

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER BAGI GURU-GURU SDN 1 BAKTISERAGA

I Gusti Putu Suharta<sup>1)</sup>, Ni Nyoman Parwati<sup>2)</sup>, I Gde Wawan Sudatha<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail : [putu.suharta@undiksha.ac.id](mailto:putu.suharta@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*The PKM partners are all teachers at SDN 1 Baktiseraga. The objectives to be achieved through implementing PKM are: (1) increasing teachers' knowledge and skills in designing interactive learning devices and media, (2) improving teachers' skills in implementing interactive media-assisted learning, and (3) developing students' positive character. The solutions offered and the output targets of this PKM are (1) through training, increasing the knowledge and skills of teachers in designing learning tools and media, with good qualifications; (2) through mentoring, increasing the partner's ability to carry out interactive media-assisted learning, at least with good qualifications; and (3) improve students' positive character, at least 90% in "good" quality. The program implementation method used to achieve the PKM objectives is the PAP (Participatory Assessment and Planning) method which consists of four main steps, namely (1) finding problems, (2) identifying potential, (3) analyzing problems and potential, and (4) choose a problem solving solution. The results of implementing this PkM program are: (1) the teacher's ability and skills in designing interactive learning media of very good quality, with an average score obtained from the validator assessment results of 97, (2) based on the results of observations, the teacher's ability to implement assisted learning was obtained. interactive media with blended learning is in the good category with an average score of 2.90 (score range 1-3). (3) 88% of students' mathematics learning achievement is above the KKM, with an average achievement of 77.45. (4) The teacher's response to the learning carried out was that 90.29% agreed and strongly agreed to carry out learning using interactive learning media, and (5) in carrying out learning assisted by interactive media, 95% of students' character is qualified as "good".*

Keywords: positive character; interactive learning media; online learning

### ABSTRAK

Mitra PKM ini adalah semua guru SDN 1 Baktiseraga. Tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan PKM ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang perangkat dan media pembelajaran interaktif, (2) meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif, dan (3) mengembangkan karakter positif siswa. Solusi yang ditawarkan dan target luaran PKM ini adalah (1) melalui pelatihan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang perangkat dan media pembelajaran, berkualifikasi baik; (2) melalui pendampingan, meningkatkan kemampuan mitra dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif, minimal berkualifikasi baik; dan (3) meningkatkan karakter positif siswa, minimal 90% dalam kualitas "baik". Metode Pelaksanaan program yang dipakai dalam pencapaian tujuan PKM ini adalah metode PAP (Participatory Assessment and Planning) yang terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (1) menemukan masalah, (2) menemu kenali potensi, (3) menganalisis masalah dan potensi, dan (4) memilih solusi pemecahan masalah. Hasil pelaksanaan program PkM ini adalah : (1) kemampuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berkualitas sangat baik, dengan rata-rata skor yang diperoleh dari hasil penilaian validator sebesar 97. (2) berdasarkan hasil observasi diperoleh kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbantuan media interaktif dengan pembelajaran blended, berada pada kategori baik dengan rata-rata skor sebesar 2,90 (rentangan skor 1-3). (3) prestasi belajar matematika siswa, 88% berada di atas KKM, dengan rata-rata yang dicapai sebesar 77,45. (4) respon guru terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, sebanyak 90,29% menyatakan setuju dan sangat setuju melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, dan (5) dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif, 95% karakter siswa dalam kualifikasi "baik".

**Kata-kata Kunci:** karakter positif; media pembelajaran interaktif; pembelajaran daring

## **PENDAHULUAN**

Lokasi Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Baktiseraga, di Jalan Laksamana, Desa Baktiseraga, Kecamatan Buleleng (lihat peta lokasi). Sekolah ini terletak di sepanjang daerah aliran sungai (DAS) Banyumala. Sekolah ini, beberapa kali kena dampak aliran banjir Sungai Banyumala dan mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah. Jumlah guru yang ada sebanyak 16 orang. Pihak guru dan kepala sekolah sangat mengharapkan adanya pembinaan dari Perguruan Tinggi terkait dengan bagaimana melaksanakan pembelajaran online yang interaktif dan yang sesuai dengan era revolusi industri (RI) 4.0. Hal ini perlu mereka dapatkan karena dalam menyusun RPP mereka belum bisa memunculkan sintak-sintak pembelajaran yang mengarah pada kegiatan pembelajaran online dan sesuai dengan era RI 4.0.

Hasil pelaksanaan program pada tahun sebelumnya yang melatih guru untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi power point dan melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi *edpuzzle* pada sekolah yang sama, diperoleh informasi bahwa para guru sangat mengharapkan agar kegiatan ini dapat dilanjutkan, walaupun pembelajaran sudah luring, namun pembelajaran berbasis digital tetap diperlukan dalam menghadapi era saat ini. Para guru sangat mengharapkan diberikan pelatihan dan pendampingan terkait dengan merancang media pembelajaran digital dan pelaksanaannya yang interaktif agar berlangsung secara efektif (Suharta, Parwati, Sudarma, Juniantari, 2020). Dalam melaksanakan pembelajaran daring, motivasi guru sangat tinggi, hal ini dilihat dari pelaksanaan kegiatan PKM sebelumnya terkait dengan penyusunan perangkat daring yaitu pembuatan video, diikuti dengan sangat antusias oleh semua guru dan beberapa guru sudah mampu membuat video pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anggota pelaksana dengan kepala sekolah, dan guru-guru, masalah yang paling mendesak untuk dicarikan solusinya adalah melaksanakan pembelajaran berbasis media digital interaktif, baik dilaksanakan secara sinkronus maupun secara asinkronus agar bisa berlangsung efektif. Oleh karenanya, pelatihan pembuatan dan penerapan media pembelajaran digital serta pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran untuk mengembangkan karakter positif siswa adalah solusi yang paling tepat. Hal ini juga telah disepakati bersama antara pihak pelaksana dengan mitra. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan PKM ini mampu meningkatkan layanan akademik yang diberikan untuk siswa. Kegiatan PkM yang telah dilakukan, di antaranya adalah: Suharta, dkk. (2020) melakukan PkM tentang penerapan model pendidikan karakter komprehensif berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan karakter positif siswa; Parwati, dkk. (2021) melakukan PkM terkait dengan pelatihan dan pendampingan pelaksanaan pembelajaran daring berbasis karakter; Suharta, dkk. (2021) melakukan PkM terkait dengan penyusunan perangkat pembelajaran daring berbasis budaya lokal untuk meningkatkan karakter positif siswa; Parwati, dkk. (2022) melakukan PkM terkait pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring berbasis karakter berbantuan aplikasi *edpuzzle* bagi guru-guru; Suharta, dkk. (2022) melakukan kegiatan PkM terkait dengan pendampingan pelaksanaan pembelajaran daring berbasis budaya lokal untuk meningkatkan karakter positif siswa. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring, para guru masih sangat memerlukan fasilitas berupa media pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran bisa berlangsung secara interaktif. Hal inilah yang akan dijadikan fokus dalam kegiatan PkM yang diusulkan ini.

Pembentukan karakter harus menjadi prioritas utama karena sudah terbukti bahwa dalam kehidupan masyarakat sangat banyak

masalah yang ditimbulkan oleh karakter yang tidak baik. Pelaksanaan pendidikan karakter hendaknya dilakukan secara komprehensif (Suharta, Parwati, Sudarma, Juniantari, 2020). Pendidikan karakter komprehensif meliputi praktik pendidikan berbasis keyakinan dan nilai-nilai menuju ke realisasi keyakinan dan nilai-nilai tersebut (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011; Halmar, 2018; Sukmayadi, 2018). Hal ini dijelaskan dalam model IESQ (*Intellectual Emotional Spiritual Quotient*), yaitu sinergi antara kecerdasan spiritual sebagai basis nilai utama, kecerdasan emosional sebagai landasan mental, dan kecerdasan intelektual sebagai solusi hal-hal teknis.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mampu melancarkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Smaldino, Lowther, & Russell, 2008). Media pembelajaran, interaktif dapat menjadi suatu sifat pada media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna yang dalam hal ini adalah pendidik atau peserta didik dengan media itu sendiri (Liliana, Raharjo, Jauhari, & Sulisworo, 2020; Yunus, 2018). Media pembelajaran interaktif dalam kegiatan ini adalah suatu perangkat yang memuat *hardware* dan *software* yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran antara pengguna atau pengirim pesan dengan media atau penerima pesan dapat saling berinteraksi.

Media interaktif yang diterapkan dalam kegiatan PkM ini berbantuan laboratorium virtual, yaitu media berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk melakukan simulasi atau eksperimen sebagai bentuk kegiatan praktikum sebagaimana dilakukan di laboratorium nyata. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Ambusaidi et al. (2018) menyatakan bahwa laboratorium virtual merupakan media yang memberikan pengalaman laboratorium tanpa laboratorium sesungguhnya, tetapi berbentuk simulasi di

dalam komputer. Memuat berbagai macam komponen seperti hypertext, teks, suara, gambar, animasi, video, dan grafik. Dengan demikian, laboratorium virtual adalah sebuah media digital interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk melakukan kegiatan praktikum yang meliputi eksperimen atau simulasi materi pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dirancang, ditekankan pada penguatan karakter positif siswa. Oleh karena itu, konten yang termuat dalam media tersebut dikaitkan dengan budaya lokal. Salah satu budaya lokal yang berkembang pada masyarakat Bali adalah konsep “Tri Hita Karana (THK)” THK dijadikan sebagai pedoman oleh masyarakat Bali dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari. Pengertian tiga penyebab kebahagiaan itu bersumber pada keharmonisan hubungan antara Manusia dengan Tuhan, Manusia dengan alam lingkungannya, dan Manusia dengan sesamanya (Parwati et al., 2018; Parwati & Trianasari, 2017). Dengan menerapkan falsafah tersebut diharapkan dapat menggantikan pandangan hidup modern yang lebih mengedepankan individualisme dan materialisme. Membudayakan Tri Hita Karana dapat memupus pandangan yang mendorong konsumerisme, pertikaian, dan masalah-masalah sosial lainnya. Prinsip pelaksanaannya harus seimbang, selaras antara satu dan lainnya. Apabila keseimbangan tercapai, manusia akan hidup dengan menghindari segala tindakan buruk.

Tujuan yang ingin dicapai adalah :(1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang perangkat dan media pembelajaran interaktif-lab.virtual.,(2) meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif-lab.virtual, dan (3) mengembangkan karakter positif siswa. Outpun yang diharapkan adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan mitra yang terdiri dari: RPP dan media pembelajaran yang dihasilkan guru,

minimal berkualifikasi baik; dan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif minimal berkualifikasi baik. Karakter siswa lebih dari 90% berkualitas minimal baik.

## METODE

Khalayak sasaran dari kegiatan ini adalah semua guru dan siswa kelas V SDN 1Baktiseraga yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah guru yang ada sebanyak 16 orang, dalam melaksanakan pendampingan akan dipilih guru yang mengajar matematika di kelas V sebanyak 2 orang. Jumlah siswa sebanyak 55 orang terdiri dari 28 laki-laki dan 27 perempuan, Metode Pelaksanaan program yang dipakai dalam pencapaian tujuan kegiatan ini adalah metode PAP (*Participatory Assessment and Planning*) yang terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (1) menemukan masalah, (2) menemu kenali potensi, (3) menganalisis masalah dan potensi, dan (4) memilih solusi pemecahan masalah. Metode pelaksanaan kegiatan yang menjelaskan tahapan kegiatan ini, langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra.

Pelaksanaan program ini melibatkan guru-guru SDN No. 1 Baktiseraga Singaraja. Kepala sekolahnya sangat berkomitmen terhadap peningkatan kualitas guru, sehingga sangat mendorong dan mewajibkan semua guru berpartisipasi dalam kegiatan. Kepala sekolah memfasilitasi kegiatan agar pelaksanaan kegiatan sesuai dengan yang diharapkan.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ini, dilihat berdasarkan ketercapaian pelaksanaan program. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas RPP dan media pembelajaran daring yang dihasilkan guru serta karakter siswa adalah pedoman penilaian (daftar ceklis), sedangkan untuk mengukur keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran online secara interaktif menggunakan lembar observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dilatihkan melalui pelaksanaan kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif. Pelatihan perancangan media pembelajaran dilaksanakan di SDN 1 Baktiseraga, pada tanggal 5 Juni 2023. Kegiatan ini diikuti oleh semua guru, kepala sekolah, anggota pelaksana PkM, dan mahasiswa S2 dan S3 Teknologi Pendidikan Pascasarjana Undiksha. Contoh tampilan media yang dihasilkan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan adalah sebagai berikut.

Menu Utama dan Menu Materi:



Menu Virtual-Lab dan latihan



Media selengkapnya dapat disimak pada link berikut dengan cara klik link atau copy link, kemudian paste pada browser.

<https://contohnyaanmediapembelajaran.netlify.app>

Melalui pelatihan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif-laboratorium virtual berbasis karakter, yang dinilai meliputi: (1) **Aspek materi**, yaitu: (a) Penyajian materi dalam media (meliputi: keakuratan dan kedalaman materi sesuai dengan jenjang pendidikan, kejelasan penyajian); (b) kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran (meliputi: mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran yang

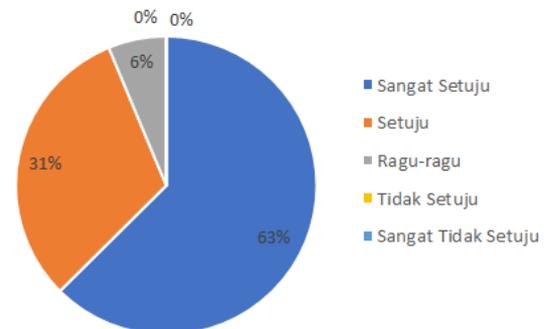
ditetapkan, kesesuaian aktivitas pembelajaran yang disajikan, memuat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran). (2) **Aspek kualitas media**, yaitu: (a) Kesesuaian umpan balik atau interaksi yang diberikan; (b) memiliki daya tarik untuk memotivasi pengguna; (c) desain produk (visual dan audio) berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; dan (d) kemudahan penggunaan, meliputi: kemudahan navigasi, kemenarikan tampilan, dan kualitas tampilan; (e) kemudahan untuk diakses kapanpun dan dimanapun; (f) kesesuaian media dengan standar umum/internasional dan dapat digunakan dalam perangkat umum. Kemampuan dan keterampilan guru tersebut dinilai menggunakan lembar penilaian media pembelajaran. Hasil penilaian dilakukan oleh dua orang validator dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 97 dengan kualitas sangat baik.

Pelaksanaan pembelajaran berbantuan media interaktif dilakukan melalui pembelajaran blended. Indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajarannya, meliputi: (1) Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP. (2) Media pembelajaran laboratorium virtual yang digunakan mampu mengatasi kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit; (3) Penggunaan media pembelajaran laboratorium virtual mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik; (4) Pelaksanaan pembelajaran membantu pembentukan kebiasaan yang positif, melahirkan kemampuan berpendapat, bertanggung jawab, memperhatikan dan memikirkan pelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pengamat dengan rentangan skor (1-3), 1 = kurang, 2 = cukup, dan 3 = baik, diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 2,90 dengan kualifikasi baik.

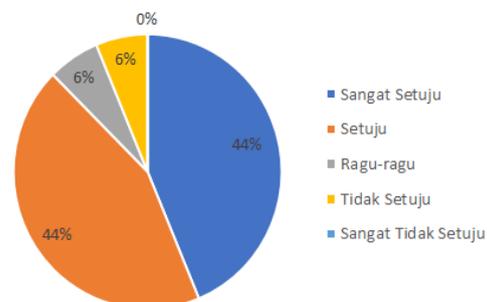
Respon peserta pelatihan (guru) dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif dikumpulkan menggunakan angket. Angket yang digunakan meliputi 7 pernyataan

menggunakan skala Likert dengan gradasi: sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju.

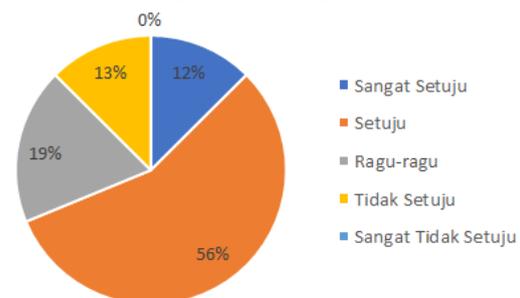
**Pernyataan pertama (P1):** Saya senang menerapkan pembelajaran berbantuan media interaktif yang terhubung melalui internet.



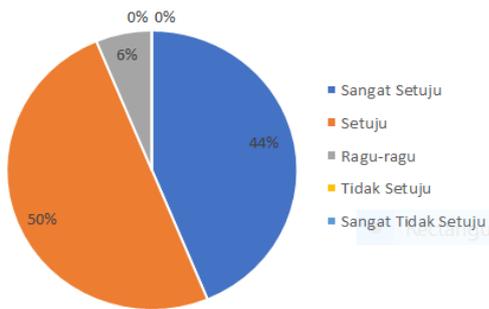
**Pernyataan kedua (P2):** Dalam melaksanakan pembelajaran, saya sudah bisa menggunakan berbagai platform seperti: google classroom, LMS, website, atau media video conference (Google meet, Zoom, atau yg lain).



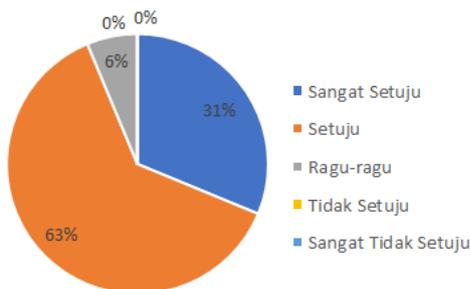
**Pernyataan ketiga (P3):** Saya menghasilkan media interaktif dengan mengadaptasi, menerapkan, merancang, menemukan, atau berdiskusi dengan teman sejawat.



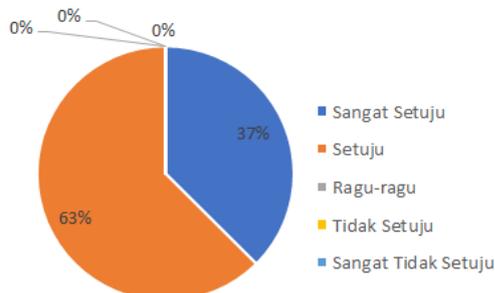
**Pernyataan keempat (P4):** Ketika saya menemukan masalah pada pelaksanaan pembelajaran, maka saya akan *searching* di google mencari solusinya.



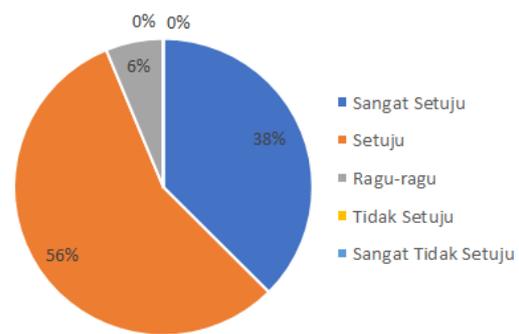
**Pernyataan kelima (P5):** Ketika saya menerapkan media pembelajaran interaktif ini, saya mencermati dengan baik dan memikirkan langkah-langkah pembelajaran yang relevan untuk bisa melaksanakannya secara efektif.



**Pernyataan keenam (P6):** Ketika langkah-langkah pembelajaran sudah saya pahami dengan baik, saya berusaha menyajikan media pembelajaran interaktif ini dengan baik agar peserta didik saya bisa belajar kapan saja dan dimana saja.



**Pernyataan ketujuh (P7):** Dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas, saya mengevaluasi keberhasilan setiap langkah penerapannya, meliputi: kekurangan, keunggulan, dan membuat catatan perbaikan.



Ringkasan jawaban responden disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1** Persentase Jawaban Responden

Persentase Jawaban	Pernyataan (P)						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
<b>Sangat Setuju</b>	63%	44%	12%	44%	31%	37%	38%
<b>Setuju</b>	31%	44%	56%	50%	63%	63%	56%
<b>Ragu-ragu</b>	6%	6%	19%	6%	6%	0%	6%
<b>Tidak Setuju</b>	0%	6%	13%	0%	0%	0%	0%
<b>Sangat tidak setuju</b>	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

Berdasarkan jawaban responden terhadap angket yang diberikan dapat dicermati bahwa untuk pernyataan “Ketika langkah-langkah pembelajaran sudah saya pahami dengan baik, saya berusaha menyajikan media pembelajaran interaktif ini dengan baik agar peserta didik saya bisa belajar kapan saja dan dimana saja” semua responden menjawab setuju dan sangat setuju. Hal ini menandakan bahwa para guru sudah memikirkan cara mengajar yang tepat agar dalam menerapkan media pembelajaran tersebut benar-benar efektif untuk memfasilitasi pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa akan dicapai secara optimal.

Untuk pernyataan “*Dalam melaksanakan pembelajaran, saya sudah bisa menggunakan berbagai platform seperti: google classroom, LMS, website, atau media video conference (Google meet, Zoom, atau yg lain)*” sebanyak 12% responden menjawab ragu-ragu dan tidak setuju. Hal ini, bisa disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran secara online, para guru belum bisa melaksanakannya secara optimal. Setelah dilakukan wawancara lewat video call kepada

beberapa guru, hal ini disebabkan oleh berbagai alasan, diantaranya: fasilitas internet yang belum memadai (tidak stabil), keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki baik oleh guru maupun siswa, kemampuan guru dalam menyiapkan fasilitas pembelajaran online (seperti: e-book, media pembelajaran online) masih sangat terbatas. Sementara itu, untuk pernyataan “*Saya menghasilkan media interaktif dengan mengadaptasi, menerapkan, merancang, menemukan, atau berdiskusi dengan teman sejawat*” sebanyak 32% responden menjawab ragu-ragu dan tidak setuju. Dari sini dapat disimpulkan bahwa motivasi atau kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran, khususnya media *online* masih kurang. Diketahui melalui hasil wawancara, hal ini disebabkan karena beberapa alasan, antara lain: pengetahuan tentang hal ini masih kurang, waktu untuk mempelajari cara merancang media seperti ini sangat kurang, banyaknya beban pekerjaan yang harus diselesaikan guru khususnya dalam penyiapan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang selalu berubah-ubah selain juga menyiapkan keperluan administrasi lainnya.

Hasil belajar siswa yang diperoleh, setelah pembelajaran menerapkan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Matematika. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada siswa kelas 5 SDN 1 Baktiseraga yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 5a dan kelas 5b. hasil belajar matematika siswa disajikan pada tabel 6.2.

Berdasarkan tabel 3.2 diketahui ada 12% prestasi belajar matematika siswa berada dibawah KKM yaitu 70. Selain itu rata-rata nilai siswa sebesar 77,45. Dengan demikian dapat dilihat sebanyak 88% hasil belajar siswa (prestasi belajar) matematika siswa berada di atas KKM. Namun, masih ada siswa yang prestasi belajarnya di bawah KKM. Hal ini perlu mendapat perhatian yang lebih serius untuk bisa mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Namun demikian, perlu disadari juga bahwa keberhasilan seseorang dalam belajar

tidak semata-mata ditentukan oleh media pembelajaran yang diterapkan. Masih banyak faktor di luar itu yang berpengaruh terhadap capaian pembelajaran yang diraih.

Dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif ini, pelaksanaannya juga menekankan pada pendidikan karakter, baik karakter moral maupun karakter kinerjanya. Peningkatan terhadap karakter siswa dinilai menggunakan pedoman penilaian karakter diperoleh 95% karakter siswa dalam kualifikasi “baik”. Karakter siswa dilihat terutama dalam menerapkan kebiasaan berdoa sebelum memulai dan mengakhiri pelajaran sudah dilakukan dengan baik. Saling membantu dengan teman dalam mempelajari materi yang baru, tidak mudah putus asa ketika menghadapi permasalahan dalam pelajaran, dan selalu semangat dalam melakukan eksplorasi konsep materi pelajaran difasilitasi dengan media interaktif ini. Dengan memberikan media pembelajaran interaktif seperti ini, siswa dapat mempelajari materi pelajaran di luar kelas, dimanapun dan kapanpun mereka mau. Karakter siswa dinilai menggunakan pedoman penilaian karakter diperoleh hasil 95% karakter siswa dalam kualitas “baik”. Ada 5% siswa dinilai memiliki karakter belum baik dilihat dari karakter kinerjanya, antara lain: semangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, sanggup mengerjakan tugas dengan tepat waktu, dan tidak pernah mengeluh ketika diberikan tugas.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan program dan pembahasan dapat disimpulkan: (1) Kemampuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berkualitas sangat baik, dengan rata-rata skor yang diperoleh dari hasil penilaian validator sebesar 97. (2) Berdasarkan hasil observasi diperoleh kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbantuan media interaktif dengan pembelajaran *blended*, berada pada kategori baik dengan rata-rata skor sebesar 2,90 (rentangan skor 1-3). (3) Prestasi belajar

matematika siswa, 88% berada di atas KKM, dengan rata-rata yang dicapai sebesar 77,45. (4) Respon guru terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, sebanyak 90,29% menyatakan setuju dan sangat setuju melaksanakan

pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. (5) Dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan media interaktif, 95% karakter siswa dalam kualifikasi “baik”.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali, J., Bemby, B., & Sentosa, I. (2013). The Intelligence, Emotional, Spiritual Quotients and Quality of Managers. *Global Journal of Management and Business Research*.
- Ambusaidi, A., Al Musawi, A., Al-Balushi, S., & Al-Balushi, K. (2018). The impact of virtual lab learning experiences on 9th grade students' achievement and their attitudes towards science and learning by virtual lab. *Journal of Turkish Science Education*, 15(2), 13–29. <https://doi.org/10.12973/tused.10227a>
- Beatty, B. J. (2019). Hybrid-Flexible Course Design Designing a Hybrid-Flexible Course Creating an Effective Learning Environment for All Students. *Hybrid-Flexible Course Design*.
- Budi Setyaningrum, N. D. (2018). BUDAYA LOKAL DI ERA GLOBAL. *Ekspresi Seni*. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Chalumuri, A. (2020). Blended Learning Tools and Technologies. *Mukt Shabd Journal*.
- Daniah. (2016). KEARIFAN LOKAL (LOCAL WISDOM) SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*.
- Dewi, I. G. A. A. O. (2018). Culture of tri hita karana on ease of use perception and use of accounting information system. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v2n2.131>
- Felicetti, M. (2016). Cultural Innovation and Local development: Matera as a Cultural District. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 223, 614–618. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.366>
- Halmar, M. (2018). METODE KOMPREHENSIF DALAM PENDIDIKAN KARAKTER. *Majalah Ilmiah Sultan Agung*.
- Hasibuan, A. A., Syah, D., & Marzuki, M. (2018). MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER DI SMA. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1230>
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH MELALUI KETELADANAN DAN PEMBIASAAN. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>
- Kemdikbud. (2016). Panduan Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter: Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. [Http://Kemdikbud.Go.Id/](http://Kemdikbud.Go.Id/).
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kata Pengantar. *Jakarta: KEMENDIKNAS*.
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics. *Universal Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>
- Parwati, N. N., & T. (2017). Educational Tourism Based on Tri Hita Karana. *Binus Business Review*, 7(3)(November 2016), 307–314. <https://doi.org/10.21512/bbr.v7i3.1815>
- Parwati, N.N.; Sudiarta, I G. P.; Mariawan, I. M. (2014). Pengintegrasian Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Bali dalam Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika untuk Membangun Karakter Positif Siswa SD Di Kabupaten Buleleng. In *Stranas Research Report, unpublisch*:

- Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Parwati, N. N. (2021). *Berpikir Komputasional*. Makalah disampaikan dalam Workshop Computational Thinking di SMP Negeri 4 Singaraja, pada tanggal 11 Desember 2021.  
[https://docs.google.com/document/d/14J7hXzXRcC\\_AcMjv2Q53eGzkBkr8rF11/edit?usp=sharing&oid=100784235113940482538&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/14J7hXzXRcC_AcMjv2Q53eGzkBkr8rF11/edit?usp=sharing&oid=100784235113940482538&rtpof=true&sd=true)
- Parwati, N. N. (2022). *Hybrid Flexible Learning*. Makalah disampaikan dalam Workshop tentang Pembelajaran berbasis Hybrid Flexible (HyFlex) untuk guru-guru SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar, pada tanggal 29 Januari 2022.  
<https://keepteaching.unc.edu/modes-of-teaching/hybrid-flexible/>
- Parwati, N. N., & Suharta, I. G. P. (2020). Effectiveness of the implementation of cognitive conflict strategy assisted by e-service learning to reduce students' mathematical misconceptions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.  
<https://doi.org/10.3991/IJET.V15I11.11802>
- Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Mariawan, I. M. (2018). Integrating the Values of Local Wisdom into the Learning Model: Building Positive Student Character. In *Educational Technology to Improve Quality and Access on a Global Scale*.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-66227-5\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-319-66227-5_23)
- Rohendi, E. (2016). Pendidikan Karakter Di Sekolah. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*.  
<https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2795>
- Smaldino, S.E , Lowther, D.L. & Russell, J. . (2008). *Instructional Media and Technology for Learning. 9th Edition*. Pearson Education, Inc.
- Suharta, I. Gusti Putu., Parwati, Ni Nyoman, Sudarma, I Komang, Juniantari, M. (2020). PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN KARAKTER KOMPREHENSIF BERBASIS TRI HITA KARANA UNTUK
- MENINGKATKAN KARAKTER POSITIF SISWA SDN 1 BAKTISERAGA. *Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Sukmayadi, T. (2018). Meneropong Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Mahmud dalam Rangka Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional PKn-Unnes*.
- Walker, D. I., Roberts, M. P., & Kristjánsson, K. (2015). Towards a new era of character education in theory and in practice. *Educational Review*.  
<https://doi.org/10.1080/00131911.2013.827631>
- Wesnawa, I. G. A., & Suastra, I. W. (2016). Tri hita karena (thk) concept in rural settlements of bali. *Journal of Education and Social Sciences*, 3, 75–78.