Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam ISSN : 3109-7634
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

Rekonstruksi Desain Pembelajaran: Dari Transfer Pengetahuan Menuju Pembentukan Karakter Peserta Didik

Amalia Syafitri[1], Gusmaneli[2]
[1] Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email: amaliasyafitri68@gmail.com
[2] Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email: gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstrak
Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab terhadap pembentukan karakter peserta didik. Dalam praktik pendidikan, pembelajaran masih sering menempatkan penyampaian materi, penyelesaian kurikulum, dan pencapaian nilai akademik sebagai indikator utama keberhasilan. Orientasi tersebut berpotensi menimbulkan kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Artikel ini bertujuan menganalisis kebutuhan rekonstruksi desain pembelajaran dari paradigma transfer pengetahuan menuju pembelajaran yang mengintegrasikan pembentukan karakter secara sistematis. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan. Sumber kajian meliputi literatur tentang desain pembelajaran, pendidikan karakter, pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran berbasis pengalaman, dan asesmen autentik. Analisis dilakukan melalui identifikasi gagasan utama, pengelompokan tema, perbandingan konseptual, dan sintesis literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembentukan karakter perlu diintegrasikan ke dalam lima komponen utama desain pembelajaran, yaitu perumusan tujuan, pemilihan pengalaman belajar, penguatan peran guru sebagai teladan dan fasilitator, penciptaan budaya kelas yang positif, serta pelaksanaan asesmen yang berorientasi pada perkembangan peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah, proyek, diskusi reflektif, dan kolaborasi dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kemandirian, kepedulian, dan penghargaan terhadap perbedaan. Artikel ini menyimpulkan bahwa rekonstruksi desain pembelajaran memerlukan perubahan mendasar pada cara merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Pengetahuan tidak ditinggalkan, tetapi dihubungkan dengan nilai, pengalaman, dan tindakan nyata agar pendidikan mampu mendukung perkembangan peserta didik secara utuh.

Kata kunci: Desain Pembelajaran, Transfer Pengetahuan, Pendidikan Karakter, Pengalaman Belajar, Asesmen Autentik.

Abstract
Learning is an educational process that should not only promote knowledge acquisition but also contribute to students' character development. In educational practice, the delivery of subject matter, curriculum completion, and academic achievement are frequently treated as the primary indicators of learning success. Such an orientation may create a gap between what students know and how they apply that knowledge in

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

everyday life. This article examines the need to reconstruct instructional design by moving beyond a knowledge-transfer paradigm toward a learning approach that systematically integrates character formation. The study employs a qualitative library research method. The literature reviewed covers instructional design, character education, constructivist learning, experiential learning, and authentic assessment. The analysis involves identifying key ideas, categorising themes, comparing conceptual arguments, and synthesising the literature. The findings suggest that character formation should be integrated into five major components of instructional design: learning objectives, learning experiences, teachers' roles as role models and facilitators, a positive classroom culture, and developmental assessment. Problem-based learning, project-based learning, reflective discussions, and collaborative activities can provide opportunities for students to develop responsibility, honesty, independence, care, and respect for diversity. The article concludes that reconstructing instructional design requires fundamental changes in the planning, implementation, and evaluation of learning. Knowledge should not be abandoned but connected with values, experiences, and concrete actions so that education can support students' holistic development.

***Keywords**: Instructional Design, Knowledge Transfer, Character Education, Learning Experience, Authentic Assessment.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang memiliki tanggung jawab besar dalam mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir, membangun kepribadian, serta memiliki kemampuan untuk menjalankan tanggung jawab sosialnya. Oleh sebab itu, keberhasilan pendidikan tidak seharusnya hanya ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran atau memperoleh nilai akademik yang tinggi. Pendidikan juga perlu memperhatikan bagaimana pengetahuan digunakan untuk mengambil keputusan, menyelesaikan persoalan, membangun hubungan sosial, dan memberikan manfaat bagi lingkungan. Dalam praktik pembelajaran, orientasi akademik masih menjadi salah satu perhatian utama. Guru dituntut menyelesaikan materi sesuai kurikulum, menyiapkan peserta didik menghadapi asesmen, dan memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tuntutan tersebut merupakan bagian penting dari tanggung jawab profesional guru. Namun, ketika penyampaian materi dan pencapaian nilai menjadi satu-satunya ukuran keberhasilan, pembelajaran berpotensi kehilangan dimensi pembentukan karakter.

Peserta didik mungkin mampu menjelaskan pengertian kejujuran, tetapi belum tentu menunjukkan kejujuran ketika mengerjakan tugas. Mereka dapat memahami pentingnya kebersihan, tetapi belum tentu bertanggung jawab menjaga lingkungan sekolah. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penguasaan pengetahuan tidak selalu secara otomatis menghasilkan perilaku yang sesuai dengan nilai yang dipelajari.

Persoalan tersebut menuntut adanya peninjauan kembali terhadap desain pembelajaran. Desain pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur materi, metode, media, dan evaluasi, tetapi juga menentukan jenis pengalaman yang diperoleh peserta didik selama proses pendidikan. Apabila kegiatan belajar hanya memberi ruang untuk mendengarkan penjelasan, mencatat informasi, mengerjakan soal, dan menerima nilai, kesempatan untuk mengembangkan karakter melalui pengalaman nyata menjadi terbatas. Sebaliknya, pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama, mengambil keputusan, menghadapi perbedaan, menyelesaikan masalah, dan merefleksikan tindakannya dapat menghubungkan pengetahuan dengan pembentukan karakter.

Lickona (1991) menjelaskan bahwa pendidikan karakter mencakup pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Ketiga dimensi tersebut menunjukkan bahwa seseorang tidak cukup hanya mengetahui sesuatu yang baik. Ia juga perlu mengembangkan kepedulian terhadap kebaikan dan memiliki kemampuan untuk mewujudkannya dalam tindakan. Pemikiran tersebut memberikan dasar bahwa pembelajaran karakter tidak dapat diselesaikan melalui penyampaian definisi nilai atau nasihat moral semata. Peserta didik memerlukan lingkungan dan pengalaman yang memungkinkan mereka memahami alasan di balik suatu nilai, mengembangkan kesadaran, dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan Indonesia, pendidikan karakter juga berkaitan dengan pengembangan tanggung jawab, integritas, kepedulian sosial, kemandirian, serta kemampuan hidup dalam masyarakat yang beragam. Idris (2018) membahas pendidikan karakter melalui perspektif Islam dan pemikiran Thomas Lickona. Kajian tersebut relevan untuk memahami bahwa nilai karakter dapat dikembangkan melalui hubungan antara pengetahuan, pembiasaan, keteladanan, dan tindakan. Sementara itu, Kurniawan dan Fitriyani (2023) membahas gagasan Lickona tentang pendidikan karakter yang membangun kesadaran multikultural serta relevansinya bagi sekolah dan madrasah di Indonesia.

Pembentukan karakter juga tidak dapat dilepaskan dari kualitas lingkungan belajar. Peserta didik mengamati perilaku guru, cara teman berinteraksi, penerapan aturan, dan cara sekolah menyelesaikan konflik. Ketika sekolah mengajarkan kejujuran, tetapi mengabaikan kecurangan yang terjadi, pesan pendidikan menjadi tidak konsisten. Ketika guru meminta peserta didik menghargai pendapat orang lain, tetapi tidak memberikan kesempatan yang sama untuk berbicara, peserta didik menerima pengalaman yang bertentangan dengan nilai yang disampaikan. Oleh karena itu, desain pembelajaran perlu memperhatikan hubungan antara tujuan pendidikan, pengalaman belajar, perilaku pendidik, dan budaya sekolah.

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

Perkembangan teknologi pendidikan semakin memperluas kemungkinan untuk merekonstruksi proses pembelajaran. Penggunaan platform digital, pembelajaran campuran, sumber belajar interaktif, dan kolaborasi daring dapat mendukung kemandirian serta tanggung jawab peserta didik. Akan tetapi, teknologi tidak secara otomatis menghasilkan karakter yang baik. Penggunaan perangkat digital tanpa perencanaan pedagogis yang jelas justru dapat membuat pembelajaran kembali berorientasi pada penyelesaian tugas dan pengumpulan hasil. Karena itu, teknologi harus ditempatkan sebagai sarana yang mendukung pengalaman belajar bermakna, bukan sebagai tujuan pendidikan. Ariyanti, Fatirul, dan Atiqoh (2022) mengembangkan desain blended learning berbasis Google Classroom untuk pendidikan karakter. Kajian pengembangan tersebut menunjukkan adanya upaya untuk menghubungkan penggunaan teknologi pembelajaran dengan nilai-nilai seperti kemandirian, kejujuran, tanggung jawab, motivasi, dan berpikir kritis. Hal ini memperlihatkan bahwa karakter dapat menjadi pertimbangan dalam merancang pembelajaran, termasuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Meskipun demikian, integrasi karakter dalam pembelajaran masih memerlukan penjelasan operasional yang lebih terarah. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, toleransi, dan kejujuran sering dicantumkan dalam perangkat pembelajaran, tetapi belum tentu diterjemahkan menjadi indikator perilaku, pengalaman belajar, dan strategi penilaian yang jelas. Akibatnya, pendidikan karakter berisiko menjadi pelengkap administratif, bukan unsur yang benar-benar memengaruhi keputusan pedagogis guru. Berdasarkan persoalan tersebut, rekonstruksi desain pembelajaran diperlukan untuk menghubungkan capaian akademik dengan pembentukan karakter secara sistematis. Rekonstruksi bukan berarti menghapus kegiatan ceramah, mengurangi penguasaan materi, atau mengganti semua metode pembelajaran dengan proyek. Rekonstruksi lebih tepat dipahami sebagai penataan kembali hubungan antara pengetahuan, nilai, pengalaman, tindakan, dan refleksi sehingga pembelajaran memiliki makna akademik sekaligus moral.

Artikel ini membahas tiga pertanyaan utama. Pertama, bagaimana keterbatasan paradigma transfer pengetahuan dapat dipahami dalam kaitannya dengan pembentukan karakter? Kedua, prinsip apa yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam desain pembelajaran? Ketiga, bagaimana desain pembelajaran dapat dirancang agar penguasaan pengetahuan dan perkembangan karakter saling mendukung? Tujuan artikel ini adalah merumuskan kerangka konseptual rekonstruksi desain pembelajaran yang berorientasi pada

pembentukan karakter peserta didik. Kerangka tersebut diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru, pengembang kurikulum, pengelola sekolah, dan peneliti pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan manusia yang berpengetahuan, bertanggung jawab, dan mampu hidup bersama secara bermartabat.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan atau library research. Studi kepustakaan dipilih karena fokus penelitian terletak pada analisis gagasan, konsep, dan prinsip yang berhubungan dengan rekonstruksi desain pembelajaran serta pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini tidak melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi lapangan, ataupun eksperimen pembelajaran. Oleh karena itu, hasil yang disajikan merupakan sintesis konseptual berdasarkan literatur yang dikaji. Sumber data penelitian terdiri atas literatur mengenai pendidikan karakter, desain instruksional, pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran aktif, dan asesmen autentik. Sumber diutamakan dari artikel jurnal ilmiah yang memiliki identitas bibliografis jelas, dapat ditelusuri melalui laman penerbit, serta relevan dengan fokus pembahasan. Artikel yang terindeks atau tercatat dalam SINTA menjadi prioritas dalam pemilihan sumber jurnal nasional, sedangkan buku akademik digunakan untuk memperkuat landasan teoretis. Penelusuran literatur diarahkan pada beberapa tema utama, yaitu paradigma transfer pengetahuan, konsep pendidikan karakter, integrasi nilai dalam tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran aktif, peran guru sebagai teladan, budaya sekolah, dan penilaian perkembangan karakter. Kata kunci yang relevan meliputi desain pembelajaran, pendidikan karakter, character education, instructional design, experiential learning, blended learning, dan authentic assessment. Penelusuran dapat dilakukan melalui portal SINTA, Garuda, laman jurnal perguruan tinggi, serta sumber akademik yang menyediakan informasi publikasi.

Pemilihan sumber mempertimbangkan relevansi substansi, kejelasan identitas penulis, tahun publikasi, ketersediaan informasi artikel, serta kontribusinya terhadap pertanyaan penelitian. Status akreditasi jurnal tidak dijadikan satu-satunya ukuran kualitas sumber. Isi artikel, kesesuaian metode, keterlacakan informasi, dan ketepatan penggunaan temuan tetap menjadi pertimbangan penting. Analisis dilakukan melalui empat tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi gagasan utama dari sumber yang berkaitan dengan hubungan antara pengetahuan, karakter, pengalaman belajar, dan asesmen. Tahap kedua adalah pengelompokan gagasan ke dalam tema-tema yang sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ketiga adalah membandingkan berbagai gagasan untuk menemukan kesamaan, perbedaan penekanan, dan hubungan konseptual antartema.

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

Tahap keempat adalah menyusun sintesis yang menghasilkan kerangka rekonstruksi desain pembelajaran berkarakter. Dalam proses sintesis, gagasan pendidikan karakter dari Lickona digunakan untuk memahami hubungan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Literatur tentang desain pembelajaran digunakan untuk menganalisis keterkaitan tujuan, aktivitas, dan asesmen. Sementara itu, penelitian pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digunakan sebagai contoh penerapan integrasi karakter dalam desain pembelajaran kontemporer. Untuk menjaga ketepatan akademik, artikel ini membedakan temuan dari penelitian terdahulu dengan interpretasi konseptual penulis. Temuan yang berasal dari publikasi terdahulu digunakan sesuai konteks penelitian asalnya, sedangkan kerangka rekonstruksi yang dikembangkan dalam artikel ini merupakan hasil sintesis pemikiran. Artikel ini tidak mengklaim sebagai tinjauan sistematis yang lengkap karena tidak menggunakan protokol seleksi sistematis yang terdokumentasi, penilaian risiko bias formal, atau penghitungan statistik hasil penelitian. Keterbatasan tersebut perlu diperhatikan dalam membaca hasil kajian. Kerangka yang dirumuskan dapat menjadi dasar pengembangan desain pembelajaran, tetapi efektivitasnya perlu diuji melalui penelitian empiris pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian menunjukkan bahwa paradigma transfer pengetahuan dalam pembelajaran masih memiliki peran penting dalam proses pendidikan, terutama dalam memberikan pemahaman mengenai konsep, prinsip, prosedur, dan pengetahuan dasar. Namun, pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian informasi belum sepenuhnya mampu menjamin terbentuknya karakter peserta didik. Penguasaan pengetahuan secara konseptual tidak selalu sejalan dengan kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat memahami konsep kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama, tetapi belum tentu mampu mewujudkannya dalam tindakan nyata. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan perilaku yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran perlu direkonstruksi agar tidak hanya menghasilkan peserta didik yang menguasai materi, tetapi juga mampu menggunakan pengetahuannya secara etis dan bertanggung jawab.

Rekonstruksi paradigma pembelajaran perlu menempatkan pendidikan karakter sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Lickona (1991) menjelaskan bahwa karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Ketiga komponen tersebut menunjukkan bahwa pembentukan

karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian pengetahuan mengenai nilai-nilai moral, tetapi juga membutuhkan pengembangan kepedulian dan pembiasaan tindakan nyata. Dalam desain pembelajaran, pengetahuan moral dapat dikembangkan melalui diskusi kasus dan analisis permasalahan, perasaan moral melalui kegiatan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain, sedangkan tindakan moral diwujudkan melalui pemberian tanggung jawab dalam aktivitas pembelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, integrasi tersebut memiliki relevansi dengan pembentukan akhlak, amanah, keadilan, kepedulian, dan tanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan karakter perlu diimplementasikan melalui pengalaman belajar yang terencana, bukan sekadar nasihat atau penyampaian slogan moral.

Hasil analisis memperlihatkan bahwa rekonstruksi desain pembelajaran harus dimulai dari perumusan tujuan pembelajaran yang mengintegrasikan kompetensi pengetahuan dan nilai karakter. Tujuan pembelajaran tidak cukup hanya mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menjelaskan materi, tetapi juga perlu memberikan ruang bagi kemampuan menganalisis, mempertimbangkan, mengambil keputusan, bekerja sama, dan bertanggung jawab. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai lingkungan, peserta didik tidak hanya dituntut memahami jenis-jenis sampah, tetapi juga mampu menganalisis dampaknya, merancang kegiatan pengurangan sampah, dan melaksanakan tanggung jawab kelompok. Perumusan tujuan tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara penguasaan konsep dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Meskipun demikian, nilai karakter yang dikembangkan harus dipilih secara selektif berdasarkan relevansi materi dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran tetap terarah serta indikator pencapaiannya dapat diamati dan dievaluasi.

Pengembangan pengalaman belajar yang bermakna menjadi salah satu aspek penting dalam membangun pembelajaran berorientasi karakter. Dewey (1938) menekankan bahwa pengalaman memiliki nilai pendidikan ketika mampu mendukung perkembangan peserta didik dan membuka kemungkinan pengalaman belajar berikutnya. Berdasarkan pandangan tersebut, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami, menguji, menafsirkan, dan merefleksikan pengetahuan. Pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab melalui analisis terhadap persoalan yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Sementara itu, pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan ketekunan, kerja sama, pengelolaan waktu, dan tanggung jawab melalui kegiatan yang membutuhkan perencanaan serta penyelesaian secara kolaboratif. Dengan demikian, pengalaman belajar tidak hanya berfungsi sebagai sarana memahami materi, tetapi juga menjadi ruang praktik bagi pengembangan nilai-nilai karakter.

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

Pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan diskusi dilema moral perlu dirancang dengan mekanisme yang jelas agar benar-benar memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter. Kegiatan kelompok, misalnya, harus disertai pembagian peran, pemantauan kontribusi, penyelesaian konflik, dan refleksi terhadap proses yang telah dilaksanakan. Tanpa pengaturan tersebut, pembelajaran kolaboratif berpotensi menimbulkan ketimpangan karena hanya sebagian peserta didik yang aktif menyelesaikan tugas. Diskusi dilema moral juga perlu diarahkan pada kemampuan peserta didik mengidentifikasi persoalan, mempertimbangkan berbagai pilihan, memahami konsekuensi, dan memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil. Guru tidak harus memaksakan keseragaman jawaban, tetapi perlu memastikan bahwa proses diskusi berlangsung secara santun, aman, dan bertanggung jawab. Oleh sebab itu, pengalaman belajar yang bermakna membutuhkan keseimbangan antara kebebasan berpikir, arahan pedagogis, dan penguatan nilai yang relevan.

Perubahan paradigma pembelajaran juga menuntut rekonstruksi peran guru dari penyampai informasi menjadi pendidik, fasilitator, pembimbing, dan teladan karakter. Guru memiliki tanggung jawab dalam merancang pengalaman belajar, mengelola interaksi, memberikan penguatan, serta menunjukkan kesesuaian antara perkataan dan tindakan. Keteladanan menjadi aspek penting karena peserta didik tidak hanya mempelajari nilai melalui materi, tetapi juga melalui perilaku yang mereka amati dalam lingkungan pendidikan. Guru yang menanamkan kejujuran harus menunjukkan integritas dalam memberikan penilaian, sedangkan guru yang mengajarkan penghargaan terhadap perbedaan harus memberikan kesempatan yang adil kepada seluruh peserta didik. Keteladanan juga dapat ditunjukkan melalui kesediaan mengakui kesalahan, meminta maaf, dan memperbaiki keputusan. Dengan demikian, karakter tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi juga diperlihatkan melalui praktik pedagogis yang konsisten dalam kehidupan pembelajaran.

Selain berperan sebagai teladan, guru perlu mengembangkan pola pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan dan mengelola tanggung jawab secara mandiri. Peserta didik dapat dilibatkan dalam menentukan tema proyek, menyusun kesepakatan kelompok, membagi tugas, dan memilih cara mempresentasikan hasil belajar. Pemberian ruang partisipasi tersebut dapat membantu mengembangkan kemandirian dan rasa tanggung jawab. Namun, kebebasan belajar tetap memerlukan batasan, arahan, dan pendampingan sesuai kebutuhan peserta didik. Umpan balik yang diberikan guru sebaiknya berorientasi pada perilaku yang dapat diperbaiki, bukan memberikan label

negatif terhadap pribadi peserta didik. Misalnya, guru perlu menjelaskan tugas yang belum diselesaikan dan langkah perbaikan yang harus dilakukan daripada menyebut peserta didik sebagai pribadi yang tidak bertanggung jawab. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter harus mempertahankan standar perilaku sekaligus menghormati martabat peserta didik.

Budaya kelas merupakan lingkungan penting yang mendukung keberhasilan pendidikan karakter karena nilai-nilai yang diajarkan perlu tercermin dalam kebiasaan dan interaksi sehari-hari. Budaya kelas mencakup aturan, pola komunikasi, hubungan sosial, pembagian kesempatan, dan cara guru merespons perilaku peserta didik. Pembelajaran mengenai keadilan, misalnya, akan kehilangan makna apabila kesempatan berpendapat hanya diberikan kepada peserta didik tertentu. Demikian pula, pendidikan toleransi tidak akan berkembang apabila tindakan mengejek perbedaan dibiarkan dalam lingkungan kelas. Oleh karena itu, guru perlu membangun kesepakatan bersama mengenai komunikasi, kerja sama, penghargaan terhadap perbedaan, dan penyelesaian konflik. Kurniawan dan Fitriyani (2023) membahas pentingnya pendidikan karakter yang membangun kesadaran multikultural. Perspektif tersebut memperkuat pentingnya lingkungan pembelajaran yang menghargai keberagaman dan memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi secara adil.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang sekaligus tantangan dalam penerapan desain pembelajaran berkarakter. Pemanfaatan platform digital dan pendekatan blended learning memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, interaktif, dan terdokumentasi. Ariyanti, Fatirul, dan Atiqoh (2022) mengembangkan desain blended learning berbasis Google Classroom untuk pendidikan karakter. Pemanfaatan teknologi dapat diarahkan untuk mengembangkan kejujuran akademik melalui pencantuman sumber informasi, tanggung jawab melalui pengelolaan tenggat tugas, serta kemandirian melalui dokumentasi perkembangan belajar. Portofolio elektronik juga dapat digunakan untuk menyimpan hasil pekerjaan, refleksi, revisi tugas, dan umpan balik guru. Namun, penggunaan teknologi tidak secara otomatis membentuk karakter. Guru tetap perlu memberikan arahan mengenai etika digital, privasi, hak cipta, validitas informasi, dan komunikasi yang santun. Selain itu, keterbatasan perangkat dan jaringan internet perlu diperhatikan agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang adil.

Asesmen dalam desain pembelajaran berkarakter perlu direkonstruksi dari sekadar pengukuran hasil menuju pemantauan perkembangan peserta didik secara berkelanjutan. Tes tertulis dapat memberikan informasi mengenai pemahaman konsep moral, tetapi belum cukup untuk menggambarkan penerapan nilai dalam perilaku nyata. Sebaliknya, pengamatan terhadap satu tindakan juga tidak dapat digunakan

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 3, September 2026 : 588-600
DOI : 10.0111

untuk menyimpulkan karakter seseorang secara keseluruhan. Oleh karena itu, asesmen perlu menggabungkan berbagai sumber bukti, seperti observasi terstruktur, jurnal refleksi, portofolio, penilaian diri, umpan balik teman sebaya, dan dokumentasi proses kelompok. Penggunaan beberapa instrumen tersebut membantu guru memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan peserta didik. Dalam hal ini, asesmen tidak dimaksudkan untuk memberikan label permanen terhadap karakter seseorang, melainkan untuk mengidentifikasi perilaku yang telah berkembang dan aspek yang masih membutuhkan pendampingan.

Pengembangan rubrik menjadi bagian penting dalam pelaksanaan asesmen karakter karena membantu guru menentukan indikator perilaku yang jelas dan dapat diamati. Penilaian tanggung jawab, misalnya, dapat dilakukan dengan memperhatikan kemampuan peserta didik memahami peran, menyelesaikan tugas yang disepakati, mengomunikasikan hambatan, dan membantu kelompok mencari solusi. Tingkat perkembangan dapat dikategorikan menjadi perlu bimbingan, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sangat berkembang. Kategori tersebut memberikan gambaran mengenai perilaku peserta didik dalam konteks kegiatan tertentu. Selain menggunakan rubrik, penilaian diri dapat membantu peserta didik merefleksikan kontribusi, keputusan, dan perbaikan yang perlu dilakukan. Penilaian teman sebaya juga dapat digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap kerja kelompok dengan panduan yang jelas. Seluruh hasil penilaian perlu disampaikan secara konstruktif, menjaga kerahasiaan, serta menghindari perbandingan yang dapat merendahkan martabat peserta didik.

Berdasarkan sintesis kajian, rekonstruksi desain pembelajaran dapat dikembangkan melalui lima dimensi utama, yaitu tujuan terpadu, pengalaman belajar autentik, relasi pedagogis yang mendukung, budaya kelas yang konsisten, dan asesmen reflektif. Tujuan terpadu menghubungkan penguasaan pengetahuan dengan pengembangan karakter yang relevan. Pengalaman autentik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan nilai melalui proyek, diskusi, studi kasus, dan kerja kelompok. Relasi pedagogis menekankan keteladanan guru, dukungan, serta komunikasi yang menghargai peserta didik. Budaya kelas memastikan bahwa nilai yang diajarkan tercermin dalam aturan dan interaksi sehari-hari, sedangkan asesmen reflektif digunakan untuk memantau perkembangan serta menentukan tindak lanjut. Kelima dimensi tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu kerangka pembelajaran yang bersifat siklik. Artinya, hasil asesmen menjadi dasar bagi guru untuk memperbaiki tujuan, aktivitas, dan dukungan pembelajaran pada tahap

berikutnya.

Penerapan kerangka rekonstruksi tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran mengenai pengelolaan sampah di lingkungan sekolah. Guru menetapkan tujuan agar peserta didik mampu menjelaskan jenis sampah, menganalisis dampaknya, dan menyusun rekomendasi pengelolaan berdasarkan hasil pengamatan. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam kelompok untuk mengamati kondisi lingkungan, mencatat temuan, dan mendokumentasikan data secara jujur. Setiap anggota memperoleh tanggung jawab sesuai kesepakatan kelompok. Setelah data terkumpul, peserta didik menganalisis permasalahan dan menyusun solusi, seperti kampanye pengurangan sampah atau pemilahan sampah. Hasil kegiatan dipresentasikan dan mendapatkan tanggapan dari kelompok lain. Guru menilai ketepatan konsep, penggunaan bukti, kualitas argumentasi, dan kontribusi peserta didik melalui observasi serta rubrik. Kegiatan ditutup dengan refleksi individual mengenai pengalaman, tanggung jawab, dan tindakan perbaikan. Contoh tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan karakter dapat diintegrasikan dengan pencapaian akademik tanpa mengurangi kedalaman materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa rekonstruksi desain pembelajaran dari paradigma transfer pengetahuan menuju pembelajaran berkarakter membutuhkan keterpaduan antara tujuan pendidikan, pengalaman belajar, keteladanan guru, budaya kelas, pemanfaatan teknologi, dan asesmen berkelanjutan. Pengetahuan tetap menjadi fondasi utama pembelajaran, tetapi perlu dihubungkan dengan pengalaman yang memungkinkan peserta didik menerapkan nilai secara nyata. Implementasinya menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, keragaman karakteristik peserta didik, kesulitan penilaian perilaku, ketidakkonsistenan lingkungan sekolah, dan kesenjangan akses teknologi. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berkarakter perlu dilakukan secara bertahap melalui kolaborasi guru, dukungan sekolah, keterlibatan keluarga, dan evaluasi berkelanjutan. Dengan demikian, desain pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga pada pengembangan pribadi peserta didik yang berintegritas, bertanggung jawab, peduli, mampu menghargai perbedaan, dan menggunakan pengetahuan untuk memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat.

Kesimpulan

Rekonstruksi desain pembelajaran dari paradigma transfer pengetahuan menuju pembentukan karakter merupakan kebutuhan penting dalam pengembangan pendidikan yang berorientasi pada perkembangan peserta didik secara utuh. Pembelajaran tidak cukup hanya memastikan bahwa peserta didik mengetahui dan mengingat materi. Pengetahuan perlu dihubungkan dengan pertimbangan moral, pengalaman sosial, tindakan nyata, dan refleksi agar dapat digunakan secara

bertanggung jawab dalam kehidupan. Hasil sintesis kepustakaan menunjukkan bahwa pembentukan karakter perlu diintegrasikan ke dalam lima dimensi desain pembelajaran, yaitu tujuan terpadu, pengalaman belajar autentik, relasi pedagogis yang mendukung, budaya kelas yang konsisten, dan asesmen reflektif. Kelima dimensi tersebut saling berhubungan dan perlu dirancang secara sistematis sejak tahap perencanaan hingga evaluasi.

Pembelajaran berbasis masalah, proyek, diskusi reflektif, dan kegiatan kolaboratif dapat menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kemandirian, kepedulian, dan penghargaan terhadap perbedaan. Namun, kegiatan tersebut tidak otomatis membentuk karakter tanpa keteladanan guru, aturan yang adil, kesempatan berpartisipasi, dan umpan balik yang mendidik. Asesmen karakter perlu diarahkan pada pemantauan perkembangan, bukan pelabelan terhadap pribadi peserta didik. Penggunaan observasi, portofolio, jurnal refleksi, rubrik perilaku, dan umpan balik dapat membantu guru memahami perkembangan serta menentukan tindak lanjut yang sesuai. Artikel ini menawarkan kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan dan evaluasi desain pembelajaran berkarakter. Karena kajian ini berbasis kepustakaan, kerangka tersebut masih memerlukan pengujian empiris pada berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan konteks sekolah.

Dengan demikian, pendidikan yang bermakna bukanlah pendidikan yang memilih antara pengetahuan dan karakter, melainkan pendidikan yang mengintegrasikan keduanya. Peserta didik perlu dibantu agar tidak hanya mengetahui apa yang benar, tetapi juga memahami alasan di baliknya, mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain, dan mengembangkan kemampuan untuk mewujudkannya dalam tindakan yang bertanggung jawab.

Daftar Rujukan

Ariyanti, C., Fatirul, A. N., & Atiqoh. (2022). Pengembangan desain *blended learning* berbasis Google Classroom untuk pendidikan karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 7*(2), 269–282. https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5398

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Idris, M. (2018). Pendidikan karakter: Perspektif Islam dan Thomas Lickona. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 7*(1), 77–102. https://e-jurnal.stail.ac.id/index.php/tadibi/article/view/41

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter*

bangsa. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Kurniawan, S., & Fitriyani, F. N. (2023). Thomas Lickona's idea on character education which builds multicultural awareness: Its relevance for school/madrasah in Indonesia. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 14*(1). https://doi.org/10.24042/atjpi.v14i1.15820

Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.

Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran tematik berbasis pendidikan karakter di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 3*(2), 572–581.

Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. Jossey-Bass.

Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal, 3*(1), 8–19.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). ASCD.

Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orang tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan), 2*(2), 290–302.

Yanuardianto, E. (2021). Konsepsi pendidikan karakter anak perspektif Thomas Lickona (studi kritis dalam menjawab problem moral di Indonesia). *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 63–80. https://doi.org/10.56013/fj.v1i1.1100