

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di ICC Pahang

Ufadila Alfinia Bilimbi^{1✉}, Yusriah Nabil Latifah², Umu Miftahur Rohmah³

¹*Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia*

^{2,3}*Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia*

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 28 April 2025
Revisi: 22 Juni 2025
Diterima: 24 Juni 2025
Publikasi: 29 Juni 2025
Periode Terbit: Juni 2025

Kata Kunci:

adaptasi media pembelajaran,
globalisasi pendidikan,
pembelajaran interaktif,
pembelajaran lintas budaya

✉ Corresponding Author:

Ufadila Alfinia Bilimbi
Fakultas Ekonomi, Universitas
Muhammadiyah Ponorogo,
Indonesia
Email: ufadilaab26@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Indonesia Community Center (ICC) Pahang, Kuantan, Malaysia dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis karakter. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan anak-anak diaspora Indonesia di Malaysia untuk mendapatkan pembelajaran yang tidak hanya akademis tetapi juga menguatkan nilai-nilai moral, karakter, dan budaya bangsa. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah partisipatif dengan pendekatan belajar sambil bermain yang menyenangkan. Media yang diterapkan meliputi media visual, audio visual, dan media interaktif berbasis teknologi informasi seperti aplikasi Canva. Beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain menonton video edukatif dengan pesan moral, membaca dan menganalisis cerita anak, bermain ular tangga matematika, pembuatan piramida keberagaman budaya Indonesia dari barang bekas, hingga pengenalan tari tradisional Dongklak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, penguatan karakter seperti kemandirian, kedisiplinan, kerjasama, dan nasionalisme. Melalui pengintegrasian media pembelajaran berbasis karakter, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berakhlak, dan bangga terhadap budaya Indonesia meskipun tinggal di luar negeri.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan informasi serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Yuliarni et al. (2023), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan

dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas penyampaian informasi dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan inovasi-inovasi baru yang muncul. Hal ini menuntut pendidik, khususnya guru, untuk aktif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi

sebagai bagian dari media pembelajaran (Khikmawati et al., 2021). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak selalu berbasis aplikasi digital atau website, tetapi juga bisa berupa karya nyata hasil kolaborasi antara guru dengan peserta didik maupun antarpeserta didik.

Para ahli telah mengemukakan berbagai definisi tentang media pembelajaran. Heinich, misalnya, mendefinisikan media sebagai sarana penyampai informasi antara narasumber dan responden. Sementara itu, Kemp dan Dayton, serta Sadiman, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa, dengan tujuan agar proses belajar dapat terjadi secara optimal (Adolph, 2016; Shalikhah, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam mengasah keterampilan kognitif dan imajinatif peserta didik. Bahkan lebih jauh, media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk membentuk pendidikan karakter, di mana penilaian terhadap peserta didik tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari cara mereka menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Muamaroh et al., 2024).

Pendidikan karakter menjadi aspek penting dalam sistem pendidikan saat ini, terutama dalam membangun integritas dan kepribadian peserta didik. Pendidikan karakter memiliki peran sebagai pencerminan sifat seseorang yang menentukan apakah individu tersebut tergolong berpendidikan atau tidak, yang dapat dilihat dari kebiasaan yang

dilakukan sehari-hari (Muhammad et al., 2021; Yumna et al., 2024). Dalam konteks ini, karakter menjadi pusat perhatian utama, terlebih di tengah perkembangan zaman yang memberikan pengaruh besar terhadap perilaku anak-anak. Perkembangan teknologi dan globalisasi, meskipun membawa banyak manfaat, juga menghadirkan tantangan berupa kecenderungan perilaku negatif yang harus diantisipasi oleh pendidik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memberikan pendekatan yang mampu menciptakan kenyamanan dalam belajar sekaligus memotivasi peserta didik tentang pentingnya pendidikan karakter. Pendekatan ini sangat relevan khususnya di jenjang pendidikan dasar yang merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter anak (Intaniasari et al., 2022; Muchtar & Suryani, 2019).

Melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam, pendidikan karakter dapat diajarkan secara lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik untuk banyak berinteraksi secara aktif, baik dengan materi ajar maupun dengan teman-teman sekelasnya. Interaksi ini menjadi penting dalam mengenal karakter teman sebaya dan membangun keterampilan sosial yang baik. Dhamayanti et al. (2024) menegaskan bahwa pengintegrasian antara soft skill dan hard skill dalam proses pembelajaran dapat membantu mengasah kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, media juga menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk mengenal lebih dekat lawan bicara dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Namun demikian, tidak semua media secara otomatis efektif sebagai pengantar pembelajaran. Oleh

karena itu, diperlukan strategi dan pemilihan media yang sesuai agar komunikasi yang terjadi dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik, sekaligus mendorong mereka untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari.

Motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Wlodkowski & Jaynes menyatakan bahwa motivasi belajar adalah proses pemberian dukungan personal yang bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Biggs dan Tefler berpendapat bahwa motivasi tidak selalu harus berasal dari orang lain, melainkan bisa tumbuh dari dalam diri sendiri melalui keinginan yang tinggi, ketekunan, serta kerja keras yang optimal untuk meraih hasil pendidikan yang diharapkan (Husna & Supriyadi, 2023). Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik menjadi sangat penting dalam setiap proses pembelajaran.

Fokus utama penelitian ini berangkat dari permasalahan yang muncul di lapangan, khususnya dalam upaya mengintegrasikan pembelajaran berbasis media dengan pendidikan karakter yang relevan bagi peserta didik di luar negeri, seperti di ICC Pahang, Malaysia. Di lembaga pendidikan tersebut, peserta didiknya adalah anak-anak berkewarganegaraan Indonesia yang tinggal di Malaysia. Mereka menghadapi tantangan dalam mempertahankan identitas budaya dan nasionalisme di tengah perbedaan budaya dan lingkungan sosial yang berbeda dengan Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang

tidak hanya mengenalkan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter, seperti cinta tanah air dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia yang dapat mereka terapkan meskipun berada di negara lain.

Integrasi antara pendidikan karakter dan pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan lintas budaya ini menjadi strategi penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mampu beradaptasi di berbagai lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif dalam menanamkan karakter sekaligus meningkatkan keterampilan peserta didik melalui pemanfaatan media yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan mereka di era globalisasi saat ini.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di bawah naungan negara Indonesia namun berlokasi di Malaysia, tepatnya di Kuantan, Pahang. Lembaga tersebut adalah Indonesia Community Center (ICC) Pahang, yang menjadi pusat pembelajaran bagi anak-anak berkewarganegaraan Indonesia yang tinggal di Malaysia. Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada penguatan pendidikan karakter melalui pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di ICC Pahang.

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan

melibatkan pihak pengelola, guru, serta peserta didik secara aktif dalam setiap tahapannya. Pendekatan partisipatif ini penting untuk memastikan bahwa program yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi riil di lapangan. Kegiatan diawali dengan tahap pra-pelaksanaan atau pra-pondahuluan, yang bertujuan untuk melakukan observasi awal serta memastikan kesesuaian tema dan materi pengabdian dengan kebutuhan di ICC Pahang. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan komunikasi dengan pengelola lembaga untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan pendidikan karakter dan penggunaan media pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan di lapangan, di mana tim pengabdian mulai beradaptasi dengan lingkungan lembaga dan melakukan penggalian informasi lebih lanjut melalui wawancara, observasi, serta studi dokumentasi. Informasi dikumpulkan dari pengelola ICC Pahang, guru-guru, serta peserta didik. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan peran dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di lembaga tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini mengacu pada lima langkah utama, yakni: (1) memasuki lokasi kegiatan untuk memperoleh pemahaman konteks secara langsung; (2) melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dan budaya sekitar; (3) menentukan informan atau narasumber utama yang relevan; (4) mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen yang terkait dengan proses pembelajaran dan pendidikan karakter; serta (5) mencatat dan

mendokumentasikan seluruh data yang diperoleh di lapangan (Zakariah et al., 2020).

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data untuk memilah dan merangkum informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel, serta penarikan kesimpulan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh terkait implementasi media pembelajaran dalam penguatan pendidikan karakter. Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan untuk menyusun rekomendasi dan strategi penguatan karakter yang dapat diimplementasikan di ICC Pahang.

Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rangkaian program Kuliah Kerja Nyata (KKN) – Kemitraan Internasional Muhammadiyah Aisyiyah Angkatan 12, yang diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan 'Aisyiyah (LPTK PTMA). Program ini diikuti secara serentak oleh mahasiswa dari berbagai Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan 'Aisyiyah di Indonesia. Adapun perguruan tinggi yang terlibat dalam program ini antara lain Universitas Muhammadiyah (UM) Ponorogo, UM Surakarta, UM Gorontalo, UM Pringsewu, UM Kudus, UM Sorong, UM Purwokerto, STKIP Muhammadiyah Oku Timur, dan ITB Ahmad Dahlan Lamongan.

Tujuan utama dari program KKN Kemitraan Internasional ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di luar negeri, khususnya di komunitas diaspora Indonesia. Selain itu, program ini bertujuan

untuk memperluas wawasan mahasiswa tentang budaya dan kondisi sosial di negara lain, sekaligus mengembangkan minat dan bakat mahasiswa melalui praktik langsung di lapangan. Mahasiswa juga didorong untuk mengeksplorasi kemampuan akademik yang telah diperoleh selama perkuliahan, dengan harapan dapat menerapkannya dalam konteks nyata di masyarakat internasional, khususnya di lingkungan warga Indonesia yang berada di Malaysia.

Misi dari Gerakan Muhammadiyah yang menekankan pentingnya pendidikan dan penguatan karakter bangsa sangat relevan dengan pelaksanaan program ini. Melalui berbagai kegiatan yang dirancang, pengabdian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun dan memperkuat karakter anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia, khususnya di Indonesia Community Center (ICC) Pahang, Kuantan. Salah satu pendekatan yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah melalui kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar, yang di dalamnya disisipkan nilai-nilai kebangsaan dan nasionalisme. Upaya ini dilakukan untuk menumbuhkan dan memperkuat rasa cinta tanah air Indonesia di kalangan anak-anak diaspora yang bersekolah di ICC Pahang.

a. Media Pembelajaran Berbasis Karakter

Karakter dalam konteks pendidikan mengacu pada seperangkat sikap, motivasi, dan keterampilan yang berfokus pada penguatan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan maupun perilaku sehari-hari. Dalam pembelajaran, karakter diartikan sebagai optimalisasi potensi diri yang melibatkan kesadaran, emosi, serta motivasi sebagai pendorong untuk bertindak

sesuai dengan nilai-nilai tersebut (Adiko, 2019). Salah satu ciri khas dari pembelajaran berbasis karakter adalah adanya motivasi yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan sadar. Motivasi ini berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam diri peserta didik yang membangkitkan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam pembelajaran berbasis karakter. Media diartikan sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus memperkuat penanaman nilai-nilai karakter.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) menjadi salah satu strategi yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini. Penerapan ICT dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media berbasis teknologi membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan ICT menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang dikenal dengan istilah *joyful learning*. Suasana ini ditandai dengan adanya rasa senang, nyaman, dan bahagia baik bagi pengajar maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Cyntia et al., 2021).

Lebih lanjut, penerapan media pembelajaran berbasis ICT tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien, tetapi juga membiasakan

pendidik untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Bagi peserta didik, pemanfaatan ICT dapat membantu mereka lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi antara pendidikan karakter dengan penggunaan media berbasis teknologi berpotensi memperkuat aspek etika peserta didik serta membangun nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama (Miranti et al., 2024).

Dalam konteks pengabdian ini, kegiatan pembelajaran yang diterapkan tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga berfokus pada penanaman karakter kebangsaan dan cinta tanah air melalui berbagai aktivitas kreatif berbasis media ICT. Hal ini menjadi penting mengingat peserta didik di ICC Pahang berada dalam lingkungan budaya yang berbeda dari Indonesia, sehingga penguatan identitas dan karakter bangsa menjadi bagian integral dari proses pendidikan mereka.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Indonesia Community Center (ICC) Pahang Kuantan, Malaysia, berfokus pada peningkatan pembelajaran yang berbasis belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Konsep belajar sambil bermain diyakini mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, kegiatan ini diintegrasikan dengan penguatan nilai-nilai karakter dan budaya Indonesia, sebagai upaya memperkuat identitas nasional bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri.

Beberapa kegiatan yang telah diimplementasikan dalam program pengabdian ini antara lain sebagai berikut:

1. Melatih Kemandirian Anak melalui Penataan Meja dan Kursi

Salah satu kegiatan yang rutin dilakukan setiap hari di ICC Pahang adalah melatih kemandirian anak-anak dengan membiasakan mereka untuk **menata kursi dan meja** sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1 Dokumentasi Kemandirian Siswa dalam Menata Meja

Kegiatan sederhana ini memiliki makna yang sangat penting dalam membentuk karakter kemandirian sejak usia dini. Kemandirian anak usia dini dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan perawatan diri, seperti makan sendiri, berpakaian, pergi ke toilet, serta menjaga kebersihan diri, termasuk dalam aktivitas di lingkungan sekolah (Ningtyas et al., 2022). Sikap kemandirian bukanlah sesuatu yang muncul secara tiba-tiba, melainkan diperoleh melalui proses yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membiasakan anak-anak untuk bertanggung

jawab terhadap kondisi kelasnya, mereka diajarkan untuk memiliki kesadaran akan pentingnya kerapian dan keteraturan. Hal ini diharapkan dapat membentuk karakter anak yang disiplin, bertanggung jawab, serta memiliki rasa kepemilikan terhadap lingkungan belajarnya.

2. Kegiatan Doa Bersama Sebelum Pembelajaran

Kegiatan rutin lainnya yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran adalah berdoa bersama-sama.



Gambar 2 Dokumentasi Berdoa Bersama

Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dan spiritualitas pada siswa sejak dini. Doa menjadi sarana untuk membangun komunikasi antara manusia dengan Tuhan, sekaligus membentuk kesadaran rohani dan rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan. Dengan membiasakan berdoa sebelum belajar, anak-anak di ICC Pahang diarahkan untuk selalu mengingat keberadaan Tuhan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan upaya

membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, memiliki kesadaran spiritual, serta memahami bahwa setiap ilmu yang diperoleh adalah anugerah yang patut disyukuri. Kegiatan ini juga menjadi sarana untuk memperkuat nilai religiusitas di tengah kehidupan diaspora, di mana anak-anak perlu terus diingatkan akan identitas keagamaannya.

3. Melatih Ketertiban dengan Berbaris Sebelum Pulang dan Mengadakan Kuis

Untuk melatih kedisiplinan dan ketertiban siswa, setiap akhir pembelajaran dilakukan kegiatan berbaris dengan tertib sebelum pulang sekolah, yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian kuis sederhana terkait materi yang telah dipelajari.



Gambar 3 Dokumentasi Berbaris Rapi Sebelum Pulang

Kegiatan berbaris ini bertujuan membiasakan anak-anak untuk tertib, patuh terhadap aturan, dan menghargai proses dalam setiap aktivitas. Dengan demikian, diharapkan mereka mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekitar. Sementara itu, pemberian kuis menjadi salah satu metode

evaluasi pembelajaran yang efektif untuk melatih daya ingat siswa terhadap materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Melalui kuis, pengajar dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa serta sekaligus mengingatkan kembali informasi yang mungkin terlupakan (Dewi Purpitasari et al., 2021). Kegiatan ini juga dapat membangun budaya belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan bagi siswa.

4. Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Media Pembelajaran: Piramida Keberagaman 38 Provinsi

Salah satu inovasi yang dihadirkan dalam program pengabdian ini adalah dengan memanfaatkan barang bekas, seperti gabus, untuk dijadikan bahan ajar berupa piramida keberagaman yang berisi informasi tentang 38 provinsi di Indonesia.



Gambar 4 Kegiatan Pembuatan Pyramid Keberagaman
Program ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan melalui kegiatan daur ulang, sekaligus memperkuat

pemahaman mereka tentang keberagaman budaya Indonesia. Setiap sisi piramida dihias dan diberi label yang berisi informasi mengenai nama-nama provinsi, gambar rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, dan tarian khas dari masing-masing daerah. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang geografi dan budaya Indonesia, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan kreatif yang berwawasan lingkungan (Arung et al., 2023).

Selain mendukung pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, program ini juga sejalan dengan upaya pelestarian lingkungan serta penanaman nilai-nilai karakter, seperti peduli terhadap lingkungan, kreatifitas, dan nasionalisme (Undang-undang & Kementerian, n.d.). Kegiatan ini memberikan alternatif metode belajar yang kontekstual dan aplikatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

5. Menghafalkan Tari Tradisional Dongklak

Untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan budaya Indonesia, salah satu kegiatan yang rutin dilakukan adalah menghafalkan Tari Tradisional Dongklak, yang berasal dari Jawa Timur.



Gambar 5 Latihan Tari Tradisional Dongklak

Tari Dongklak adalah tarian kreasi baru yang menggambarkan keceriaan anak-anak saat bermain, sekaligus mengajarkan nilai-nilai **kerjasama, kebersamaan, dan gotong royong** dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Jumat setelah program **cleaning area** atau pembersihan lingkungan sekolah. Dengan mengenalkan tari tradisional, anak-anak diaspora Indonesia di ICC Pahang diberikan pemahaman bahwa budaya Indonesia sangat kaya dan patut untuk dilestarikan.

Menghafalkan gerakan tari tidak hanya melatih kemampuan motorik siswa, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan warisan budaya bangsa secara langsung kepada mereka (Wahyuningsih et al, 2019). Lebih dari itu, keterlibatan siswa dalam kegiatan seni seperti tari dapat mengembangkan kreativitas, kepekaan estetika, serta membangun rasa bangga terhadap budaya leluhur. Kegiatan ini sekaligus menjadi bentuk penguatan identitas budaya bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri, agar mereka tetap memiliki keterikatan dengan budaya bangsa.

Secara keseluruhan, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di ICC Pahang Kuantan melalui program pengabdian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kompetensi akademik anak-anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya Indonesia. Kegiatan belajar sambil bermain menjadi pendekatan yang efektif untuk membangun kepribadian anak secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penguatan karakter seperti kemandirian, kedisiplinan, religiusitas, kepedulian lingkungan, serta nasionalisme menjadi landasan utama dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan.

b. Media Pembelajaran Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di ICC Pahang

Pembelajaran di era modern tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga berfokus pada pembentukan karakter peserta didik. Hal ini menjadi semakin penting bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri, seperti di Indonesia Community Center (ICC) Pahang, Kuantan, Malaysia, yang menjadi tempat belajar bagi anak-anak diaspora Indonesia. Dalam konteks tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan karakter bangsa melalui media pembelajaran yang tepat (Yamin et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis karakter merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter kepada siswa. Model pembelajaran ini menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga memperkuat karakter positif dalam diri peserta didik. Beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis karakter antara lain adalah media visual, media interaktif, serta media audio visual. Penggunaan berbagai bentuk media ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, sekaligus membentuk karakter mereka.

1. Media Visual dalam Pembelajaran Berbasis Karakter

Media visual dalam pembelajaran merujuk pada berbagai alat peraga yang dapat

dilihat dan dinikmati melalui pancaindra, khususnya indera penglihatan. Media visual meliputi gambar, video, animasi, diagram, dan infografis yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Amanda (2024) menyatakan bahwa manfaat utama dari media visual dalam pembelajaran adalah untuk membantu siswa memahami mata pelajaran dengan lebih mudah, menumbuhkan minat belajar, serta mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, media visual memiliki keunggulan dalam memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Visual mampu menumbuhkan minat belajar karena siswa dapat melihat representasi nyata dari konsep yang sedang dipelajari. Namun, agar media visual efektif dalam proses belajar, penting untuk menempatkannya dalam konteks yang bermakna. Interaksi siswa dengan media visual harus aktif agar terjadi proses pengolahan informasi secara optimal dalam diri mereka.

2. Media Interaktif sebagai Penguat Karakter dan Pemahaman Materi

Selain media visual, **media interaktif** juga memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membentuk karakter mereka. Media interaktif dalam pembelajaran merupakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran yang disampaikan (Adhantoro et al., 2025). Hapsari et al. (2024) menjelaskan bahwa media interaktif, terutama yang berbasis aplikasi Android, dapat meningkatkan kualitas karakter siswa karena mereka terlibat langsung dalam

proses belajar melalui tampilan yang konkret dan menarik.

Menurut Gayestik dalam Priyambodo dkk. (Neha et al., 2023), media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi dalam bentuk teks, grafik, suara, video, atau animasi. Media pembelajaran interaktif memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik melalui bantuan sistem dan infrastruktur berbasis program aplikasi. Disebut interaktif karena media ini didesain untuk mengaktifkan respon pengguna dalam setiap proses pembelajaran.

Supriyono et al (2018) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menggabungkan berbagai media elektronik sebagai bagian dari proses edukasi. Media ini tidak hanya menyampaikan pesan satu arah, tetapi memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa dalam memahami materi yang disajikan. Salah satu strategi efektif dalam pembelajaran interaktif adalah melalui cerita rakyat dan dongeng, yang dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai moral dan etika.

3. Implementasi Media Pembelajaran di ICC Pahang

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa di ICC Pahang, pengabdian ini menerapkan beberapa jenis media pembelajaran berbasis karakter yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa di sana. Berikut adalah media-media yang digunakan:

a) **Media Audio Visual melalui Tayangan Video YouTube**

Media audio visual digunakan dalam bentuk pemutaran video edukatif yang memiliki pesan moral. Salah satu video yang ditayangkan adalah "Film Kartun Pendek dengan Pesan Moral yang Dalam" yang diunggah melalui platform YouTube. Video tersebut mengisahkan tentang balas budi antara seekor ibu bangau dengan seorang pemancing dan anjingnya.



Gambar 6 Dokumentasi Menjabarkan Kisah Film Kartun

Setelah menonton video tersebut, siswa diminta untuk menuliskan siapa saja tokoh yang ada dalam cerita serta pesan moral yang bisa dipetik dari tayangan tersebut. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta melatih mereka mengidentifikasi nilai-nilai kebaikan yang tersirat dalam cerita. Selain itu, metode ini juga membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap pesan moral yang telah disampaikan melalui media audiovisual.

b) **Media Visual melalui Cerita Anak: "Anjing yang Tamak"**

Penggunaan media visual dalam bentuk cerita anak-anak juga diterapkan melalui kisah berjudul "Anjing yang Tamak". Cerita ini berkisah tentang seekor anjing yang tidak

pernah merasa puas dengan apa yang dimilikinya dan selalu menginginkan lebih hingga akhirnya mengalami kerugian.



Gambar 7 Dokumentasi mengenai Moral

Setelah membaca cerita tersebut, siswa diminta untuk menuliskan tokoh dalam cerita, kesimpulan cerita, serta pesan moral yang dapat diambil. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran moral siswa sejak dini bahwa keserakahan dapat membawa dampak buruk bagi diri sendiri. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa sekaligus menanamkan nilai kejujuran, kesederhanaan, dan rasa syukur.

c) **Media Interaktif Melalui Aplikasi Canva: LKPD Ular Tangga Matematika**

Media interaktif diterapkan melalui penggunaan aplikasi Canva untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk permainan ular tangga matematika yang dinamakan Snack and Ladders of Mathematics.



Gambar 8 Kegiatan Snack and Ledders of Mathematics

Dalam kegiatan ini, siswa diajak bermain ular tangga dengan ketentuan setiap anak harus melempar dadu dan berhenti di kotak tertentu yang berisi soal matematika. Sebelum bermain, siswa melakukan suit untuk menentukan giliran. Setiap kali seorang siswa mendarat di kotak dengan soal, mereka harus menjawab pertanyaan tersebut. Jika kesulitan menjawab, siswa lain diberi kesempatan untuk membantu. Metode ini selain meningkatkan motivasi belajar matematika juga memperkuat karakter kerjasama, saling tolong menolong, dan sikap sportif dalam kompetisi.

Penggunaan media interaktif seperti ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, karena mereka tidak hanya duduk mendengarkan materi, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan edukatif yang mengasah kemampuan mereka. Kegiatan ini sekaligus menjadi sarana yang menyenangkan untuk belajar matematika, yang sering dianggap sulit oleh sebagian siswa.

Penerapan berbagai media pembelajaran berbasis karakter di ICC Pahang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membentuk karakter positif seperti kemandirian, kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Penggunaan media visual, audio visual, dan media interaktif seperti aplikasi

Canva memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi.

Kombinasi antara materi akademik dengan penanaman nilai-nilai moral melalui berbagai jenis media ini menjadi strategi yang efektif untuk membangun generasi anak-anak diaspora Indonesia yang cerdas secara intelektual dan berkarakter kuat. Dengan pendekatan ini, diharapkan pendidikan karakter dapat terintegrasi secara efektif dalam setiap proses pembelajaran di ICC Pahang, sehingga anak-anak Indonesia di luar negeri tetap memiliki keterikatan dengan budaya dan nilai-nilai luhur bangsa.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Indonesia Community Center (ICC) Pahang, Kuantan, Malaysia berhasil memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis karakter. Berbagai strategi pembelajaran yang dikembangkan, seperti penggunaan media visual, audio visual, dan media interaktif berbasis teknologi informasi, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membentuk karakter positif seperti kemandirian, kedisiplinan, kerjasama, serta cinta tanah air dan budaya Indonesia (Sari et al., 2024). Implementasi program belajar sambil bermain juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter melalui kegiatan kreatif, seperti menata meja kursi secara mandiri, berdoa bersama, baris tertib sebelum pulang, membuat piramida keberagaman budaya Indonesia dari bahan bekas, hingga mengenalkan dan menghafalkan tari tradisional Dongklak. Selain itu, media interaktif seperti permainan ular tangga berbasis LKPD Canva

turut membantu siswa dalam memahami materi akademik, khususnya matematika, dengan cara yang menyenangkan sekaligus memperkuat nilai kerjasama antar siswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi antara pembelajaran akademik dengan penguatan pendidikan karakter berbasis media yang kreatif dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sekaligus membentuk generasi muda diaspora Indonesia yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter kuat, berakhlak mulia, dan tetap bangga dengan identitas budaya Indonesia.

Daftar Pustaka

- Adhantoro, M. S., Gunawan, D., Prayitno, H. J., Riyanti, R. F., Purnomo, E., & Jufriansah, A. (2025). Strategic technological innovation through ChatMu: transforming information accessibility in Muhammadiyah. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 8, 1446590.
- Adiko, H. S. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information Communications Technologies) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Akademika : Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(2), 67. <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.312>
- Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199.
- Arung, F., Murthado, F., & Boeriswati, E. (2023). Merdeka belajar: The real learning needs of students, teachers, and institutions related to demands for independent learning innovation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 120-135.
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- Dewi Purpitasari, S., Arofah, L., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2021). Upaya Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Menaati Tata Tertib Sekolah Dengan Teknik Role Playing Di Smk Arga Husada Pare. *Seminar Nasional Virtual: Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Era Disrupsi*, 195–203.
- Dhamayanti, M. Z., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana belajar interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 1–15.
- Hapsari, E. D., Rizaldy, D. R., & Waraulia, A. M. (2024). Peningkatan Kualitas Karakter Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. 07(01), 214–229.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan E-book untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82.
- Miranti, D., Astutik, A. F., & Rahmawati, N. P. (2024). Membangun Semangat Belajar dan Nasionalisme dengan Memperkenalkan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kuala Langat. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(3), 483–490.
<https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i3.6580>
- Muamaroh, M., Setyabudi, T., Nurhidayat, N., & Enggarani, N. S. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Warta LPM*, 33–40.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Muhammad, G., Zakiah, Q. Y., & Erihadia, M. (2021). Implementasi pendidikan karakter religius melalui media pembelajaran berbasis teknologi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 481.
<https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5073>
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Ningtyas, W. R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tamansiswa, U. S. (2022). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Karakter*. VI(9), 46–55.
- Supriyono, H., Adhantoro, M. S., & Rahmadzani, R. F. (2018). Developing Mobile Interactive Learning Media with Educational Game for Supporting Javanese Letters Learning. *Advanced Science Letters*, 24(12), 9173-9177.
- Sari, A. M., Hernanjaya, A. N., Adhantoro, M. S., & Kurniaji, G. T. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital melalui Program Ekstrakurikuler Drama berbasis Video di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 14-23.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Undang-undang, D., & Kementerian, I. (n.d.). *Hak Cipta © 201 7 pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Katalog Dalam Terbitan (KDT) Penulis Penelaah Penyelia Penerbitan : Heny Kusumawati . Mitahul Khairiyah , Rahmat , Ana Ratna Wulan , Penny Rahmawaty , Bambang Prihadi , Widia Pekerti , dan Suh.*
- Wahyuningsih, A., & Citraningrum, N. M. (2019). The Effectiveness of The Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) and Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R) on Reading Comprehension Skill. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 26-36.
- Yamin, M., Saputra, A., & Deswila, N. (2021). Enhancing Critical Thinking in Analyzing Short Story “The Lazy Jack” Viewed from Identity Theory. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 30-39.
- Yuliarni, Y., Fatmah, F., Apriana, A., Heryati, H., Nurhayati, N., Setyawati, D., & Rusdiana, Y. T. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pembelajaran Bagi Para Guru di SMA Teladan Palembang. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 56–64.
- Yumna, Y., Jaili, H., Tupas, P. B., Azima, N. F.,

Minsih, M., Dahliana, D., & Fransiska, N. (2024). Transformative Learning Media for Generation Z: Integrating Moral Values through Interactive E-Books in Islamic Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 6(3), 403–422.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H.

M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. 157–165.