

PENDAMPINGAN PEMBENTUKAN BUDAYA DISIPLIN DAN KARAKTER UNGGUL MELALUI *ROLE PLAYING* UNTUK MENDUKUNG KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

Septian Prawijaya¹, Halimatussakdiah², Apiek Gandamana³,
Waliyul Maulana Siregar⁴, Robenhardt Tamba⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: wijaya@unimed.ac.id

Abstract: This mentoring program aims to support the Merdeka Curriculum in fostering a culture of discipline and excellent character through role-playing in learning at elementary schools (SD) in Klambir Village, Hamparan Perak Subdistrict, Deli Serdang Regency. The ability to integrate innovative learning models into teaching requires specific skills in its implementation. Addressing this need, mentoring is conducted to assist teachers in effectively integrating innovative learning models in line with the demands of elementary education. The mentoring process is carried out through several stages, including preparation, implementation, monitoring and evaluation, and follow-up. The outputs generated through this mentoring program include a final report, scientific publication in a nationally accredited journal, publication of activities in online media, publication of activity videos, and a final report registered for copyright. The results of the program indicate an improvement in teachers' ability to integrate innovative learning models in teaching at elementary schools in Klambir Village, Hamparan Perak Subdistrict, Deli Serdang Regency. Thus, the mentoring program has been implemented effectively and achieved the expected outcomes.

Keyword: Discipline Culture, Excellent Character, Role-Playing, Merdeka Curriculum

Abstrak: Program pendampingan ini bertujuan untuk mendukung kurikulum merdeka dalam pembentukan budaya disiplin dan karakter unggul melalui *role playing* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Desa Klambir Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Kemampuan mengintegrasikan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran memerlukan keterampilan khusus dalam penerapannya. Menyikapi hal itu, dilakukan pendampingan kepada para guru agar mampu mengintegrasikan model pembelajaran inovatif secara efektif sesuai tuntutan pembelajaran di SD. Metode pendampingan dilakukan melalui beberapa tahap kegiatan, antara lain: persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta tindak lanjut. Luaran yang dihasilkan melalui program pendampingan antara lain: laporan akhir, publikasi ilmiah di jurnal terakreditasi nasional, publikasi kegiatan di media masa online, publikasi video kegiatan, laporan akhir kegiatan yang didaftarkan Hak Cipta.. Hasil program pengabdian menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran di SD Desa Klambir Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Dengan demikian, pendampingan yang dilakukan telah berjalan secara efektif dan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Kata Kunci: Budaya Disiplin, Karakter Unggul, Role-Playing, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa agar menjadi individu yang berintegritas. Pendidikan karakter di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun fondasi nilai moral, etika, dan sikap yang akan membantu siswa menghadapi tantangan masa depan (Ansya et al., 2021; Armini, 2024). Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia memberikan kebebasan kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang relevan dan kontekstual, termasuk melalui penerapan metode inovatif yang mendukung pengembangan karakter. Dalam hal ini, pendekatan seperti *role playing* atau bermain peran menjadi salah satu strategi yang dapat diandalkan untuk mencapai tujuan tersebut.

Role playing merupakan metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam memerankan situasi atau skenario tertentu. Dengan metode ini, siswa diajak untuk memahami peran orang lain, mengasah kemampuan empati, dan mengembangkan sikap tanggung jawab (Ansya & Salsabilla, 2024; Ilsa & Nurhafizah, 2020). Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu membangun keterampilan sosial yang sangat penting. Sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis proyek, *role playing* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, yang sejalan dengan prinsip utama Kurikulum Merdeka.

Kemajuan teknologi semakin memperkuat penerapan *role playing* dalam pembelajaran. Melalui teknologi informasi, skenario yang lebih kompleks

dan kontekstual dapat dihadirkan. Misalnya, aplikasi simulasi atau platform pembelajaran digital memungkinkan siswa berpartisipasi dalam situasi yang mendekati dunia nyata (Ansya et al., 2024). Integrasi teknologi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Hal ini menjadikan *role playing* tidak hanya sebuah metode, tetapi juga media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Nuryati et al., 2021).

Lebih jauh, *role playing* memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan karakter siswa. Dalam proses simulasi peran, siswa belajar menghadapi konflik, bernegosiasi, dan menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi (Mantau & Talango, 2023). Pengalaman ini membantu mereka mengembangkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan rasa tanggung jawab. Selain itu, *role playing* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka, khususnya dalam merancang strategi penyelesaian masalah yang inovatif (Akbar et al., 2023; Ansya, 2023).

Keberhasilan penerapan *role playing* juga membutuhkan dukungan tata kelola pendidikan berbasis teknologi. Sistem ini tidak hanya mempermudah proses evaluasi dan umpan balik, tetapi juga memberikan akses bagi guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Kombinasi antara pendekatan pembelajaran inovatif seperti *role playing* dengan dukungan teknologi canggih mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan

karakter dan kompetensi siswa secara holistik (Hertina et al., 2024).

Pada era kurikulum merdeka, pendekatan pembelajaran harus terus berkembang berdasarkan kebutuhan siswa. Penanaman budaya disiplin dan nilai moral di sekolah dasar melalui role play merupakan sebuah tantangan. Menurut Haerudin et al (2019), role play dapat membantu membangun karakter anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Permainan peran melibatkan kemajuan teknologi yang memungkinkan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Bermain peran telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk pengembangan dan pembelajaran karakter. Haerudin et al (2019) dan Syamsiar (2021) menunjukkan bahwa role play mempunyai kemampuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitasnya.

Role playing dapat membantu siswa juga dapat meningkatkan kemampuan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah jika diterapkan dalam kurikulum merdeka. Pandangan ini didukung oleh Van Eck (2015), yang menunjukkan bahwa bermain peran dengan pemanfaatan digital meningkatkan kemampuan dan sikap pemecahan masalah dalam matematika. Dengan menggunakan teknologi, *role playing* dapat diperkaya dengan akses ke sumber daya digital, simulasi, dan informasi yang mendukung pembelajaran kontekstual. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang

topik dan membangun karakter melalui pengalaman langsung.

Selain itu, tata kelola pendidikan yang efektif berbasis IT memungkinkan umpan balik yang lebih cepat, memungkinkan pemantauan kemajuan siswa, dan mendukung adaptasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Inovasi dalam tata kelola pendidikan ini memungkinkan peningkatan kualitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran, dan secara kolektif mendukung gagasan "kurikulum merdeka", yang mengutamakan pembelajaran yang menyeluruh dan holistik (Arimbi et al., 2021; Umagapi & Andres, 2021).

Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan, guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek Lestari et al (2017), dimana *role playing* dapat menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tata kelola pendidikan berbasis IT tidak hanya memberikan akses terhadap teknologi, tetapi juga membantu mengtransformasikan pendidikan menuju budaya disiplin dan karakter yang unggul melalui penyediaan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman mitra mengenai prinsip dan tujuan kurikulum merdeka dan pengimplementasiannya
2. Kurangnya pemahaman mitra dalam mengelola kelas inklusif karena beragamnya kebutuhan siswa
3. Belum optimalnya pelaksanaan nilai-nilai karakter yang diusung oleh sekolah

4. Kurangnya keterampilan IT yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran
5. Belum optimalnya strategi yang dilaksanakan oleh mitra dalam menerapkan budaya disiplin dan karakter unggul.

Dalam hal ini perlu adanya pendampingan yang harus dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Dengan demikian, Pendampingan Tata Kelola Pendidikan Berbasis IT untuk Membentuk Budaya Disiplin dan Karakter Unggul Melalui *Role Playing* di Sekolah Dasar mutlak diperlukan agar menjadikan pendidik yang mengelola proses belajar mengajar dalam mewujudkan budaya disiplin dan karakter unggul dalam membentuk sikap positif peserta didik.

METODE

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan kedalam beberapa tahap, antara lain:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, terdapat beberapa kegiatan, diantaranya: (a) Melakukan observasi awal untuk menjajaki profil mitra, (b) Menyepakati permasalahan prioritas mitra yang akan diselesaikan, (c) Menyepakati solusi yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan pengabdian terkait dengan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, meliputi: (a) *Focus Group Discussion* (FGD)

mengenai relevansi keberagaman dalam kurikulum merdeka, (b) Pendampingan materi mengenai inklusivitas budaya, (c) Pendampingan materi budaya disiplin dan karakter unggul, (d) Pendampingan keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual, (e) Pendampingan praktik pembelajaran *role model*, sehingga dihasilkan guru model yang akan menjadi referensi guru lainnya. Sehingga pada akhirnya diperoleh guru model yang mampu sebagai *leader* dalam memberikan pemahamannya kepada guru lainnya

3. Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi merupakan penilaian terhadap keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi akan diperoleh gambaran terkait dengan tingkat capaian keberhasilan dan faktor kendala jika program pengabdian yang dilakukan belum berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

4. Tindak Lanjut

Tindak lanjut merupakan *feedback* dari hasil evaluasi program pengabdian. Tindak lanjut mengarahkan keberlanjutan program atau peningkatan program yang dapat dilakukan pada masa yang akan datang. Jika program pendampingan belum berhasil, dilakukan usaha perbaikan berdasarkan telaah hasil evaluasi sebelumnya.

Metode Pendekatan

Metode pendekatan dilakukan berdasarkan permasalahan dan target capaian setiap kegiatan. Beberapa pendekatan yang akan digunakan dalam

kegiatan ini adalah observasi, wawancara, sosialisasi, pendampingan, bimbingan teknis, dan kerjasama. Setiap

pendekatan dilakukan berdasarkan tujuan kegiatan yang ingin dicapai. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Metode Pendekatan

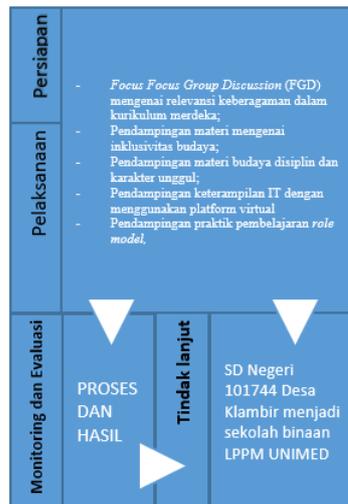
| No | Bentuk Kegiatan | Jenis Luaran | Metode Pendekatan |
|----|---|---|--|
| 1 | <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) | Materi PPT | <i>Focus Group Discussion</i> , pendidikan, dan pendampingan |
| 2 | Pendampingan materi | Materi PPT kegiatan yang bisa dilakukan sekolah seperti pameran budaya. | Pelatihan, pendidikan dan pendampingan |
| 3 | Pendampingan materi budaya disiplin dan karakter unggul | Buku pedoman sekolah dalam mendukung budaya disiplin dan nilai-nilai karakter | Pelatihan, pendidikan dan pendampingan |
| 4 | Pendampingan keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual | Produk platform virtual/ IT | Pelatihan, pendidikan dan pendampingan |
| 5 | Pendampingan praktik pembelajaran <i>role model</i> , sehingga dihasilkan guru model yang akan menjadi referensi guru lainnya | Video guru sebagai role model penerapan kurikulum merdeka | Pelatihan, pendidikan dan pendampingan |

Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi program dilakukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil. Evaluasi pada tahap perencanaan dilakukan untuk melihat sejauh mana kegiatan yang telah dirancang untuk menyelesaikan permasalahan mitra. Evaluasi pada tahap proses pelaksanaan dilakukan untuk melihat ketercapaian hasil dan kendala-

kendala yang dirasakan selama proses pelaksanaan kegiatan.

Evaluasi hasil dilakukan untuk melihat keberhasilan program kegiatan, ketercapaian luaran dan keberlanjutan program kegiatan. Secara sederhana proses pelaksanaan evaluasi program secara singkat dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Mekanisme Pelaksanaan Evaluasi Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Hasil program pengabdian dapat dijabarkan melalui beberapa kegiatan, antara lain: persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, dan tindak lanjut. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan program pendampingan dilakukan beberapa kegiatan, diantaranya: (a) membangun komitmen bersama dengan mitra, (b) Menyiapkan materi PPT, (c) menyiapkan buku pedoman sekolah dalam mendukung budaya disiplin dan nilai-nilai karakter, (d) contoh platform virtual/IT untuk keterampilan guru, dan (e) peralatan pendukung lainnya, seperti: infocus, loudspeaker, dan soundsystem.

2. Pelaksanaan

Pendampingan dilaksanakan sebanyak 3 kali dan terakhir acara puncaknya dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 di SD Negeri 101744 Desa Klambir. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan 5 tahap kegiatan, yaitu: *Focus Group*

Discussion (FGD) mengenai relevansi keberagaman dalam Kurikulum Merdeka (hari pertama). Pendampingan materi mengenai inklusivitas budaya, pendampingan materi budaya disiplin dan karakter unggul, pendampingan keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual (hari kedua), dan pendampingan praktik pembelajaran *role model* (hari ketiga). Untuk lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut:

- a. Focus Group Discussion (FGD) mengenai relevansi keberagaman dalam Kurikulum Merdeka

Pemaparan materi pertama tentang relevansi keberagaman dalam kurikulum merdeka. Materi yang dipaparkan yaitu bagaimana keberagaman dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran, sehingga para pendidik dapat mengimplementasikannya secara efektif di kelas. Berdasarkan hasil analisis

pemahaman guru terhadap relevansi keberagaman dalam kurikulum merdeka, sebelum pelaksanaan pendampingan diperoleh gambaran yaitu 70% peserta memahami pengintegrasian relevansi

keberagaman dalam kurikulum merdeka dalam pembelajaran di SD. Selanjutnya setelah diberikan pendampingan maka hasilnya meningkat menjadi 85.4%.



Gambar 2. Focus Group Discussion (FGD) Mengenai Relevansi Keberagaman dalam Kurikulum Merdeka

b. Pendampingan Materi Mengenai Inklusivitas Budaya

Pemaparan materi kedua mengenai budaya inklusivitas di Deli Serdang. Materi yang dipaparkan yaitu bagaimana bahasa dan budaya dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan lingkungan inklusif, serta strategi praktis yang dapat diterapkan untuk mendukung

keberagaman dan inklusivitas di masyarakat.. Berdasarkan hasil analisis pemahaman guru terhadap budaya inklusivitas di Deli Serdang, sebelum pendampingan diperoleh gambaran yaitu 43,34% peserta kurang memahami keberagaman dan inklusivitas di masyarakat. Selanjutnya setelah diberikan pendampingan, maka meningkat menjadi 65,4%.



Gambar 3. Pendampingan Materi Mengenai Inklusivitas Budaya

c. Pendampingan Materi Budaya Disiplin dan Karakter Unggul

Pemaparan materi mengenai Membangun

Karakter Unggul Siswa Menuju Profil Pelajar Pancasila. Materi yang dipaparkan yaitu strategi dan pendekatan praktis untuk

mengembangkan karakter siswa yang berintegritas, cinta tanah air, dan siap menghadapi tantangan global, sesuai dengan profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis pemahaman guru terhadap karakter unggul siswa diperoleh gambaran sebelum pendampingan

sebesar 33,34% peserta kurang memahami bagaimana membangun karakter unggul siswa dengan profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Setelah diberikan pendampingan, maka pemahaman peserta meningkat menjadi 60.67%.



Gambar 4. Pendampingan Materi Budaya Disiplin dan Karakter Unggul

d. Pendampingan Praktik Pembelajaran *Role Model* dengan Penggunaan Video Pembelajaran Pendampingan

mengenai praktik pembelajaran role model dengan pendampingan keterampilan IT. Dalam sesi ini, peserta akan mengintegrasikan konsep role model dalam pembelajaran dengan penggunaan video pembelajaran yang efektif. Melalui pendekatan ini, peserta akan mendapatkan wawasan praktis tentang bagaimana membangun model pembelajaran yang inspiratif dan interaktif, serta cara memaksimalkan media

video untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih dinamis dan menyentuh setiap aspek pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil analisis pemahaman guru terhadap pembelajaran dalam keterampilan IT masih jauh dari harapan sebelum pendampingan keterampilan peserta dalam penggunaan IT sebesar 43,34%, setelah diberikan pendampingan maka meningkat menjadi 51,13% dan praktik pembelajaran role model diperoleh gambaran sebelum pendampingan sebesar 46,67% dan setelah pendampingan 76%.



Gambar 5. Pendampingan Praktik Pembelajaran *Role Model*

3. Monitoring dan Evaluasi
- Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program pendampingan yang telah dilakukan dengan cara memberikan soal postes kepada peserta. Berdasar hasil analisis, tingkat ketercapaian program pendampingan dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Tingkat Ketercapaian Keberhasilan Program

| No | Kegiatan | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|--|----------------|-----------------|
| 1. | <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) mengenai relevansi keberagaman dalam Kurikulum Merdeka | 70% | 85,4% |
| 2. | Pendampingan materi mengenai inklusivitas budaya | 43,34% | 65,4% |
| 3. | Pendampingan materi budaya disiplin dan karakter unggul | 33,4% | 60,67% |
| 4. | Pendampingan keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual | 43,34% | 51,13% |
| 5. | Pendampingan praktik pembelajaran <i>role model</i> | 46,67% | 76% |

Mengacu pada tabel di atas, tingkat ketercapaian program pendampingan dari sebelum dan sesudah dilaksanakan program tergolong menengah dengan kualifikasi baik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang ditemui berdasarkan program pendampingan, antara lain:

- a. Masih banyaknya guru yang kurang mampu menggunakan IT sehingga kurang mampu melakukan proses pembelajaran yang terintegrasi menggunakan platform virtual untuk pembelajaran yang inspiratif dan interaktif.
 - b. Ada beberapa guru kurang maksimal dalam membuat modul ajar yang mengintegrasikan budaya disiplin dan karakter unggul. Dengan demikian, pemanfaatan modul ajar kurang dirasakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran.
4. Tindak Lanjut
- Berdasarkan monitoring dan evaluasi yang dikemukakan perlu dilakukan tindak lanjut pada masa yang akan datang, diantaranya :
- a. Pendampingan berkelanjutan tentang keterampilan IT dengan

menggunakan platform virtual, sehingga keterampilan guru dalam menggunakan IT dapat ditingkatkan.

- b. Pendampingan berkelanjutan tentang budaya disiplin dan karakter unggul sehingga peran modul ajar dapat dirasakan manfaatnya sebagai penunjang proses pembelajaran efektif di kelas.

Pembahasan

Program pengabdian berupa pendampingan tata kelola pendidikan berbasis IT dalam membentuk budaya disiplin dan karakter unggul melalui *role playing* di SD Negeri 101744 Desa Kalmbir untuk mendukung kurikulum merdeka telah berhasil dilaksanakan. Para guru telah mampu mengintegrasikan budaya disiplin dan karakter melalui *role palying* dalam pembelajaran di SD. Firman (2000:56) menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah program ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) berhasil mengantarkan peserta mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, dan (c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran. Selain itu, dijelaskan juga bahwa keberhasilan program ditandai dengan persentase keberhasilan minimal $\geq 75\%$ pada kategori baik.

Berpedoman pada pendapat di atas, tingkat ketercapaian program pendampingan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Focus Group Discussion* (FGD) mengenai relevansi

keberagaman dalam Kurikulum Merdeka

Pendalaman materi tentang relevansi keberagaman dalam kurikulum merdeka mencapai tujuan yang diharapkan. Para guru telah paham tentang keberagaman yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran, sehingga para pendidik dapat mengimplementasikannya secara efektif di kelas. Tingkat ketercapaian mencapai 85,4% dengan kategori Sangat Baik (SB). Artinya, pemaparan materi tentang model pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan baik dan mencapai target sasaran.

2. Pendampingan Materi Mengenai Inklusivitas Budaya

Pendalaman materi tentang inklusivitas budaya tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Para guru telah belum paham tentang bagaimana bahasa dan budaya dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan lingkungan inklusif, serta strategi praktis yang dapat diterapkan untuk mendukung keberagaman dan inklusivitas di masyarakat. Tingkat ketercapaian mencapai 65,4% dengan Cukup (C). Artinya, pemaparan materi tentang model pembelajaran inovatif akan ditindak lanjuti.

3. Pendampingan materi budaya disiplin dan karakter unggul

Pendalaman materi tentang budaya disiplin dan karakter unggul tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Para guru telah belum paham tentang strategi dan pendekatan praktis untuk mengembangkan karakter siswa yang berintegritas, cinta tanah air, dan siap menghadapi tantangan

global, sesuai dengan profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Tingkat ketercapaian mencapai 60,67% dengan Cukup (C). Artinya, pemaparan materi tentang model pembelajaran inovatif akan ditindak lanjuti.

4. Pendampingan Keterampilan IT Dengan Menggunakan Platform Virtual

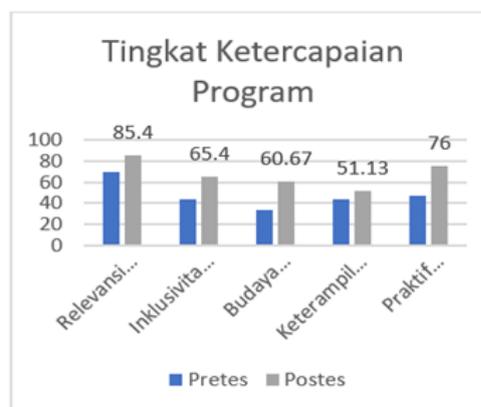
Pendalaman materi tentang keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Para guru kesulitan dalam penggunaan IT dalam proses pembelajaran. Tingkat ketercapaian mencapai 51,13% dengan Cukup (C) karena sebagian guru saja yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam proses

pembelajaran. Artinya, pemaparan materi tentang keterampilan IT dengan menggunakan platform virtual akan ditindak lanjuti.

5. Pendampingan Praktik Pembelajaran *Role Model*

Pendampingan praktik pembelajaran *role model* berjalan sesuai harapan. Para guru dapat mengintegrasikan konsep *role model* dalam pembelajaran dengan penggunaan video pembelajaran yang efektif dan. Tingkat ketercapaian mencapai 76% dengan Baik (B). Artinya, pemaparan materi tentang model pembelajaran inovatif akan ditindak lanjuti.

Berdasarkan kelima kegiatan yang dikemukakan di atas, secara sederhana tingkat keberhasilan program pendampingan dapat digambarkan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Tingkat Ketercapaian Program Pendamping

KESIMPULAN

Pendampingan tata kelola pendidikan berbasis IT dalam membentuk budaya disiplin dan karakter unggul melalui *role playing* di SD Negeri 101744 Desa Klambir berjalan secara efektif sesuai harapan. Para guru telah mampu memahami keberagaman yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran, sehingga dapat mengimplementasikannya secara efektif

di kelas. Hal ini tergambar melalui kemampuan guru dalam pendampingan praktik pembelajaran *role model*. Walaupun demikian, terdapat kelemahan yang ditemukan berdasarkan program pendampingan terutama dalam hal keterampilan menggunakan IT dan kurang maksimalnya pemanfaatan modul ajar. Dengan demikian, perlu dilakukan pendampingan lebih lanjut sebagai upaya mencapai proses pembelajaran yang efektif di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, J. S., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, N., Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliasuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ansy, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansy, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansy, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). LUNTURNYA NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI YANG MENGAKIBATKAN MUNCULNYA KELOMPOK TERORISME. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>
- Ansy, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Arimbi, A. D., Muflihatin, I., & Muna, N. (2021). Analisis Kuantitatif Kelengkapan Pengisian Formulir Informed Consent Rumkital Dr. Ramelan Surabaya. *J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan*, 2(2), 221–230.
- Armini, N. K. (2024). Evaluasi metode penilaian perkembangan siswa dan pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka pada sekolah dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 98–112.
- Haerudin, D., Suherman, A., & Nugraha, H. S. (2019). The quality and values of character education in Sundanese language text book of the 2013 elementary school curriculum. *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)*, 340–345.
- Hertina, D., Nurhidaya, M., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulita, H., Suhirman, L., Pangestu, L., Priskusanti, R. D., & Ahmad, A. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.

Diterima pada : 28 November 2024; Disetujui pada : 27 Desember 2024; Dipublikasi pada : 31 Desember 2024

- Lestari, S., Patmanthara, S., & Wirawan, I. M. (2017). Pengembangan modul ajar digital berintegrasikan dengan model explicit intruction pada matapelajaran teknik animasi 2 dimensi untuk siswa xi program keahlian multimedia di Smk Negeri 1 Banyuwangi. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 28(1), 78–93.
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *Irfani (e-Journal)*, 19(1), 86–107.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148.
- Syamsiar, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya melalui Model Role Playing di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang. *Instructional Development Journal*, 4(3), 320–325.
- Umagapi, S., & Andres, J. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Komponen-komponen Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Kota Ternate. *JBES: Journal of Biology Education and Science*, 1(1), 35–46.
- Van Eck, R. N. (2015). SAPS and digital games: Improving mathematics transfer and attitudes in schools. *Digital Games and Mathematics Learning: Potential, Promises and Pitfalls*, 141–173.