

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Rani Handriyani<sup>1,2</sup>, Chairul Hudaya<sup>2,3\*</sup>, dan Chairul Anam Afgani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>SDN Olat Rarang Sumbawa, Indonesia

<sup>2</sup>Manajemen Inovasi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>3</sup>Teknik Sistem Energi, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia, Indonesia

<sup>4</sup>Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Ilmu dan Teknologi Pertanian, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

*Corresponding author:* c.hudaya@uts.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kesadaran tentang karakter siswa sekolah dasar terlihat dari berbagai perilaku siswa saat pembelajaran diantaranya sebagian siswa ada yang tidak jujur, kurang bertanggungjawab, memiliki perilaku yang kurang terpuji dengan mengucapkan perkataan kasar yang viral di media sosial, terdapat sebagian siswa yang bersikap kurang sopan dan kedisiplinan siswa rendah serta melakukan perundungan. Hal ini perlu ditindaklanjuti dengan pemberian pemahaman kepada siswa terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya di SDN Olat Rarang dengan mempraktikkannya dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk menganalisis langkah-langkah dan pengaruh pemanfaatan media digital sebagai inovasi pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar dengan metode penelitian berpola one group pretest-posttest design. Instrument penelitian yang digunakan adalah wawancara dan angket pembelajaran karakter siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitas untuk mendapat alat ukur yang sah dan reliable. Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital dalam meningkatkan pembelajaran karakter siswa menggunakan analisis paired sample t test melalui aplikasi SPSS 22 dengan perolehan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.016 lebih kecil dari signifikansi tabel (0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* terhadap pembelajaran karakter siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media digital. Kesimpulan dari penelitian ini adalah guru telah memanfaatkan media teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar dengan nilai karakter yang dikembangkan diantaranya mandiri dan kerja keras, kejujuran, sikap santun ketika menjawab salam guru, nilai kreatif ketika siswa mampu mempresentasi hasil tugasnya, dan nilai tanggungjawab ketika siswa mampu mengumpulkan tugas tepat waktu serta terdapat pengaruh pemanfaatan media digital dalam meningkatkan pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Pemanfaatan Teknologi Digital; Pembelajaran Karakter.

### ABSTRACT

*This research is motivated by a lack of awareness about the character of elementary school students, which can be seen from various students' behavior during learning, including some students who are dishonest, irresponsible, have less than commendable behavior by saying harsh words that go viral on social media, there are some students who behave impolitely. and low student discipline and bullying. This needs to be followed up by providing understanding to students, especially in the subject of Pancasila education, especially at SDN Olat Rarang by practicing it in the school and community environment. Therefore, the aim of this research is to analyze the steps*

*and effects of using digital media as a character learning innovation in Pancasila education subjects for elementary school students using a research method with a one group pretest-posttest design pattern. The research instruments used were interviews and student character learning questionnaires which had been tested for validity and reliability to obtain valid and reliable measuring instruments. To analyze the effect of using digital media in improving student character learning using paired sample t test analysis via the SPSS 22 application with a significance value (2-tailed) of 0.016 which is smaller than the table significance (0.05) so it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Thus, there is a difference in the average pretest and posttest scores regarding elementary school students' character learning through the use of digital media. The conclusion of this research is that teachers have utilized digital technology media in learning Pancasila education for elementary school students with character values developed including independence and hard work, honesty, politeness when responding to teacher greetings, creative values when students are able to present the results of their assignments, and the value of responsibility. when students are able to submit assignments on time and there is an influence of the use of digital media in improving character learning in elementary school students' Pancasila education subjects.*

**Keywords:** Utilization of Digital Media; Character Learning.

## 1. PENDAHULUAN

Seiring perjalanan waktu, teknologi telah mengalami perkembangan yang pesat dengan menghadirkan era baru yaitu era revolusi industri 4.0 dan globalisasi yang memberi dampak disegala aspek kehidupan tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Era revolusi industri mengubah cara berfikir dan cara pandang mengenai pendidikan, seperti pada pembelajaran yang dilakukan dimana pemanfaatan teknologi lebih banyak digunakan (Rahman & Nuryana, 2019). Ditambah pendapat (Setiawan et al., 2019) bahwa dengan dilakukannya pelatihan dan pembiasaan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dapat membuat iklim akademik yang sesuai dengan revolusi industry 4.0 dapat terealisasi dengan baik. Menyikapi dampak globalisasi terhadap pendidikan maka diperlukan sebuah inovasi dalam pendidikan. Menurut (Rusdiana, 2014) Inovasi pendidikan diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang ekonomi, sosial, dan bidang lainnya. Pemikiran yang kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional menjadi kunci keberhasilan inovasi. Sejalan dengan pendapat (Blândul, 2015) Inovasi pendidikan adalah tindakan menciptakan dan menyebarkan suatu alat dan praktik instruksional baru, bentuk organisasi maupun teknologi. Guru akan menerima aspek inovasi dalam pendidikan dan bersedia memenuhi tantangan masa depan. Diperjelas oleh (Litster et al., 2020) bahwa sistem pendidikan abad 21 berfokus pada inovasi yang dapat mengubah sistem pendidikan dengan kualitas lebih baik.

Salah satu inovasi dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi digital. Menurut pendapat (Picatoste et al., 2018) bahwa pendidikan teknologi digital merupakan faktor kunci membantu semua kalangan masyarakat termasuk pelaku pendidikan dalam menghadapi revolusi keempat. Dan pendapat (Burbules et al., 2020), bahwa teknologi menjadi reformasi penggerak pendidikan, sebagai sarana dalam mengembangkan pendidikan diseluruh elemen masyarakat.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, hal ini diterangkan oleh (Ulfah & Aznam, 2018) bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk inovasi pendidikan adalah menyediakan fasilitas sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi. Menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta memudahkan guru dalam memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan sehingga pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran bisa meningkat.

Penggunaan media digital atau media berbasis teknologi memiliki dampak positif diantaranya penggunaan media digital atau media berbasis teknologi memiliki dampak positif diantaranya (a) Memudahkan dalam mencari informasi yang sedang dibutuhkan. (b) Informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah di akses untuk kepentingan pendidikan. (c) Inovasi dalam pembelajaran

semakin berkembang dengan adanya inovasi *e-learning* yang semakin memudahkan proses pendidikan dan dapat membuat kelas *virtual* atau kelas yang berbasis *teleconference* yang tidak mengharuskan sang pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan. (d). Munculnya bermacam-macam komunitas dari internet guna menjalin relasi baru. (e) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat nyata. (f). Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi. (g). Dapat digunakan sebagai sistem pendukung keputusan dalam dunia pendidikan. Guru meningkatkan kompetensinya pada berbagai bidang ilmu dan profil institusi pendidikan diketahui oleh pemerintah. (h). Dapat membuat perpustakaan *online* (perpustakaan dalam bentuk digital).

Di balik kemajuan teknologi informasi yang memiliki dampak positif, ternyata ada dampak negatif juga yang dapat ditimbulkan pada dunia pendidikan, yaitu (a) Banyaknya informasi yang menarik bagi siswa di internet membuat siswa terkadang tidak fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. (b) Mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) karena semakin mudahnya mengakses data dapat menyebabkan munculnya penjiplakan atau plagiatisme untuk melakukan suatu kecurangan. (c) Banyaknya informasi menarik atau *game online* membuat peserta didik menjadi malas belajar. Peserta didik lebih suka menjelajahi dunia maya dengan berbagai informasi menarik yang disajikan. (d) Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindakan kriminal. Kemajuan di bidang pendidikan juga mencetak generasi yang *e-book* berpengetahuan tinggi tetapi mempunyai moral yang rendah. (e) Maraknya penyebaran pornografi di kalangan peserta didik yang akan merusak moral generasi muda jaman sekarang. Bagi jiwa yang masih muda dan suka penasaran melihat hal yang berbau pornografi justru akan membuat peserta didik ingin mencoba karena penasaran. Inilah yang kemudian akan membuat siswa mengalami kerusakan moral. (f) Peserta didik dapat melupakan untuk menjalankan kewajibannya seperti belajar dan beribadah. (g) Teknologi informasi membuat pengaruh dari luar negeri masuk dengan sangat bebas dan sangat sulit dibendung. Inilah yang menyebabkan datangnya pengaruh pergaulan bebas di kalangan peserta didik karena mencontoh apa yang mereka lihat di luar melalui media informasi.

Berdasarkan uraian diatas, salahsatu dampak positif pemanfaatan teknologi digital adalah meningkatnya minat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa namun salahsatu dampak negatif pemanfaatan teknologi digital adalah rendahnya moral siswa yang ditunjukkan dengan perilaku siswa yang tidak terpuji hal ini mengisyaratkan pendidikan karakter siswa yang rendah.

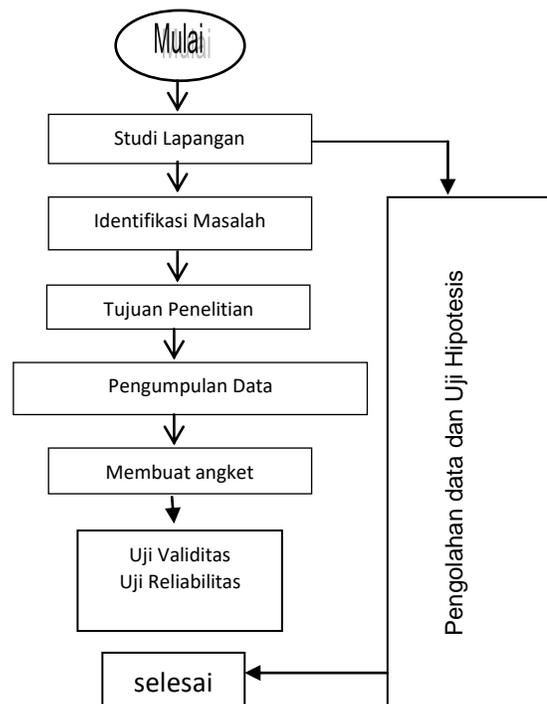
Kenyataan yang ditemui penulis selaku guru Pendidikan Pancasila yang mengajar di kelas IV SDN Olat Rarang bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran karena siswa tertarik dengan media digital yang diterapkan namun berdampak pada rendahnya pendidikan karakter siswa, hal ini dikarenakan sebagian siswa membudayanya ketidakjujuran, yang terlihat saat siswa sedang mengerjakan ulangan terdapat siswa yang mencari jawaban menggunakan HP, sebagian siswa kurang bertanggungjawab, hal ini terlihat dari tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru, sebagian siswa memiliki perilaku yang kurang terpuji dengan mengucapkan perkataan kasar yang viral di media sosial, terdapat sebagian siswa yang bersikap kurang sopan dan beberapa siswa kedatangan bermain game di sekolah yang menandakan kedisiplinan siswa rendah serta beberapa siswa melakukan perundungan. hal ini dimungkinkan karena kurangnya pemahaman siswa tentang pendidikan karakter, siswa memiliki anggapan bahwa perilaku atau tindakan yang viral di media social merupakan perilaku yang sah-sah saja dilakukan serta masuknya pengaruh asing melalui teknologi digital yang dianggap *gaul* oleh siswa. Berbagai fitur yang ditawarkan pada alat canggih ini tak sedikit anak membuat anak menjadi kecanduan meskipun tak semua penggunaanya lantas dianggap kecanduan. perkembangan teknologi digitalisasi tak bisa di tolak namun butuh upaya keras dan serius untuk menemukan inovasi terbaik menghadapi situasi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, tampak dibutuhkan inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan karakter siswa sehingga perilaku siswa dapat diubah menjadi lebih baik. Untuk membentuk siswa yang berkarakter dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar, maka setiap orang yang terlibat di dalam dunia pendidikan harus memahami perilaku setiap individu yang terkait. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan (Suprihatiningrum, 2013).

Oleh karena itu, peneliti mengkaji pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar dengan harapan terbentuknya siswa yang memiliki karakter berkualitas baik.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* (campuran kuantitatif dan kualitatif). Penelitian kuantitatif berupa analisis angket pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar melalui teknologi digital dan penelitian kualitatif berupa wawancara penerapan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila sebagai inovasi pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. Alur penelitian ini sebagai berikut.



Sampel penelitian terdiri dari 100 responden. Adapun data penelitian terdiri dari data primer yaitu angket pembelajaran karakter dan hasil wawancara pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter dan data sekunder yaitu dokumentasi kegiatan pembelajaran karakter di kelas.

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa angket pembelajaran karakter sebanyak 27 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitas angket. Sedangkan data kualitatif berupa pertanyaan wawancara guru pendidikan pancasila sekolah dasar yang terdiri dari beberapa indikator yaitu guru memahami

teknologi digital dalam pembelajaran, ketersediaan fasilitas teknologi digital, memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dan nilai karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar.

Teknis analisis data kuantitatif yaitu kompetensi peserta didik melalui uji t sampel berpasangan melalui analisis SPSS 22 yang telah di uji normalitas dan homogenitasnya. Sedangkan data kualitatif hasil wawancara dalam bentuk tabel rekap wawancara pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Langkah-langkah Penerapan Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Dalam menggali informasi guru terkait langkah-langkah penerapan media teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa dilakukan wawancara untuk empat orang guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara bahwa guru telah menanamkan nilai karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila melalui pemanfaatan media teknologi digital. Adapun hasil wawancara sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara

No	Indikator	Hasil Wawancara
1	Guru Memahami Teknologi Informasi	Guru memahami teknologi informasi
		Guru menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam teknologi digital
		Guru telah menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam teknologi digital
2	Ketersediaan fasilitas teknologi digital	Fasilitas teknologi digital telah tersedia di sekolah
		Sarana dan prasarana teknologi digital yang menunjang pembelajaran karakter telah tersedia di sekolah
3	Guru Memanfaatkan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran	Guru telah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran
		Guru sering menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran
		Guru menyiapkan fasilitas teknologi digital sebelum pembelajaran
		Guru menggunakan media teknologi digital dalam menjelaskan materi dan pemberian evaluasi
4	Nilai Karakter yang telah tercapai saat pemanfaatan	Religius, disiplin, kejujuran, kreatif, mandiri, kerjasama, tanggungjawab, cinta damai, dan peduli sesama

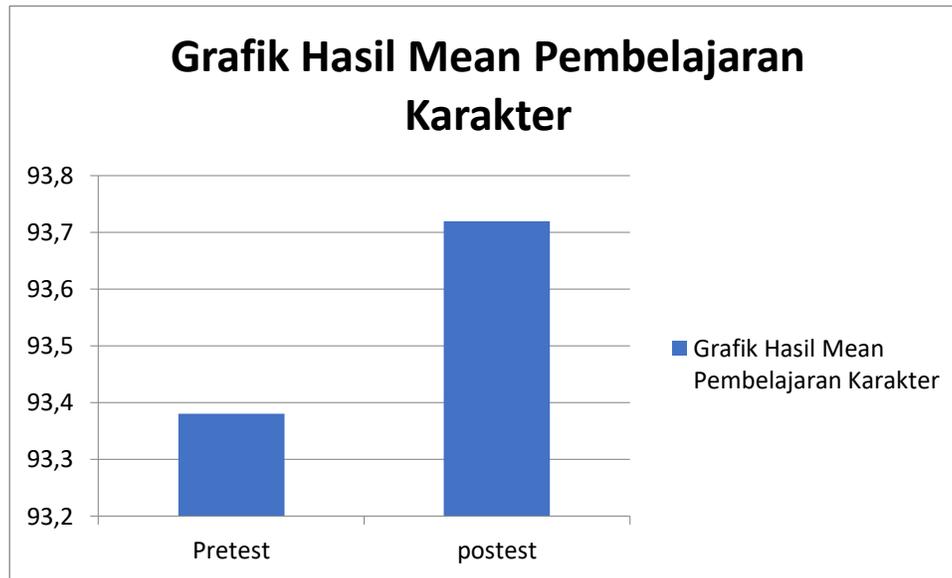
Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dalam menggali informasi guru terkait langkah-langkah penerapan media teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa dilakukan wawancara untuk empat orang guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara bahwa guru telah menanamkan nilai karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila melalui pemanfaatan media teknologi digital. Hal ini terlihat dari hasil yaitu guru sekolah dasar telah memahami teknologi informasi sebagai bagian dari teknologi digital dalam pembelajaran,

mampu menyiapkan fasilitas teknologi digital yang akan diterapkan dalam pembelajaran mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, dan telah mengembangkan pembelajaran karakter siswa sekolah dasar.

Dari hasil wawancara guru sekolah dasar bahwa pemanfaatan media teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran pada mata pendidikan pancasila dapat meningkatkan karakter siswa. Hal ini sesuai pendapat (Sanjaya, 2011) bahwa Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan, atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan, dalam hal ini masalah karakter siswa. Ditambah pendapat (Maharati, 2022) bahwa Proses pembelajaran guru harus selalu berinovasi untuk menciptakan kondisi dan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat bersosialisasi mengembangkan empatinya dan mengkomunikasikan gagasannya kepada orang lain, teman ataupun guru. Tenaga pengajar yang inovatif adalah yang aktif mencari ide-ide baru, dan mengalami proses pelaksanaan yang terus berkesinambungan, tidak terhenti dalam satu waktu saja melainkan terus berlangsung. Dengan demikian pemanfaatan media teknologi digital dapat mengembangkan pembelajaran karakter siswa sesuai pendapat Wibowo dalam (Fadilah et al., 2021) menyatakan bahwa Pendidikan karakter merupakan tanggungjawab lembaga pendidikan dalam rangka melakukan pembinaan terhadap generasi penerus bangsa agar memiliki perilaku baik, sesuai dengan norma yang berlaku ditengah-tengah masyarakat sehingga terwujud generasi berkarakter unggul. Proses pembentukan karakter ini harus dilakukan sejak dini. Dipertegas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal pasal 2 menyatakan bahwa PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Depdikbud RI, 2018). Sejalan dengan pendapat Zubaedi (2015) menjelaskan Nilai-nilai pendidikan karakter antara lain kejujuran, kemandirian, sopan santun, kemuliaan sosial, kecerdasan berpikir termasuk kepenasaran akan intelektual, dan berpikir logis. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter tidak bisa hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan atau melatih suatu keterampilan tertentu. Penanaman pendidikan karakter perlu proses, contoh teladan, dan pembiasaan atau pembudayaan dalam lingkungan peserta didik dalam lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan (*exposure*) media massa.

**B. Analisis pengaruh pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan pendidikan karakter pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar**

Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan nilai karakter siswa sekolah dasar melalui uji deskriptif statistic diperoleh hasil sebagai berikut.



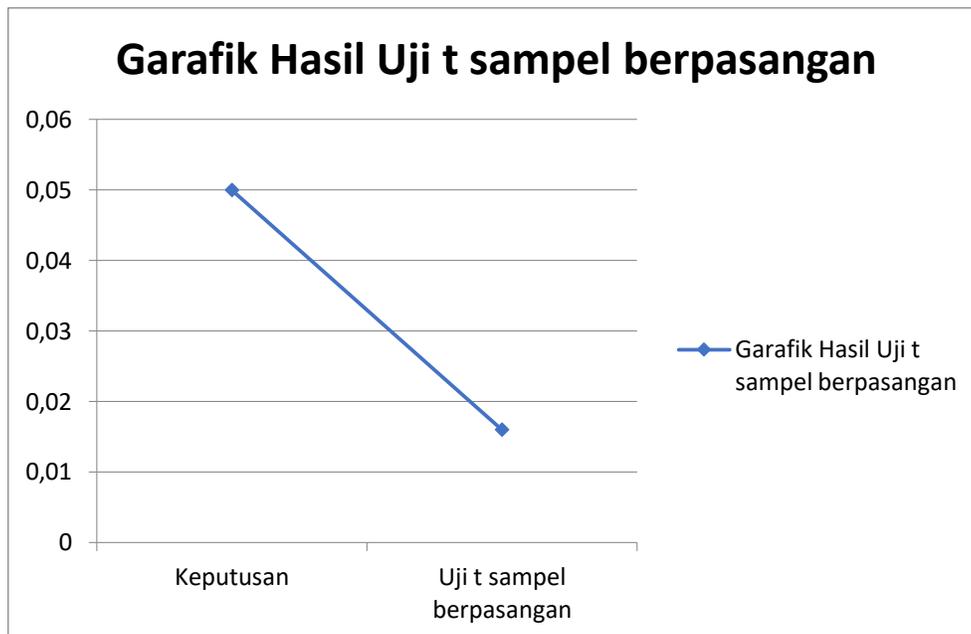
**Gambar 1.** Grafik Hasil Mean

Dari gambar 2 diperoleh hasil rata-rata nilai karakter siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila mengalami peningkatan setelah penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar telah mengembangkan pembelajaran karakter siswa yang terlihat dari nilai kedisiplinan, siswa sudah hadir tepat waktu saat pembelajaran, nilai tanggung jawab, siswa sudah mengumpulkan tugas yang diberikan guru tepat waktu, nilai mandiri, siswa telah berusaha mengerjakan tugas individu secara mandiri, nilai kejujuran, siswa telah mengerjakan tugas dengan jujur, nilai kreatif, siswa mampu menyusun dan mempresentasi hasil tugas dengan baik, nilai kerjasama, siswa mampu berdiskusi kelompok, nilai religious, siswa telah memulai dan menutup pelajaran dengan doa dan tertib, nilai peduli sesama, siswa membantu teman yang kesulitan mengerjakan tugas, dan nilai cinta damai, siswa mampu belajar dalam keadaan aktif, menyenangkan, tenang dan tentram. Sesuai hasil penelitian Isma Damayanti (2019) Pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara optimal sebagai upaya penguatan karakter mampu memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan yang terpenting berkarakter sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan Gerakan Literasi Nasional tercapai dengan optimal. Seorang literat digital artinya mampu memproses berbagai informasi, memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain melalui berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, menciptakan dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan sehingga terlahirlah tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Ditambah pendapat Sugiarto, dkk (2023) bahwa dengan literasi digital, peserta didik dapat mempelajari penggunaan teknologi secara bijaksana, etis, dan bertanggung jawab. Berdasarkan kajian-kajian diatas, terdapat beberapa cara di mana literasi digital

dapat memperkuat pendidikan karakter di era Society 5.0; Pertama, pemahaman Nilai-nilai Karakter: Literasi digital dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk memperkuat pemahaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Melalui kegiatan literasi digital, siswa dapat mengembangkan pemahaman tentang etika digital, tanggung jawab online, kerjasama, dan kemampuan kritis dalam memilah informasi yang diterima. Kedua, Kemampuan Berpikir Kreatif: Literasi digital juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam menghadapi situasi kompleks di era digital, siswa perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Literasi digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai teknologi dan platform digital yang dapat memperluas kemampuan berpikir mereka.

Untuk mengukur tingkat pembelajaran karakter siswa menggunakan instrument angket yang sudah diuji kelayakan alat ukurnya. Dalam menentukan pengaruh pemanfaatan media teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila menggunakan analisis paired sampel t-test.

Adapun hasil uji paired sampel t test sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Hasil Uji t Sampel Berpasangan

Berdasarkan gambar 2 diperoleh hasil signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.016 kurang dari signifikansi (*2-tailed*) tabel yaitu 0.05 jika dibandingkan dengan dasar pengambilan keputusan disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan pembelajaran karakter pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pemanfaatan teknologi dapat disesuaikan dengan pengembangan nilai karakter siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nela (2020) bahwa penggunaan gamifikasi quizizz dalam penilaian/ulangan/tes pelajaran sejarah telah meningkatkan karakter kejujuran siswa karena dengan quizizz membuat peserta didik terpaksa untuk tidak bisa mencotek (terpaksa untuk jujur). Tetapi karena hal tersebut justru membuat mereka semakin menyadari bahwa kejujuran sangat penting dalam upaya untuk menciptakan ketenteraman dalam kehidupan disekolah maupun

masyarakat. Ditambah pendapat Dini Anggraeni Dewi, dkk (2021) bahwa kenyataan anak lebih tertarik menonton *youtube*, cara tersebut dapat membentuk karakter siswa melalui perkembangan teknologi digital dan cara lain untuk membentuk karakter peserta didik melalui teknologi digital adalah melalui pihak sekolah. Pihak sekolah dapat menyarankan situs belajar kepada peserta didik dengan media pembelajaran berupa laptop atau komputer yang telah tersedia di laboratorium komputer pihak sekolah juga dapat mengenalkan materi berbasis literasi digital berbasis gambar, audio, dan visual dengan harapan membantu peserta didik untuk memilah-milah informasi yang masuk melalui media digital. Ditambah penjelasan pendapat Zubaedi (2015) menjelaskan nilai-nilai pendidikan karakter antara lain kejujuran, kemandirian, sopan santun, kemuliaan sosial, kecerdasan berpikir termasuk kepenasaran akan intelektual, dan berpikir logis. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter tidak bisa hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan atau melatih suatu keterampilan tertentu. Penanaman pendidikan karakter perlu proses, contoh teladan, dan pembiasaan atau pembudayaan dalam lingkungan peserta didik dalam lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan (*exposure*) media massa.

#### 4. KESIMPULAN

Untuk meningkatkan pembelajaran karakter siswa melalui pemanfaatan media teknologi digital, dilakukan dengan beberapa langkah diantaranya guru memahami teknologi digital, guru memanfaatkan media teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan guru mengembangkan nilai karakter siswa yang disesuaikan dengan media teknologi digital yang dimanfaatkan. Hal ini terlihat dari nilai karakter yang telah dicapai saat guru memanfaatkan media teknologi digital diantaranya nilai religius, siswa berdoa sebelum belajar, nilai disiplin saat absensi kehadiran siswa, nilai gotong royong dan toleransi saat siswa berdiskusi kelompok, sikap mandiri saat siswa mampu mengerjakan tugas dengan mandiri dan kerja keras, sikap santun ketika menjawab salam guru, nilai kreatif ketika siswa mampu mempresentasi hasil tugasnya, dan nilai tanggungjawab ketika siswa mampu mengumpulkan tugas tepat waktu serta pemanfaatan media teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat mengembangkan nilai karakter siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis paired sample t test dengan nilai signifikansi hitung sebesar 0.016 lebih kecil dari signifikansi tabel yaitu 0.05 yang artinya terdapat pengaruh pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, W. (2012). *Pendidikan karakter usia dini: strategi membangun karakter di usia emas*. Pustaka Pelajar.
- Blândul, V. C. (2015). *Inovation in education–fundamental request of knowledge society*. Procedia-Social and Behavioral Sciences.
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). *Five trends of education and technology in a sustainable future*. Geography and Sustainability.
- Depdikbud RI, P. K. I. K. R. (2018). *Infografis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Jakarta: Author.
- Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., Elisanti, A. D., & KM, S. (2021). *Pendidikan karakter*. Agrapana Media.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami perkembangan anak generasi alfa di era industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*.
- Hanafi, H. (2013). Pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan website ub terhadap sikap penggunadengan pendekatan tam (*survei pada anggota website www. ub. ac. id mahasiswa fia bisnis dan publik ta 2011-2012 universitas brawijaya malang*). Brawijaya University.

- Hasyim, M. (2015). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Umar Baradja dan Relevansinya dengan Pendidikan Nasional. *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*.
- KBBI. (2005). *Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniawan, S. (2018). Pendidikan Karakter: Konsepsi Dan Implementasinya secara terpadu Dilingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi.
- Litster, J. D., Michaels, J. N., & Jacob, K. V. (2020). *Particle technology education in the 21st century—Outcomes from the IFPRI sponsored workshop in Sheffield, April 2017*. Powder Technology.
- Manik, J. S. (2022). Peran Guru dalam Menjaga E-Safety Peserta Didik di Era Teknologi Digital di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi Alpha—Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*.
- Picatoste, J., Pérez-Ortiz, L., & Ruesga-Benito, S. M. (2018). *A new educational pattern in response to new technologies and sustainable development. Enlightening ICT skills for youth employability in the European Union*. Telematics and Informatics.
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0.
- Rusdiana, A. (2014). *Konsep inovasi pendidikan*. Pustaka Setia.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Taib, S. H., Ismail, M. A., & Lubis, M. A. L. A. (2020). Inovasi kesepaduan dan strategi pengajaran dan pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Asean Comparative Education Research Journal On Islam And Civilization (ACER-J)*. EISSN2600-769X.
- Tanis, H. (2013). Pentingnya pendidikan character building dalam membentuk kepribadian mahasiswa. *Humaniora*.
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*.
- Umar, H. (2013). Metode penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis.
- Utami, D., & Sukmayadi, T. (2022). Penerapan Literasi Digital Melalui Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Galur Kulon Progo. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Widiyanto, A. M. (2013). *Statistika Terapan. Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo