



## SOSIALISASI MEMBANGUN BUDAYA SEKOLAH YANG TERTIB, BERETIKA, DAN BERKARAKTER DI SMAN 5 SAMARINDA

Annisa Bella Prihandini<sup>1</sup>✉, Iwan Setiawan<sup>2</sup>, Hasmi Marinda<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>SMAN 5 Samarinda, Kalimantan Timur

✉email: [annisabellaprihandini@gmail.com](mailto:annisabellaprihandini@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Permasalahan pelanggaran tata tertib seperti penggunaan makeup berlebihan, penggunaan vape, dan tutur kata yang kurang sopan masih terjadi di SMA Negeri 5 Samarinda. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya tertib dan bertutur kata baik melalui pendekatan edukatif dan kreatif. Metode kegiatan berupa sosialisasi interaktif kepada 320 siswa kelas X dan XI, menggunakan media poster edukatif, video animasi, pohon refleksi siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi, dan angket digital. Hasil menunjukkan peningkatan kesadaran siswa terhadap pentingnya berpenampilan sesuai norma pelajar, menjauhi vape, dan berkomunikasi dengan santun. Sebanyak 287 siswa menyatakan puas dan memahami materi sosialisasi. Selain itu, 9 dari 15 guru menyatakan terdapat perubahan positif dalam perilaku siswa. Proyek ini berhasil membentuk budaya sekolah yang lebih sehat, tertib, dan berkarakter, meski perlu evaluasi lebih lanjut dalam hal waktu pelaksanaan dan pendalaman refleksi siswa.

**Kata Kunci:** Budaya Sekolah; Etika; Karakter; Sosialisasi

**Abstract:** Violations of school rules, such as excessive makeup use, vaping, and inappropriate speech, remain an issue at SMA Negeri 5 Samarinda. This community service project aimed to foster a disciplined and ethical school culture through educational and creative approaches. The method involved interactive socialization with 320 students in grades X and XI, using educational posters, short animated videos, and a student reflection tree. Evaluation was conducted through observation and online surveys. The results showed increased student awareness of appropriate school appearance, avoiding vaping, and speaking politely. A total of 287 students expressed satisfaction and a better understanding of the socialization material. In addition, 9 out of 15 teachers reported observable positive changes in student behavior. The project successfully promoted a healthier, more disciplined, and character-driven school environment, although further improvements are needed in timing and depth of reflection activities.

**Keywords:** School Culture; Ethics; Character; Socialization



#### Article History:

Received: 09-12-2025

Revised : 03-05-2026

Accepted: 04-05-2026

Online : 02-06-2026



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

### A. PENDAHULUAN

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) merupakan jalur strategis yang dirancang untuk menyiapkan tenaga pendidik profesional dan kompeten di Indonesia (Kemendikdasmen, 2025; Javiarma dkk., 2025). Dalam konteks kegiatan pengabdian ini, PPG tidak hanya dipahami sebagai program sertifikasi,

tetapi juga sebagai landasan utama dalam meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di lapangan. Melalui PPG, lulusan sarjana baik dari bidang pendidikan maupun non pendidikan dibekali pemahaman mendalam tentang pedagogi, manajemen kelas, serta kompetensi esensial yang relevan dengan tuntutan pendidikan modern. Keterkaitan ini menjadi penting karena kegiatan pengabdian yang dilakukan berfokus pada penguatan kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Dengan demikian prinsip-prinsip yang dikembangkan dalam PPG seperti yang disebutkan oleh Loughran (2013) yaitu penguasaan materi ajar, pengembangan sikap profesional, etika kerja, serta keterampilan interpersonal, menjadi pijakan dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengabdian tersebut. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa PPG berperan sebagai jembatan antara pengembangan kompetensi guru secara konseptual dengan implementasinya secara nyata di lapangan, khususnya dalam menjawab tantangan kompetensi guru abad ke-21 (Syahputra, 2024).

Salah satu mata kuliah kunci dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) adalah Proyek Kepemimpinan, yang dirancang untuk membentuk calon guru sebagai pemimpin pembelajaran yang responsif terhadap dinamika dan permasalahan di lingkungan sekolah. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa tidak hanya dilatih untuk mengidentifikasi masalah nyata yang terjadi di sekolah, tetapi juga dituntut untuk menganalisis akar penyebabnya secara sistematis serta merancang solusi yang relevan, kontekstual, dan berkelanjutan. Dengan demikian, Proyek Kepemimpinan tidak sekadar berorientasi pada penyelesaian masalah jangka pendek, melainkan juga diarahkan pada upaya membangun budaya sekolah yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berkarakter. Pendekatan ini menegaskan peran strategis calon guru sebagai agen perubahan yang mampu mengintegrasikan kompetensi pedagogik dan kepemimpinan dalam praktik nyata di lapangan (Hariyanto et al., 2025; Wulanndari et al., 2024).

Isu utama yang menjadi fokus dalam Proyek Kepimpinan ini adalah lemahnya implementasi tata tertib serta internalisasi nilai-nilai karakter di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 5 Samarinda, masih ditemukan berbagai bentuk pelanggaran yang menunjukkan adanya kesenjangan antara aturan yang ditetapkan dan praktik yang terjadi di lapangan. Beberapa pelanggaran yang cukup menonjol antara lain penggunaan makeup secara berlebihan yang kurang mencerminkan identitas pelajar, kebiasaan menggunakan vape di area sekolah, serta penggunaan bahasa yang kurang sopan dalam interaksi, baik antar siswa maupun terhadap guru. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada menurunnya kenyamanan dan efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan bahwa nilai-nilai karakter belum terinternalisasi secara optimal dalam diri peserta didik. Dengan demikian, permasalahan ini perlu ditangani secara sistematis melalui pendekatan yang tidak hanya bersifat represif, tetapi juga edukatif dan preventif, sehingga mampu membangun kesadaran serta komitmen siswa dalam menerapkan tata tertib dan nilai-nilai karakter secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini sebagai upaya untuk menanamkan kembali nilai-nilai tata tertib dan etika pelajar melalui pendekatan yang lebih komunikatif, kreatif, dan partisipatif. Pendekatan ini dipilih agar tidak hanya menyentuh aspek kognitif siswa, tetapi juga mampu membangun kesadaran dan komitmen internal dalam berperilaku sesuai norma yang berlaku. Hal ini sejalan dengan temuan Rarasati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa banyak sekolah menghadapi kendala dalam menginternalisasikan nilai karakter, terutama karena kurang efektifnya metode pendekatan yang digunakan. Pendekatan konvensional yang cenderung satu arah, seperti pemberian hukuman atau teguran langsung, sering kali belum mampu membentuk pemahaman yang mendalam maupun keterlibatan aktif siswa dalam mematuhi tata tertib (Putra dkk., 2020). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Syahbrudin (2018) yang menyimpulkan bahwa pembiasaan nilai karakter melalui media interaktif dan kegiatan partisipatif terbukti lebih efektif dalam membentuk perilaku positif siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah. Senada dengan hal itu, Rozi dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa kegiatan edukatif berbasis refleksi dan diskusi kelompok mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka, sehingga nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipatuhi sebagai aturan, tetapi benar-benar diinternalisasi dalam kesadaran diri.

Sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk sosialisasi interaktif yang dilaksanakan selama lima hari. Kegiatan ini mengintegrasikan berbagai strategi edukatif yang komunikatif, kreatif, dan menyenangkan agar mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Pelaksananya meliputi penyampaian tujuan dan pentingnya budaya tertib secara langsung kepada siswa, pemasangan poster edukatif di area strategis sekolah, pemutaran video animasi bertema kedisiplinan di dalam kelas, serta pembagian lembar refleksi yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengevaluasi sikap dan kebiasaan mereka secara mandiri. Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami aturan yang berlaku, tetapi juga mampu merefleksikan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari.

Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya menjaga penampilan yang mencerminkan identitas pelajar, menerapkan kebiasaan hidup sehat, serta membangun etika komunikasi yang santun di lingkungan sekolah. Tujuan tersebut tidak hanya berorientasi pada pemahaman, tetapi juga diarahkan pada terbentuknya perubahan sikap dan perilaku yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan yang reflektif dan partisipatif, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku yang positif dan berkelanjutan pada diri siswa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam membangun budaya sekolah yang tertib, sehat, beretika, dan berkarakter. Lebih lanjut, model kegiatan yang diterapkan berpotensi menjadi praktik baik (*best practice*) yang

dapat direplikasi dan diadaptasi oleh sekolah lain dalam upaya penguatan pendidikan karakter di masa mendatang.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan ini dirancang berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga setiap langkah yang diambil memiliki dasar yang jelas dan relevan dengan kondisi di lapangan. Selain itu, penyusunan metode ini juga mengacu pada prinsip-prinsip pendekatan partisipatif dan edukatif dalam pendidikan karakter, yang menekankan keterlibatan aktif siswa serta proses pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu mendorong perubahan sikap dan perilaku siswa secara berkelanjutan.

Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan sosialisasi, hingga evaluasi dan refleksi. Setiap tahap dirancang secara kolaboratif dengan melibatkan kepala sekolah, guru Bimbingan dan Konseling, wali kelas, dan perwakilan siswa sebagai mitra pelaksana, guna memastikan program berjalan sesuai konteks dan memberikan dampak nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

### **1. Pra-Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap identifikasi dan penetapan isu fokus, yaitu menentukan permasalahan utama yang menjadi perhatian dalam kegiatan, meliputi penggunaan makeup berlebihan, bahaya penggunaan vape di sekolah, serta kurangnya etika dalam bertutur kata. Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi sosialisasi dengan menyiapkan berbagai konten edukatif yang akan digunakan selama kegiatan, seperti materi presentasi singkat, video animasi edukatif, poster edukatif dan motivasi, serta lembar refleksi siswa.

Tahap berikutnya adalah produksi media edukatif, yang mencakup kegiatan mendesain dan mencetak poster serta membuat video animasi berdurasi sekitar tiga menit yang mengangkat tema tata tertib, etika, dan komunikasi yang baik di lingkungan sekolah. Setelah itu, dilakukan koordinasi dengan guru dan pihak sekolah, khususnya guru Bimbingan dan Konseling dan wali kelas, untuk memperoleh persetujuan sekaligus masukan terkait isi dan teknis pelaksanaan kegiatan, serta menentukan waktu yang tepat agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Terakhir, dilakukan penyiapan sarana dan peralatan pendukung, seperti laptop, LCD, proyektor, dan speaker, serta penyusunan jadwal pelaksanaan kegiatan ke setiap kelas agar pelaksanaan dapat berjalan secara terstruktur dan efektif.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi ke setiap kelas selama lima hari, yaitu pada tanggal 5–9 Mei 2025 di SMA Negeri 5 Samarinda. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi interaktif di kelas melalui kunjungan langsung ke siswa kelas X dan XI. Kegiatan ini meliputi pemaparan materi menggunakan slide presentasi, pemutaran video

animasi edukatif, penjelasan interaktif berbasis media poster, serta diskusi ringan bersama siswa terkait tata tertib, bahaya penggunaan vape, dan etika komunikasi. Selain itu, dilakukan penempelan poster edukatif yang bersifat informatif dan motivatif di berbagai area strategis sekolah, seperti mading, ruang kelas, dan lorong utama, guna memperkuat pesan yang disampaikan. Penyebaran media sosialisasi juga dilakukan secara digital melalui grup WhatsApp kelas, media sosial sekolah, serta pengumuman internal untuk menjangkau siswa secara lebih luas dan berkelanjutan.

Sebagai bagian dari pendekatan reflektif, siswa diberikan lembar refleksi untuk menuliskan pemahaman dan komitmen perubahan diri, yang dilengkapi dengan kegiatan "Pohon Refleksi", di mana siswa menempelkan catatan berisi kalimat positif sebagai hasil refleksi pribadi mereka. Terakhir, dilakukan monitoring dan evaluasi secara langsung, baik selama kegiatan berlangsung melalui observasi terhadap respons dan antusiasme siswa, maupun pasca kegiatan dengan mencatat tingkat partisipasi serta dinamika perilaku siswa selama proses diskusi di kelas. Rangkaian pelaksanaan kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rangkaian pelaksanaan kegiatan sosialisasi di kelas

Waktu	Kegiatan	Keterangan
07.30 – 07.40	Pembukaan	a. Salam dan perkenalan tim pelaksana b. Penyampaian tujuan sosialisasi
07.40 – 08.40	Penyampaian materi melalui poster	a. Menampilkan poster b. Menjelaskan poin utama, yaitu penampilan sederhana, bahaya vape, dan bertutur sopan. c. Tanya jawab interaktif dengan siswa
08.40 – 08.50	Pemutaran video edukatif	Ajak siswa menyampaikan perubahan sikap yang ingin dilakukan.
08.50 – 09.35	Diskusi dan refleksi	a. Tanya jawab seputar video b. Mengajak siswa menyampaikan perubahan sikap yang ingin dilakukan
09.35 – 09.50	Pembagian dan pengisian lembar refleksi	Siswa mengisi refleksi tentang kesadaran diri terhadap aturan berpenampilan, bertutur kata, dan gaya hidup sehat.
09.50 – 10.00	Penutup	a. Menempelkan kata-kata refleksi dan motivasi ke dalam "Pohon Refleksi" b. Ucapan motivasi c. Penutup sosialisasi

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Kegiatan

Pada tahap awal pelaksanaan proyek kepemimpinan, tim pelaksana melakukan identifikasi isu utama melalui kegiatan observasi dan diskusi bersama guru Bimbingan dan Konseling sebagai guru gamong di SMAN 5 Samarinda. Berdasarkan hasil diskusi tersebut disepakati tiga isu yang menjadi

fokus kegiatan sosialisasi, yaitu penggunaan *makeup* yang berlebihan, bahaya penggunaan vape di lingkungan sekolah, serta etika dalam bertutur kata. Gambar 1 menunjukkan diskusi yang dilakukan oleh tim pelaksana bersama guru Bimbingan dan Konseling.



**Gambar 1.** Diskusi bersama guru Bimbingan dan Konseling

Selanjutnya, tim menyusun materi edukatif yang meliputi poster, video animasi berdurasi tiga menit, serta lembar refleksi siswa. Proses produksi media dilakukan secara kolaboratif dengan pembagian tugas yang jelas antaranggota, sehingga setiap komponen dapat diselesaikan secara optimal. Sebelum digunakan, media poster dan video terlebih dahulu divalidasi oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk memastikan kesesuaian isi dan pesan yang disampaikan. Di samping itu, persiapan teknis juga dilakukan dengan menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan speaker, serta menyusun jadwal sosialisasi di setiap kelas agar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Koordinasi intensif dengan guru BK dan wali kelas turut dilakukan untuk menentukan waktu pelaksanaan yang tepat, sekaligus mengatur penempatan poster pada mading di area strategis sekolah. Untuk mendukung kelancaran kegiatan, tim juga membentuk struktur kepanitiaan yang efektif, sehingga seluruh proses perencanaan hingga pelaksanaan dapat berjalan secara terarah, lancar, dan tepat waktu.

## **2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi**

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan selama lima hari, yaitu pada tanggal 5 hingga 9 Mei 2025, dengan sasaran siswa kelas X dan XI. Metode yang digunakan bersifat interaktif dan visual, yang meliputi presentasi singkat, pemutaran video animasi edukatif, serta diskusi ringan bersama siswa guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi interaktif di setiap kelas, di mana tim menyampaikan tujuan kegiatan sekaligus memaparkan materi yang telah disusun secara sistematis seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Penyampaian materi sosialisasi

Lembar refleksi dibagikan oleh tim pelaksana di akhir sesi sosialisasi sebagai sarana evaluasi diri siswa (Gambar 3). Refleksi ini berisi pertanyaan seputar pemahaman materi, sikap yang ingin diubah, dan komitmen pribadi terhadap tata tertib sekolah. Meskipun waktu pengisian terbatas, kegiatan ini membantu menggugah kesadaran siswa dan menjadi indikator awal perubahan perilaku. Ke depan, disarankan agar waktu refleksi diperpanjang atau diberikan sebagai tugas rumah agar hasilnya lebih mendalam.



**Gambar 3.** Pembagian lembar refleksi

Selanjutnya tim menempelkan poster edukatif ke setiap kelas. Poster berisi pesan visual mengenai bahaya penggunaan vape, pentingnya berpenampilan sederhana, dan etika bertutur kata. Tujuannya adalah untuk memperkuat pesan sosialisasi secara visual dan terus mengingatkan siswa dalam keseharian mereka. Poster ini juga menjadi sarana edukasi pasif yang efektif dan menarik perhatian siswa. Kegiatan ditutup dengan kegiatan “Pohon Refleksi”, yaitu menempelkan post-it berisi kalimat motivatif hasil refleksi siswa ke pohon buatan (Gambar 4). Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan respons antusias dan partisipasi aktif. Beberapa siswa bahkan meminta agar materi ditampilkan kembali di mading untuk dibaca ulang.



**Gambar 4.** Penempelan kata-kata refleksi dan motivasi pada "Pohon Refleksi"

### 3. Monitoring dan Evaluasi

Selama kegiatan berlangsung, evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dengan mengamati respons dan tingkat antusiasme siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak aktif dan antusias dalam mengikuti sosialisasi. Mereka juga mampu mengikuti arahan yang diberikan oleh tim, khususnya dalam menuliskan kalimat reflektif yang inspiratif pada Pohon Refleksi. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan ketertarikan lebih lanjut dengan meminta agar materi sosialisasi dipajang di mading sekolah sehingga dapat dibaca kembali di kemudian hari.

Pada tahap pasca kegiatan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun. Komunikasi dan kerja sama antaranggota tim pelaksana berjalan dengan sangat baik dan solid, sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan. Media yang digunakan, seperti video animasi, poster, dan lembar refleksi, terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa serta membantu penyampaian pesan secara lebih optimal. Lebih lanjut, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran terhadap pentingnya mematuhi tata tertib sekolah serta bertutur kata yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan Annisa dkk. (2025) dan Khoirunnisa dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan pendekatan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Selain itu, refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran juga terbukti efektif dalam membantu siswa menginternalisasi nilai dan pengalaman belajar (Sakung dkk., 2024).

### 4. Kendala Yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim. Keterbatasan waktu di beberapa kelas menyebabkan penyampaian materi harus dilakukan secara lebih singkat, sehingga diperlukan penyesuaian strategi agar inti materi tetap tersampaikan. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang kurang fokus, terutama karena waktu pelaksanaan berdekatan dengan jadwal istirahat. Dari sisi teknis, kualitas audio-visual di beberapa kelas juga masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam pemutaran video, sehingga berdampak pada optimalisasi penyampaian pesan.

Sebagai upaya perbaikan, beberapa saran dan solusi dirumuskan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan ke depan. Materi dapat dibagi ke dalam sesi-sesi yang lebih singkat atau disampaikan secara bertahap apabila waktu terbatas, sehingga tetap efektif meskipun dalam durasi yang lebih pendek. Selain itu, penting untuk menyiapkan perlengkapan audio-visual cadangan, seperti speaker portabel, serta melakukan pengecekan alat sebelum kegiatan dimulai guna memastikan kelancaran pemutaran media. Penyesuaian waktu pelaksanaan juga perlu dipertimbangkan agar tidak berdekatan dengan waktu istirahat siswa, sehingga konsentrasi mereka dapat lebih terjaga. Temuan ini sejalan dengan Ristianingsih (2024) yang menunjukkan bahwa manajemen waktu yang efektif dan penggunaan strategi pembelajaran yang fleksibel dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, kesiapan sarana dan prasarana, khususnya media pembelajaran berbasis audio-visual, berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Yulianti dkk., 2025).

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan Proyek Kepemimpinan di SMAN 5 Samarinda, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi interaktif dengan pendekatan partisipatif, komunikatif, dan reflektif berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga penampilan sesuai identitas pelajar, menerapkan etika komunikasi yang santun, serta menghindari perilaku negatif seperti penggunaan vape. Berbagai strategi edukatif yang digunakan, seperti video animasi, poster, diskusi, dan kegiatan reflektif, mampu mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami materi dan merasa puas terhadap kegiatan, serta didukung oleh adanya perubahan perilaku positif yang diamati oleh guru. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif yang menarik dan kontekstual efektif dalam menanamkan nilai tata tertib dan karakter. Oleh karena itu, kegiatan ini berpotensi menjadi praktik baik yang dapat direplikasi untuk mendukung pembentukan budaya sekolah yang tertib, sehat, dan berkarakter.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih diberikan kepada segenap pihak yang telah mendukung kegiatan Proyek Kepemimpinan ini, terutama kepada pihak SMAN 5 Samarinda, kepala sekolah, guru pamong, guru Bimbingan dan Konseling, wali kelas, peserta didik kelas X dan XI, dosen pembimbing mata kuliah Proyek Kepemimpinan dan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG), Universitas Mulawarman.

#### **REFERENSI**

Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Visual: Studi Pengalaman di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 379–389. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25092>

- Hariyanto, S., Abdurrahman, A., & Kurniawati, E. (2025). Peran Guru Sebagai Agen Perubahan: Penentu Keberhasilan Inovasi Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 4(1), 39–43. <https://doi.org/10.47233/jpst.v4i1.2550>
- Javiarma, A., Yuniati, S., Kurniati, A., & Rahmi, D. (2025). Peran Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Meningkatkan Profesionalitas dan Kualitas Pembelajaran di Indonesia. *Guruku: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 67–78. <https://doi.org/10.19109/guruku.v4i1.27677>
- Kemendikdasmen. (2025). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Profesi Guru*. <https://ppg.kemendikdasmen.go.id/news/perdirjen-manual-441-b-hk-03-01-2024-tentang-pedoman-penyelenggaraan-pendidikan-profesi-guru>
- Khoirunnisa, I., Panjaitan, P. U., Ananta, T. A., Agustin, V. S., Panjaitan, M. S., Nurjanah, N., Sofwan, M., & Khoirunnisa, K. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 6172–6178. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1023>
- Loughran, J. (2013). *Developing a Pedagogy of Teacher Education: Understanding Teaching & Learning about Teaching*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203019672>
- Putra, F. R., Imron, A., & Benty, D. D. N. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(2), 182–191. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v3i22020p182>
- Rarasati, P. M. D., Lapasere, S., Rahmawati, D., & Rizal. (2025). Strategi Kepala Sekolah dalam Menerapkan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 90–104. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2025.v12.i1.p90-104>
- Ristianingsih. (2024). Optimalisasi Manajemen Waktu Peserta Didik untuk Meningkatkan Produktivitas Belajar. *Jurnal Psikoedukasia*, 2(2), 112–127. <https://doi.org/10.26877/psikoedukasia.v2i2.355>
- Rozi, F., Ansya, Y., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. Naga Pustaka.
- Sakung, N. T., Fitriana, A., Diawanto, F., & Wahidah, N. I. (2024). Penerapan Kegiatan Refleksi untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Matakuliah Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 1007–1011. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13163246>
- Syahbrudin, J. (2018). *Multimedia Interaktif Berbasis Karakter sebagai upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8322>
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>
- Wulanndari, E., Sutikyanto, & Mujiyanto. (2024). Optimalisasi Praktik Pengalaman Lapangan dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Calon

Guru. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 98–104.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6582>

Yulianti, Q. T., Kherrmarinah, K., & Wediasti, W. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Berita Pada Siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 4707–4717.