
OPTIMALISASI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI SARANA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD NEGERI 4 TAMAN BALI

Oleh

Helmy Syakh Alam¹, Putu Sanjaya Samba², Anak Agung Gde Agung Pandu Aria Putra³,
I Komang Dika Pradnyanta⁴, Anak Agung Gede Adi Mega Putra⁵

^{1,2,3,4,5} Primakara University

Email : ¹helmy@primakara.ac.id, ²putusanjaya846@gmail.com,

³gungpandu2006@gmail.com, ⁴ikomangdikapradnyanta@gmail.com,

⁵gungde@primakara.ac.id

Article History:

Received: 03-03-2025

Revised: 23-03-2025

Accepted: 06-04-2025

Keywords:

Pembelajaran Digital,
Inovasi Pendidikan, Siswa
SD, Literasi Digital,
Pengabdian Masyarakat

Abstract: Kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Primakara dengan tujuan mengenalkan pemanfaatan media digital sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar di SD Negeri 4 Tamanbali. Kegiatan mencakup observasi, penyusunan materi, pelatihan penggunaan media digital, serta penerapan langsung oleh siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan minat belajar siswa melalui media yang lebih interaktif seperti animasi dan video pembelajaran. Selain itu, guru juga memperoleh wawasan baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka. Program ini diharapkan mampu mendorong inovasi pembelajaran serta memperkuat literasi digital sejak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan semakin mendominasi cara belajar mengajar (Oliveira et al., 2022) . Media digital, seperti aplikasi edukasi, platform pembelajaran interaktif, dan sumber belajar *online*, menawarkan berbagai kemudahan dan inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana memanfaatkan teknologi ini untuk tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang esensial bagi perkembangan siswa (Yuniarto & Yudha, 2021).

Pendidikan berkarakter menjadi semakin penting dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat. Nilai-nilai karakter, seperti integritas, empati, kerja sama, dan tanggung jawab, perlu ditanamkan sejak dini agar siswa dapat menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kepribadian yang baik (Iskandar et al.,

2024). Dalam hal ini, media digital dapat berperan sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Misalnya, aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk mengajarkan nilai-nilai karakter melalui permainan, simulasi, atau cerita interaktif dapat menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Sugiarto & Farid, 2023).

Selain itu, pendekatan pembelajaran digital juga berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan soft skills dan literasi digital. Soft skills, seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, menjadi semakin penting di dunia kerja yang kompetitif. Dengan memanfaatkan platform pembelajaran interaktif, siswa dapat berlatih keterampilan ini dalam konteks yang lebih nyata dan relevan (Yuniarto & Yudha, 2021). Di sisi lain, literasi digital menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh generasi muda untuk dapat beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang serba digital (Muchtar et al., 2024).

Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital dalam pendidikan berkarakter dan menilai efektivitas pendekatan pembelajaran digital dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan soft skills dan literasi digital. Sebagai bagian dari upaya penerapan konsep ini, program pengabdian masyarakat di SD Negeri 4 Tamanbali dilakukan untuk memperkenalkan media digital kepada siswa. Dengan memahami hubungan antara teknologi dan pendidikan karakter, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Tujuan

1. Menganalisis Pemanfaatan Media Digital
2. Menilai Efektivitas Pembelajaran Digital
3. Mendukung Pengembangan Soft Skills
4. Meningkatkan Literasi Digital
5. Menyusun Rekomendasi Strategis
6. Membangun Generasi Berkarakter

Dengan tujuan-tujuan tersebut, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan karakter di era digital, khususnya di SD Negeri 4 Taman Bali

Manfaat

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa
2. Penanaman Nilai Karakter
3. Pengembangan Soft Skills
4. Akses ke Sumber Belajar yang Beragam
5. Peningkatan Literasi Digital
6. Rekomendasi untuk Praktik Pendidikan

Ruang Lingkup

Jurnal ini membahas implementasi pendidikan karakter di SD Negeri 4 Taman Bali dengan fokus pada pendekatan berbasis design thinking. Ruang lingkup pengabdian mencakup beberapa aspek utama, yaitu topik, batasan pengabdian, subjek, lokasi, waktu pengabdian, dan metode yang digunakan. Fokus utama jurnal ini adalah penerapan pendidikan karakter dalam lingkungan sekolah dasar dengan metode pembelajaran inovatif.

Pengabdian ini hanya membahas implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran dan interaksi siswa di sekolah tanpa mencakup aspek pendidikan karakter di lingkungan keluarga atau komunitas yang lebih luas.

Subjek pengabdian terdiri dari 24 siswa kelas 5 SD Negeri 4 Taman Bali, guru yang terlibat dalam pengajaran, serta sebagian orang tua yang berpartisipasi dalam wawancara. Pengabdian ini dilakukan di SD Negeri 4 Taman Bali selama satu semester, yaitu dari Januari hingga Juni 2025. Metode pengabdian yang digunakan adalah pendekatan design thinking yang melibatkan observasi, wawancara, serta pengumpulan data melalui angket untuk mengevaluasi efektivitas implementasi pendidikan karakter.

LANDASAN TEORI

Pendidikan di era digital saat ini memerlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan media digital, yang memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Media digital, menurut Arsyad (2014), merujuk pada teknologi yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, serta menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, dan video, yang memungkinkan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi, video, dan permainan edukatif berbasis digital, media digital bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan media digital sangat penting mengingat perkembangan kognitif anak yang pesat pada usia ini. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan diberi kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri (Sanrock, 2011). Media digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan minat mereka.

Dalam hal ini, pemanfaatan media digital juga dapat memperkuat pendidikan karakter. Misalnya, melalui aplikasi atau video edukatif, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama. Sebagai contoh, permainan edukatif dapat mengajarkan siswa mengenai kerja sama tim, sedangkan video animasi dapat menggambarkan pentingnya jujur dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang berbasis media digital, pendidikan karakter dapat disampaikan dengan cara yang lebih kreatif dan mudah diterima oleh anak-anak.

Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan untuk merancang penggunaan media digital dalam penguatan pendidikan karakter adalah Design Thinking. Design Thinking adalah pendekatan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah secara kreatif dengan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini melibatkan lima tahapan utama: Empathize (memahami kebutuhan pengguna), Define (mendefinisikan masalah), Ideate

(menghasilkan ide kreatif), Prototype (membuat prototipe solusi), dan Test (menguji coba solusi) (Yayici, 2016).. Pendekatan ini relevan untuk merancang strategi optimalisasi media digital dalam pendidikan karakter karena mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam merancang solusi yang relevan dengan kehidupan mereka.

Sebagai contoh, dalam merancang aplikasi pembelajaran karakter, pendekatan Design Thinking dapat digunakan untuk memahami kebutuhan siswa dalam belajar karakter, mendefinisikan masalah terkait kurangnya keterlibatan mereka, menghasilkan ide kreatif untuk aplikasi yang dapat menarik minat mereka, serta menguji coba aplikasi tersebut untuk melihat seberapa efektif dampaknya dalam membentuk karakter positif siswa. Dengan demikian, Design Thinking tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

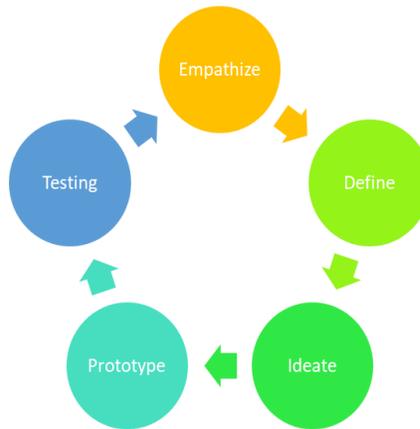
Melalui integrasi media digital dan pendekatan Design Thinking, penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilaksanakan dengan cara yang lebih inovatif, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pendidikan karakter yang berbasis teknologi ini berpotensi menghasilkan generasi yang tidak hanya terampil dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, disiplin, dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

A. Perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan melakukan survei awal secara menyeluruh terhadap kondisi dan ketersediaan fasilitas teknologi di SD Negeri 4 Taman Bali, meliputi komputer, akses internet, dan perangkat pendukung lainnya untuk memastikan kesiapan infrastruktur dalam implementasi program. Proses ini dilakukan dengan pendekatan apresiatif terhadap praktik-praktik inovatif yang telah diterapkan oleh para guru, serta eksplorasi bersama potensi pengembangan kapasitas yang dapat memperkaya metode pembelajaran berbasis digital. Pendekatan apresiatif semacam ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa melalui penerapan teknik 5R (Praheto & Sayekti, 2017). Tim pengabdian juga mengevaluasi kurikulum pendidikan karakter yang sudah berjalan di sekolah untuk menemukan celah integrasi dengan media digital, dengan fokus pada nilai-nilai seperti integritas, empati, kerja sama, dan tanggung jawab yang dapat diperkuat melalui pendekatan digital. Studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran dapat mendukung pendidikan karakter (Sinaga, 2023). Tidak kalah penting, dilakukan analisis mendalam terhadap karakteristik siswa dan kebutuhan penguatan karakter yang diperlukan, dengan mempertimbangkan latar belakang sosial-budaya, tingkat literasi digital, serta aspek karakter yang perlu dikembangkan, sehingga program pengabdian dapat dirancang secara tepat sasaran dan relevan dengan konteks lokal. Analisis semacam ini penting untuk memastikan efektivitas program dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Nuraeni et al., 2024).

B. Pelaksanaan



Metode Design Thinking digunakan dalam pengabdian ini untuk merancang solusi inovatif dalam mengintegrasikan media digital sebagai sarana pendidikan karakter. Tahap pertama, Empathize (Memahami), berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta diskusi kelompok. Brown (2009) dalam *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society* menekankan bahwa empati adalah elemen kunci dalam inovasi yang berpusat pada manusia, memungkinkan pendidik untuk mengenali tantangan dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran karakter. Selanjutnya, dalam tahap Define (Menentukan Masalah), data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi kendala dan peluang dalam pemanfaatan media digital guna memperkuat nilai-nilai karakter. Martin (2009) dalam *The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage* menjelaskan bahwa tahap ini berperan penting dalam membentuk pola pikir strategis yang berorientasi pada masa depan, sehingga solusi yang ditemukan dapat lebih tepat sasaran. Pada tahap Ideate (Mengembangkan Ide), berbagai strategi pembelajaran berbasis media digital mulai dirancang. Kelley (2001) dalam *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm* mengungkapkan bahwa eksplorasi berbagai kemungkinan solusi tanpa batasan sangat penting dalam menghasilkan ide-ide kreatif. Strategi yang dikembangkan dalam pengabdian ini meliputi pemanfaatan aplikasi edukasi, platform interaktif, dan sumber belajar digital yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara efektif.

Setelah ide dikembangkan, tahap Prototype (Membuat Prototipe) dilakukan dengan membangun model pembelajaran berbasis media digital yang dapat mendukung penguatan karakter siswa. Cross (2011) dalam *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work* menyoroti bahwa pembuatan prototipe memungkinkan pengujian awal terhadap ide sebelum diimplementasikan sepenuhnya. Dalam pengabdian masyarakat ini, prototipe berupa modul pembelajaran digital dan game edukatif yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Akhirnya, tahap Test (Uji Coba dan Evaluasi) dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang dikembangkan di kelas serta mengevaluasi efektivitasnya melalui observasi, wawancara, dan refleksi dari guru serta siswa. Liedtka dan Ogilvie (2011) dalam *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value* menegaskan bahwa pengujian berbasis umpan balik sangat penting untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar efektif. Evaluasi ini membantu dalam menyempurnakan pendekatan yang digunakan sehingga media

digital dapat lebih optimal dalam mendukung pendidikan karakter. Dengan menerapkan kelima tahap Design Thinking, inovasi dalam pembelajaran berbasis media digital dapat dikembangkan secara lebih sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa serta pendidik.

C. Evaluasi

Evaluasi dalam pengabdian masyarakat ini dilakukan berdasarkan tahapan Design Thinking, khususnya pada tahap Test (Uji Coba dan Evaluasi). Setelah rancangan pembelajaran interaktif berbasis media digital selesai, metode ini diuji di kelas untuk melihat efektivitasnya dalam penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 4 Taman Bali.

Pada tahap awal, dilakukan observasi langsung di kelas untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media digital, apakah mereka lebih antusias, aktif, dan memahami nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Selanjutnya, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengalaman mereka, termasuk seberapa mudah mereka memahami materi dan apakah metode ini lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Wawancara dengan guru juga dilakukan untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai keberhasilan metode ini, tantangan yang muncul, serta bagaimana media digital dapat mendukung pembelajaran karakter secara berkelanjutan.

Data yang diperoleh dari angket dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode yang diterapkan. Jika ditemukan kendala seperti kurangnya akses perangkat atau kesulitan siswa dalam memahami teknologi, maka hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan metode lebih lanjut.

Melalui evaluasi ini, diharapkan model pembelajaran berbasis media digital dapat terus disempurnakan sehingga mampu meningkatkan pendidikan karakter dengan cara yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Perencanaan pengabdian ini dimulai dengan menetapkan tujuan utama, yaitu merancang dan menguji model pembelajaran berbasis media digital yang dapat memperkuat pendidikan karakter di SD Negeri 4 Taman Bali. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan kepada siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.

Selanjutnya, dilakukan persiapan materi pembelajaran yang terdiri dari web edukatif dan game edukatif sebagai media digital utama. Web edukatif dirancang untuk memberikan materi secara interaktif, sedangkan game edukatif dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, instrumen pengabdian seperti panduan wawancara, angket, dan kuesioner disusun untuk mengumpulkan data terkait persepsi guru dan siswa mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran karakter.

B. Pelaksanaan

Metode Design Thinking digunakan dalam pengabdian ini untuk merancang solusi inovatif dalam mengintegrasikan media digital sebagai sarana pendidikan karakter. Tahap pertama, Empathize (Memahami), berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, diskusi kelompok, serta pemberian kuesioner kepada siswa.



Brown (2009) dalam *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society* menekankan bahwa empati adalah elemen kunci dalam inovasi yang berpusat pada manusia, memungkinkan pendidik untuk mengenali tantangan dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran karakter.

Pada tahap ini, kegiatan lapangan dilakukan pada tanggal 18 Maret 2025 dengan memberikan pembelajaran berbasis media digital dalam bentuk web edukatif dan game edukatif kepada siswa. Web edukatif digunakan untuk menyampaikan materi secara interaktif dan memperkuat nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Game edukatif digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dengan pendekatan yang menyenangkan. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru untuk memahami persepsi mereka terkait efektivitas metode yang diterapkan, serta memberikan angket dan kuesioner kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman, pengalaman, serta persepsi mereka selama kegiatan berlangsung.

Untuk mengefisienkan waktu dsiswa kelas 5 dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama mengerjakan tes matematika, sedangkan kelompok kedua mengerjakan tes bahasa Indonesia. Pembagian ini tidak hanya memfasilitasi variasi pemahaman materi, tetapi juga untuk melihat bagaimana media digital memengaruhi pemahaman siswa terhadap dua mata pelajaran dengan pendekatan karakter yang berbeda.

Selanjutnya, dalam tahap Define (Menentukan Masalah), data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi kendala dan peluang dalam pemanfaatan media digital guna memperkuat nilai-nilai karakter. Martin (2009) dalam *The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage* menjelaskan bahwa tahap ini berperan penting dalam membentuk pola pikir strategis yang berorientasi pada masa depan, sehingga solusi yang ditemukan dapat lebih tepat sasaran.

Pada tahap Ideate (Mengembangkan Ide), berbagai strategi pembelajaran berbasis media digital mulai dirancang. Kelley (2001) dalam *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm* mengungkapkan bahwa eksplorasi berbagai kemungkinan solusi tanpa batasan sangat penting dalam menghasilkan ide-ide kreatif. Strategi yang dikembangkan dalam pengabdian ini meliputi pemanfaatan aplikasi edukasi, platform interaktif, game edukatif, serta penggunaan angket dan kuesioner untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter.

Tahap Prototype (Membuat Prototipe) dilakukan dengan membangun model pembelajaran berbasis media digital yang dapat mendukung penguatan karakter siswa.

Prototipe berupa modul pembelajaran digital dan game edukatif yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.



Akhirnya, tahap Test (Uji Coba dan Evaluasi) dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang dikembangkan di kelas serta mengevaluasi efektivitasnya melalui observasi, wawancara, refleksi dari guru, serta analisis hasil angket dan kuesioner yang telah diberikan kepada siswa. Liedtka dan Ogilvie (2011) dalam *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value* menegaskan bahwa pengujian berbasis umpan balik sangat penting untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar efektif. Evaluasi ini membantu dalam menyempurnakan pendekatan yang digunakan sehingga media digital dapat lebih optimal dalam mendukung pendidikan karakter

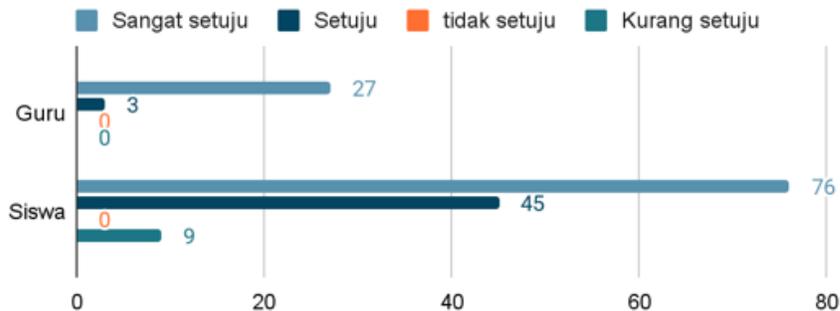
C. Evaluasi

Evaluasi dalam pengabdian ini dilakukan berdasarkan tahapan Design Thinking, khususnya pada tahap **Test (Uji Coba dan Evaluasi)**. Setelah rancangan pembelajaran interaktif berbasis media digital selesai, metode ini diuji di kelas untuk melihat efektivitasnya dalam penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 4 Taman Bali.

Pada tahap awal, dilakukan observasi langsung di kelas untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media digital, apakah mereka lebih antusias, aktif, dan memahami nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh perspektif mereka mengenai keberhasilan metode yang diterapkan serta tantangan yang dihadapi dalam implementasi media digital. Guru memberikan umpan balik positif terhadap pemanfaatan web edukatif dan game edukatif sebagai sarana pembelajaran karakter.

Selain wawancara dan angket, pemberian kuesioner kepada siswa juga dilakukan untuk mengevaluasi persepsi mereka mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran karakter. Kuesioner berfokus pada penilaian siswa terhadap pemahaman nilai karakter, kenyamanan dalam menggunakan teknologi, serta tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sebanyak 58,5% dari seluruh tanggapan yang diberikan menyatakan sangat setuju, sedangkan 34,6% menyatakan setuju. Dengan demikian, sekitar 90% tanggapan yang diberikan bersifat positif terhadap penerapan media digital dalam proses belajar mengajar.

Grafik hasil kuesioner mitra



Sebelum penerapan media digital, hasil kuis matematika menunjukkan bahwa nilai siswa berada dalam rentang **60 hingga 85**, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai **65 dan 70**, masing-masing sebanyak **3 siswa**. Sementara itu, nilai literasi siswa memiliki sebaran antara **60 hingga 86,67**, dengan mayoritas siswa mendapatkan nilai **70 (5 siswa)**. Data ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media digital, sebagian besar siswa masih berada pada tingkat pencapaian nilai yang bervariasi, dengan konsentrasi terbesar pada nilai menengah.

Tabel 1. Literasi 1

Nilai	Frekuensi
60	1
70	5
73.33	1
76.67	0
80	2
83.33	1
86.67	1

Tabel 2. Matematika 1

Nilai	Frekuensi
60	1
65	3
70	3
75	2
85	2

Setelah penerapan media digital, terjadi peningkatan dalam hasil kuis baik untuk matematika maupun literasi. Rentang nilai literasi meningkat menjadi **83,33 hingga 100**, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai **93,33 (3 siswa)**. Demikian pula, nilai

matematika mengalami peningkatan, dengan rentang **85 hingga 95**, di mana mayoritas siswa memperoleh nilai **90 (9 siswa)**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam kedua bidang tersebut.

Tabel 3. Literasi 2

Nilai	Frekuensi
83.33	1
86.67	1
90	2
93.33	3
96.67	2
100	2

Tabel 4. Matematika 2

Nilai	Frekuensi
85	1
90	9
95	3

Data hasil observasi, wawancara, angket, dan kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode yang diterapkan. Jika ditemukan kendala seperti kurangnya akses perangkat atau kesulitan siswa dalam memahami teknologi, hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan metode lebih lanjut.

Melalui evaluasi ini, diharapkan model pembelajaran berbasis media digital dapat terus disempurnakan sehingga mampu meningkatkan pendidikan karakter dengan cara yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Taman Bali, dapat disimpulkan, bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran secara signifikan dapat memperkuat pendidikan karakter siswa. Pengembangan model pembelajaran berbasis web edukatif dan game edukatif, yang diterapkan melalui metode Design Thinking, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama.

Selain itu, peningkatan hasil akademis pada mata pelajaran literasi dan matematika menunjukkan bahwa media digital tidak hanya memperkaya pemahaman siswa dalam konteks akademis, tetapi juga mendukung internalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan kuesioner menunjukkan bahwa

mayoritas siswa memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis media digital, serta merasakan manfaatnya dalam aspek karakter dan akademik.

Namun, beberapa kendala seperti keterbatasan akses perangkat dan tantangan dalam pemahaman teknologi oleh sebagian guru dan siswa perlu diperhatikan untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan model pembelajaran ini. Untuk itu, upaya lebih lanjut diperlukan dalam meningkatkan akses perangkat, memberikan pelatihan tambahan bagi guru, serta memperkaya konten pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan kearifan lokal.

Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pendidikan karakter menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 4 Taman Bali. Ke depannya, dengan perbaikan dan penyesuaian yang terus-menerus, model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan bagi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] De Oliveira, L. C., Guerino, G. C., De Oliveira, L. C., & Pimentel, A. R. (2023). Information and Communication Technologies in Education 4.0 Paradigm: A Systematic Mapping Study. *Informatics in Education*, 22(1), 71–98. <https://doi.org/10.15388/infedu.2023.03>
- [2] Yuniarto, Bambang, & Yudha, Rivo Panji. (2021). Literasi digital sebagai penguatan pendidikan karakter menuju era Society 5.0. *Jurnal Eduksos: The Journal of Social and Economic Education*, 10(2).
- [3] Nuraeni, N. (2020). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 3(2), 65–73.
- [4] Iskandar, S., Rosmana, P. S., Husna, M., Herlina, P., & Supriatna. (2024). Literasi digital sebagai jembatan penguatan pendidikan karakter di era 5.0. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 166–180.
- [5] Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- [6] Muchtar, F. F., Rahman, M. C., Azhar, M. N., Ishaq, S. S. K., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2024). Peran pendidikan karakter dalam menghadapi era digital. *Jurnal Sinektik*, 6(2).
- [7] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [8] Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- [9] Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- [10] Yayici, E. (2016). *Design Thinking Methodology Book*. Emrah Yayici.
- [11] Praheto, A., & Sayekti, L. (2017). Teknik pencatatan 5R untuk meningkatkan keterampilan menyimak apresiatif dan kreatif mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 110–117. <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/5625>
- [12] Sinaga, A. V. (2023). Peranan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan skill peserta didik abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836–2846. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3324>
- [13] Nuraeni, L., Tamagola, R. H. A., Hafida, N., Wonggor, S., Khairunnisa, & Aziz, A. A. (2024).

Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal untuk menghadapi isu-isu strategis terkini di era digital. *Journal on Education*, 6(2), 14615–14620.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5322>

- [14] Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.
- [15] Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg Publishers.
- [16] Kelley, T. (2001). *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*. Currency.
- [17] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Columbia Business School Publishing.
- [18] Martin, R. (2009). *The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage*. Harvard Business Press.