. Sebagai pendidik dan pemimpin kelas, guru memiliki dampak besar pada perkembangan intelektual dan moral siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan agar guru dapat menjadi pemimpin dan membentuk karakter siswa yang kuat dan berintegritas. Program ini mencakup teori kepemimpinan, teknik komunikasi efektif, manajemen konflik, mengenal jati diri, serta strategi pengembangan karakter siswa sesuai kurikulum merdeka. Pendekatan yang digunakan menggabungkan metode pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, dan studi kasus, sehingga guru dapat menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks nyata. Fokus utama adalah pengembangan karakter siswa melalui nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kerja sama. Pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi kepemimpinan kepala sekolah, guru di kelas, menciptakan lingkungan sekolah yang positif, dan menghasilkan generasi penerus yang berkarakter kuat, dan harmoni. Siswa diharapkan mampu memiliki karakter yang semakin baik ke depannya dalam mengenal diri, budaya, lingkungan, dan jiwa nasionalis.

Kata Kunci : Kepemimpinan ; Game; Pelatihan ; Nasionalis ; Berkarakter

PENDAHULUAN

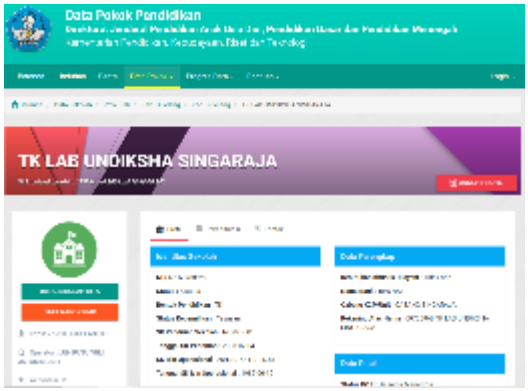
Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak merupakan pusat pembentukan karakter dan penanaman nilai moral. Tahun 2024 adalah masa akhir pemerintahan menteri Nadiem Makarim, muncul isu miring yang simpang siur tentang penghapusan mapel agama dan ekskul pramuka (Hasibuan, 2024) (Kemdikbud, 2024). Apabila hal ini benar terjadi, maka bisa dipastikan bahwa pendidikan karakter sudah tidak diperlukan lagi di sekolah apalagi dilakukan di rumah. Sekolah bukan tempat untuk melakukan pendidikan itu, apalagi di rumah dilakukan oleh orang tua. Orang tua sibuk bekerja untuk menafkahi keluarga di tengah harga beras melambung tinggi seharga Rp. 17K per kilonya.

Setelah mendengarkan klarifikasi dari pak menteri langsung bahwa pelajaran agama tidak dihapus dan itu adalah berita Hoaks. Kemudian untuk ekstra kulikuler pramuka tidak dihapus namun tidak diwajibkan. Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler (ekskul) wajib di setiap sekolah negeri di Indonesia. Meski demikian, baru-baru ini, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nadiem Makarim menghapus aturan yang mewajibkan siswa mengikuti ekskul Pramuka. Perubahan ini tercantum dalam Peraturan Menteri Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pramuka ditempatkan sebagai kegiatan yang dapat

dipilih dan diikuti sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat peserta didik (Hasibuan, 2024).

Tentu tim dari kampus Undiksha tidak tinggal diam menghadapi hal tersebut. Melalui diskusi dan mendengarkan curhatan guru yang takut mengajar di kelas karena ancaman orang tua murid, takut memarahi murid karena murid melapor ke ortunya, guru dipermalukan oleh salah senator di sekolah dan depan anak didiknya (Samudero, 2024). Saat ini sudah jauh dengan kondisi era 80-90. Anak-anak sekarang lebih sensitif dengan hal yang berbau kekerasan baik di keluarga maupun di sekolah.

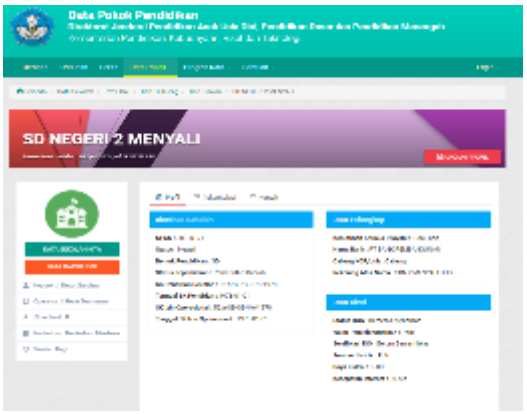
Dampaknya adalah tersendatnya pesan moral yang seharusnya dimaknai oleh si anak. Pendidik harus tegas terkait dengan hal yang benar dan tidak benar, melanggar moral dan etika. Berdasarkan kondisi terkini, sekolah ingin mengadakan sebuah kegiatan yang edukatif, menyenangkan dan mendidik karakter siswa. Hal tersebut bersinergis dengan project tim yaitu mengembangkan Game edukasi tentang sampah, kebudayaan Indonesia, pengenalan hewan langka, dan pengenalan anak hewan dalam bahasa bali yang dikerjakan oleh mahasiswa dan dosen pembimbing. Game sudah terdaftar HKI sehingga aman digunakan untuk disosialisasikan kepada sekolah dan masyarakat. Kerjasama kali ini melibatkan tiga sekolah binaan yaitu TK Lab Undiksha, SD 2 Menyali, dan SD 5 Banjar Jawa yang menjadi mitra Undiksha untuk meningkatkan pengenalan dan kesadaran anak anak tentang sampah, budaya, serta harmonisasi dengan alam dan lingkungan. Berikut ini adalah data sekolah binaan di dapodik seperti Gambar 1-3.



Profil TK Undiksha Singaraja

Nama : Gusti Ayu Mira Santiari, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP/NPY : 7071170
Sekolah : TK Lab Undiksha
Alamat : Jalan Jatayu No 10, Singaraja

Gambar 1. Profil Sekolah TK Lab Undiksha (https://dapo.kemdikbud.go.id/)



Profil SDN II Menyali Singaraja

Nama : I Ketut Sardina, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

NIP : 197107131992031004

Sekolah : SD N 2 Menyali

Alamat : Desa Menyali Kecamatan Sawan

Gambar 2. Profil Sekolah SD 2 Menyali (https://dapo.kemdikbud.go.id/)

Melalui diskusi dengan pihak guru, diperoleh informasi bahwa ketiga mitra memerlukan inovasi dalam pendidikan karakter kepada siswanya dan pelatihan kepemimpinan untuk guru dan kepseknya. Pendidikan karakter sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar dapat mengenal diri, menguasai diri, mengenal kondisi diri, menyelesaikan permasalah supaya memiliki karakter yang baik sehingga dapat lulus tepat waktu.

Profil SDN V Banjar Jawa Singaraja

Nama : I W. Somenada, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

NIP : 196811132007011015

Sekolah : SD Negeri 5 Banjar Jawa

Alamat : Jalan Gajah Mada, Gang V No 16B.

Gambar 3. Profil Sekolah SD 5 Banjar Jawa (https://dapo.kemdikbud.go.id/)

Pendidikan karakter adalah suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya sehingga dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Hal ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk

melakukan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter (character building education) sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral dimana tujuannya adalah untuk membentuk dan melatih kemampuan individu secara terus-menerus guna penyempurnaan diri kearah hidup yang lebih baik.

Berdasarkan komunikasi dengan rekan guru dan kepala sekolah dinyatakan bahwa selain pendidikan karakter untuk siswa, saat ini banyak guru yang tidak mau menjadi kepala sekolah karena tugasnya bera, gaji kecil, beban bertambah, dan penuh tanggung jawab. Padahal hal ini adalah tugas mulia dan penting bagi seorang pendidik. Bagaimana bisa menjadi seorang pemimpin tidak menjadi favorit lagi seperti dulu saat mendapat tunjangan jabatan, apakah hanya gara-gara uang merampas niat guru untuk menjadi seorang pemimpin. Hal ini harus dikuatkan dengan pelatihan kepemimpinan, memberikan penguatan untuk tugas mulia menjadi pemimpin kelas, pemimpin diri sendiri, dan pemimpin orang lain.

Berdasarkan observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan yang sedang dihadapi mitra antara lain:

1. Permasalahan dalam memperbaiki karakter siswa sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi untuk membantu kesehatan di Revolusi Industri 4.0.
2. Permasalahan dalam meningkatkan kompetensi pengajar atau guru yang semenjak pandemi jarang melakukan aktivitas di sekolah dan mengikuti pelatihan daring. Sebenarnya ada banyak program pelatihan baik yang dilakukan oleh pemerintah atau komunitas namun kesadaran guru sebagai pendidik untuk menambah pengetahuan dan skill masih dapat dikatakan rendah. Padahal sebagai pendidik, sudah kewajiban seorang guru untuk meningkatkan keilmuannya.
3. Siswa memerlukan pendekatan baru dalam pembelajaran, sehingga dapat menggunakan Game edukasi.
4. Guru ingin mendapatkan skill dalam menggunakan game dalam proses pembelajaran untuk siswa baru dan anak didik berikutnya.
5. Pihak sekolah ingin menghasilkan generasi cerdas akal dan cerdas hati, berkatakter baik untuk menghasilkan lulusan yang kompeten.
6. Guru mendapatkan pelatihan kepemimpinan untuk menguatkan jati diri sebagai pendidik dan pemimpin sehingga layak menjadi contoh.
7. Siswa harus diberikan contoh riil di lapangan seperti menanam pohon dan membuat bibit kecambah sampai ke proses distribusi skala kecil.

Melalui diskusi dengan pihak sekolah binaan, diperoleh informasi guru berjumlah 23 orang, dan siswa yang terlibat berjumlah 200 orang. Berikut informasi tentang data sekolah binaan.

METODE

Adapun tujuan dari pengabdian ini untuk Undiksha adalah desiminasi hasil penelitian yang sudah dilakukan dosen tentang deteksi stress berbasis *machine learning* yang sudah diriset selama 1 tahun melalui dana dipa Undiksha. Melalui implementasi hasil riset di masyarakat dapat meningkatkan IKU Undiksha. Dalam Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi adalah mendukung IKU 5 terkait hasil riset dan pengabdian dimanfaatkan oleh masyarakat. Meningkatkan IKU 3 yaitu dosen berkegiatan di luar kampus mencari pengalaman industri dan menjalin kerjasama dengan kemitraan untuk berkegiatan dengan kampus lain dan institusi lain sehingga dosen yang mengajar semakin meningkatkan kompetensinya melalui pengalaman ke lapangan bertemu dengan dunia industri. Selain itu dosen juga diharapkan memiliki pengalaman di dunia industri (IKU 4). Dengan pengalaman langsung di masyarakat, dosen dapat mengajarkan real life kepada siswa dan guru. Bukan sekedar analisis teori di atas kertas, dan mahasiswa juga mendapat pengalaman di bidang sosial kemasyarakatan sehingga meningkatkan kompetensi mereka.

Pelatihan ini yang menyasar Guru dan Siswa di tingkat TK-SD memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pelatihan antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan pengetahuan tentang pendidikan karakter
2. Adanya peningkatan pengetahuan tentang pengenalan budaya
3. Adanya peningkatan pengetahuan tentang merawat lingkungan bebas sampah
4. Adanya peningkatan pengetahuan tentang pengenalan hewan
5. Adanya peningkatan pengetahuan tentang pengenalan bahasa bali
6. Siswa memiliki pengetahuan tentang pendidikan karakter.
7. Pelayanan di sekolah dan kepada masyarakat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan prosedur yang berlaku dan aman.
9. Masyarakat puas dengan kinerja sekolah dalam pelayanan terhadap siswa.
10. Peserta pelatihan dapat menggunakan angket untuk diisi setelah pelatihan

11. Untuk mengakomodasi kebutuhan sekolah yang semakin kompleks dan menuntun kecepatan dan ketepatan dalam memberikan kebijakan dan keterampilan kepada guru dan siswa.
12. Meningkatkan kesadaran guru sebagai pendidik dengan tugasnya di sekolah dan luar sekolah.
13. Meningkatkan jiwa kepemimpinan pada guru dan kebijaksaan kepala sekolah.

Dalam pengabdian ini akan membawa beberapa manfaat untuk beberapa pihak seperti berikut ini.

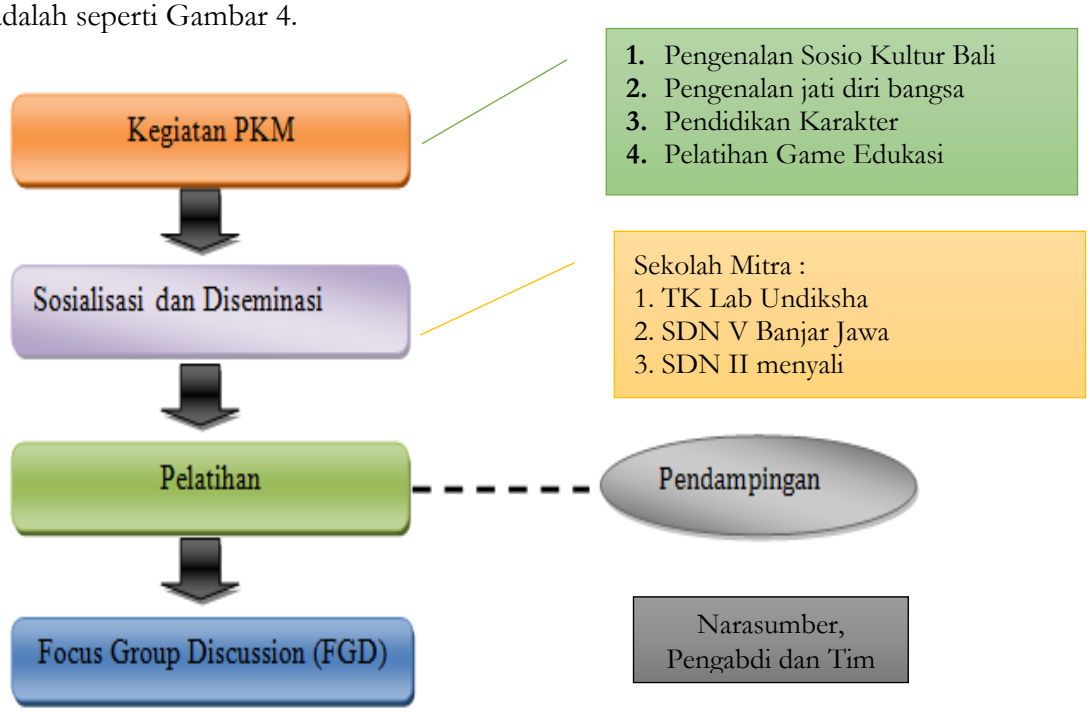
1. Bagi Siswa: Adapun beberapa manfaat yang menjadi target dari pelatihan ini adalah:
   a. Adanya peningkatan pengetahuan tentang Game Edukasi
   b. Adanya peningkatan pengetahuan tentang budaya Indonesia dan Bali
   c. Adanya ketrampilan dalam merawat diri, dan mengenal diri
   d. Adanya ketrampilan dalam sikap mencintai dan membersihkan lingkungan
   e. Mencintai pribadi dan mensyukuri apa yang diberikan oleh NYA.

2. Bagi Guru: Adapun beberapa manfaat yang menjadi target dari pelatihan ini adalah:
   a. Adanya peningkatan pengetahuan tentang media pembelajaran
   b. Adanya peningkatan pengetahuan tentang Game edukasi
   c. Adanya ketrampilan dalam menggunakan bahan ajar untuk pendidikan karakter
   d. Adanya ketrampilan dalam pendidikan karakter untuk siswa
   e. Guru memiliki kompetensi untuk memberikan materi terkait pendidikan karakter.
   f. Guru memiliki kompetensi menjadi pemimpin melalui pelatihan kepemimpinan.

3. Bagi Sekolah: Sebagai pilot project untuk membentuk kepribadian siswa yang baik, kompetensi Pendidikan yang Semakin Baik. Kemudian terdapat beberapa target yang ingin dicapai yaitu:
   a. Siswa memiliki pengetahuan tentang pendidikan karakter.
   b. Mengembangkan sekolah untuk menjadi unggul dan berkarakter.
   c. Mengingkatkan pelayanan sekolah ke masyarakat dan siswa.
   d. Memiliki siswa yang kompeten dan berkarakter baik.
   e. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa.
   f. Komunikasi yang baik antara orang tua dengan siswa.

g. Komunikasi yang baik antara sekolah dengan birokrasi.
h. Komunikasi yang baik antara sekolah dengan masyarakat.

Dalam proses untuk mencapai hasil yang diharapkan dari PkM ini, memerlukan suatu metode. Berdasarkan analisis situasi dan wawancara yang dilakukan, metode yang digunakan adalah seperti Gambar 4.



Gambar 4. Metode PkM dan Detail Programnya

Gambar 4 memiliki lima tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan P2M ini, yang dapat dijelaskan seperti berikut.

1. Dalam PkM akan dilaksanakan beberapa kegiatan yang merupakan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra. Terdapat beberapa solusi yang ditawarkan kepada mitra seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.
2. Sosialisasi dan Diseminasi: sebelum melaksanakan PkM, perlu melakukan sosialisasi terlebih dahulu ke mitra untuk memastikan tujuan dilaksanakan kegiatan PkM, program yang dibawakan dan waktu pelaksanaan kegiatan.
3. Pelatihan: Proses pelatihan dilakukan langsung ke sekolah-sekolah mitra dengan mengadakan seminar kepemimpinan dengan guru dan siswa serta pelatihan game edukasi dan pengenalan budaya kepada guru dan siswa.

4. Pendampingan: Proses pendampingan dilakukan dengan datang langsung ke mitra, menanyakan permasalahan yang dihadapi berdasarkan pada engalaman pelatihan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Sekolah mitra yang menjadi binaan adalah TK Lab Undiksha, SDN V Banjar Jawa, dan SDN 2 Menyali.
5. *Focus Group Discussion* (FGD): melakukan diskusi dan pembicaraan terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi mitra. Hasil penelitian di mitra, serta keijakan yang bisa diterapkan di sekolah. Selain itu juga dilakukan evaluasi terhadap kemampuan yang dimiliki oleh mitra setelah proses pelatihan dan pendampingan

Seluruh peserta yang akan mengikuti pelatihan serta mempersiapkan diri dengan perlengkapan perangkat teknologi yang juga disiapkan oleh panitian seperti laptop, *smartphone*, LCD, speaker untuk melaksanakan kegiatan PkM. Dengan memanfaatkan Ipteks berbasis budaya, diharapkan dapat bersinergi dengan aktivitas yang dijalankan oleh mitra seperti yang digambarkan pada Gambar 5.

Gambar 5. Tahapan Program untuk Permasalahan Sekolah Binaan

HASIL

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan, terdapat beberapa tahapan kegiatan yaitu:

1. Pelatihan kepemimpinan untuk Guru dan Kepala sekolah yang melibatkan 3 sekolah mitra.
2. Pelatihan Game edukasi tentang Budaya Indonesia kepada anak-anak.
3. Pelatihan Game edukasi tentang sampah kepada anak-anak.
4. Pelatihan menanam tanaman di lingkungan sekolah.

Adapun hasil kegiatan pada pengabdian ini adalah sudah terlaksana dengan baik dan rencana dan mendapat apresiasi yang baik oleh sekolah, guru, siswa dan orang tuanya. Terdapat beberapa foto dokumentasi pada pelatihan berikut.

Gambar 6. Pelaksana Pengabdi Sekolah

Gambar 7. Narasumber 1 (Prof. Made Pageh mengisi budaya Bali)

Gambar 8. Foto Narasumber 2 (Mbahkung Buanergis Muryono, Pendidikan Karakter)

Gambar 9. Foto Dalam Sesi Diskusi

Gambar 10. Pembagian Buku untuk Guru

Gambar 11. Foto Bersama Peserta Guru

Gambar 12. Siswa Bermain Game

Gambar 13. Siswa Mencoba Game Edukasi Budaya

Gambar 14. Siswa Mencoba Game Edukasi Sampah di TK Lab Undiksha

Gambar 15. Sosialisasi Gerakan Bumi Hijau di TK Lab Undiksha

Gambar 16. Hasil Kerja Siswa

Tabel 1. Masukan dari beberapa peserta

Komentar Peserta :
Workshop hari ini sudah berjalan dengan baik dan bisa kami terapkan di sekolah masing-masing. Terima kasih.
Workshop hari ini sudah berjalan dengan baik dan bisa kami terapkan di sekolah kami masing masing. Terimakasih.
Sangat menginspirasi dan memberikan pengetahuan serta ilmu baru bagi saya dalam pendidikan karakter.
Semoga acara seperti ini dapat terus berlangsung
Pemaparan materi sangat membantu dalam proses pembelajaran
Pemaparan yang telah diberikan sangat bagus
Pemaparan materi sangat membantu proses belajar mengajar
Materi dan moderatornya sangat aktif dan bermanfaat untuk proses pembelajaran
Sangat bermanfaat. Semoga pelatihan ini bisa berlanjut.
Diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut kedepannya
Menjadi guru yg bisa memimpin anak didik nya menjadi anak yglebih baik dari sebelumnya

PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan pengabdian kegiatan berjalan dengan baik. Walaupun terjadi beberapa kendala karena sekolah libur dan admistrasi yang membutuhkan waktu dan kesepakatan kegiatan pengabdian yang lumayan lama. Namun semua sesi berjalan sesuai dengan program yang direncanakan seperti Gambar 5. Pada sesi pelatihan kepemimpinan, guru-guru juga dibagikan buku untuk bahan bacaan dan memperkuat jadi diri pribadi untuk dapat menjadi pemimpin yang baik, mengerti kondisi orang lain, dan harmoni. Beberapa komentar dari guru dapat dilihat seperti pada Tabel 1 yang meberikan angin segar untuk menyelenggarakan pelatihan di tahun berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan tersebut sudah dapat diberikan gambaran bahwa kegiatan sudah berlangsung dengan baik dan lancar. Berdasarkan Tabel 1, diperoleh masukan bahwa kegiatan ini bermanfaat, dan bukti pada Gambar 16 menunjukkan hasil kreasi siswa 100% terealisasi.

Pada sesi pelatihan untuk guru, kami membagikan dua buah buku hasil karya pengabdi yang berjudul pendidikan karakter untuk generasi penerus bangsa, dan membuat konten digital berbasis kearifan lokal.

Terima kasih untuk LPPM Undiksha yang memberikan support, dana, dan administrasi sehingga kegaitan ini dapat terlaksana dengan baik dan diharapkan berlanjut di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Dapodik. (2023). Data Pokok Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/EA1C239023EEE570948E (Diakses : 16 Maret 2023)

Hasibuan, L. (2024). Mendikbud Hapus Pramuka dari Ekstrakulikuler Wajib di Sekolah. *LIFESTYLE*, 1–5.

Kemdikbud. (2024). *Disinformasi Penghapusan Frasa "agama" dalam Dokumen Draf Peta Jalan Pendidikan Tahun 2020-2035 28*. 2023–2024.

Samudero, R. S. (2024). Viral Senator Wedakarna Marahi Guru, BK DPD RI: Seolah-olah Sakti Mandraguna. *DetikBali*, 1–7. https://www.detik.com/bali/berita/d-7150620/viral-senator-wedakarna-marahi-guru-bk-dpd-ri-seolah-olah-sakti-mandraguna

SMK Widya Nusantara. (2023). Pendidikan Karakter: Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Urgensinya, https://smkwidyanusantara.sch.id/read/5/pendidikan-karakter-pengertian-fungsi-tujuan-dan-urgensinya