

**Penguatan Pendidikan Karakter dalam Manajemen Kurikulum Sekolah Dasar
Berbasis Teknologi Digital di SDIC Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya**

***Strengthening Character Education in Curriculum Management of Elementary Schools
Based on Digital Technology at SDIC Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya***

**Agus Mulyanto*, Ruhana Afifi, Mulatsih Sri Utami, Iyus Yuswara,
Asep Hamjah Taupik**

Universitas Islam Nusantara

Jl. Soekarno-Hatta No.530, Sekejati, Kec. Buahbatu, Kota Bandung.

*Email: agusmulyanto@uninus.ac.id

(Diterima 30-05-2025; Disetujui 15-08-2025)

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didasari oleh pentingnya integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan era digital. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pendidikan karakter dalam manajemen kurikulum Sekolah Dasar (SD) melalui pemanfaatan teknologi digital di SDIC Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan, dan *workshop*. Kegiatan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam manajemen kurikulum, serta penggunaan media digital sebagai alat bantu pembelajaran berbasis teknologi digital. Rangkaian kegiatan diawali dengan koordinasi dan pemetaan kebutuhan sekolah melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, dilaksanakan pelatihan dan *workshop* yang membahas strategi penguatan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, penyusunan rencana pembelajaran yang berbasis karakter, serta pemanfaatan media digital interaktif dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini juga mencakup sesi praktik langsung dan pendampingan kepada guru-guru dalam menyusun rencana pembelajaran digital yang memuat integrasi pendidikan karakter. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, serta kuisioner refleksi di akhir kegiatan untuk mengukur dampak dan keberlanjutan program. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan *workshop*, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya pendidikan karakter dalam konteks implementasi kurikulum SD berbasis teknologi digital. Para peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama pelatihan, terutama dalam sesi pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai-nilai karakter. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap keterampilan guru dalam merancang serta mengaplikasikan media pembelajaran digital. Sebagai bentuk keberlanjutan, *workshop* ini menghasilkan komitmen bersama dari para peserta untuk mengintegrasikan media yang telah dirancang ke dalam proses pembelajaran di kelas secara bertahap dan konsisten.

Kata kunci: pendidikan karakter, manajemen kurikulum SD, media teknologi digital

ABSTRACT

This community service activity is based on the importance of integrating character values into the learning process in alignment with the developments of the digital era. This community service activity aims to strengthen character education in the management of the elementary school curriculum through the utilization of digital technology at SDIC Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya. The implementation methods include training sessions, mentoring, and workshops. The program is designed to enhance teachers' understanding and skills in integrating character education into curriculum management, as well as in utilizing digital media as a tool for technology-based learning. The series of activities began with coordination and a needs assessment through observations and interviews. This was followed by training and workshop sessions focusing on strategies for strengthening character values in learning, developing character-based lesson plans, and utilizing interactive digital media in the teaching and learning process. The program also included hands-on practice and mentoring sessions for teachers in designing digital lesson plans that incorporate character education. Evaluation was conducted through pre-tests and post-tests, reflection questionnaires at the end of the program to assess its impact and sustainability. Based on the results of the workshop activities, it can be concluded that the program successfully improved teachers' understanding of the importance of character education in the context of implementing a digital technology-based elementary school curriculum. Participants demonstrated enthusiasm and active engagement throughout the training, particularly during the sessions on developing digital learning media infused with character values. Furthermore, the activity had a positive impact on teachers' skills in designing and applying digital learning media. As a form of sustainability,

the workshop resulted in a collective commitment among the participants to gradually and consistently integrate the developed media into classroom learning processes.

Keywords: character education, elementary school curriculum management, digital technology media

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi hal penting untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan berperilaku baik di tengah tantangan zaman yang semakin kompleks. Pendidikan karakter penting diterapkan untuk membentuk generasi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas intelektual, tetapi juga berkarakter mulia dan bermoral. Pendidikan karakter adalah proses pembentukan nilai-nilai moral dan etika pada individu melalui pendidikan yang terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan karakter merupakan inti dari tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan karakter menjadi landasan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan moral anak sejak dini. Nilai-nilai karakter seperti integritas, tanggung jawab, gotong royong, dan kemandirian harus ditanamkan secara konsisten melalui proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Dalam praktik pembelajaran di sekolah, tantangan sering kali muncul, terutama dalam hal metode dan media yang digunakan oleh guru. Dalam praktiknya, banyak guru di jenjang SD masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pendidikan karakter secara efektif dan menyeluruh. Tantangan tersebut antara lain disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang menarik, kurangnya pelatihan, serta keterbatasan pemanfaatan teknologi digital sebagai media yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pentingnya pendidikan karakter juga terlihat dari tujuannya yang mulia, yaitu untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah kepada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh dan menyeluruh. Dengan pendidikan karakter, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya untuk bertindak berdasarkan nilai-nilai luhur dalam berbagai situasi dan kondisi. Hal ini akan sangat berguna dalam mempersiapkan mereka sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter tangguh di masa depan dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat..

Hasil kajian oleh Rasyid *et.al.*, (2024) menunjukkan bahwa pendidikan karakter berperan dalam membentuk kepribadian siswa, mencegah masalah sosial remaja, menyiapkan generasi bertanggung jawab, memberi bekal hidup bermasyarakat, dan mendukung prestasi akademik siswa. Pendidikan karakter memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga secara eksplisit menekankan pembentukan karakter peserta didik melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan reflektif, siswa diajak untuk menginternalisasi nilai-nilai seperti gotong royong, integritas, kemandirian, dan tanggung jawab.

Pendidikan di SD merupakan pendidikan formal jenjang pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu dilakukan mengembangkan karakter peserta didik secara optimal sehingga diharapkan pada jenjang selanjutnya peserta didik mempunyai bekal perilaku yang kuat. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan akhlak kepada siswa. Mengingat pentingnya pendidikan karakter di SD, maka perlu diterapkan berbagai kebijakan sekolah yang dapat mendukung keberhasilan pendidikan karakter secara maksimal (Nurafiati *et al.*, 2021).

Pada proses pelaksanaan pengimplementasian nilai pendidikan karakter pada peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Menurut Sutarna *et.al.*, (2022) menyebutkan bahwa dalam melakukan implementasi nilai pendidikan karakter pada proses pembelajaran dapat dilakukan melalui metode pembelajaran ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, dan praktik pengalaman belajar lapangan. Selain dengan menerapkan strategi seperti yang telah disampaikan di atas pemilihan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan kebutuhan peserta didiknya agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Media interaktif memainkan peran penting dalam mendukung pendidikan karakter dengan menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran karakter menjadi strategi inovatif dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Teknologi digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, platform *e-learning*, hingga media sosial edukatif telah digunakan secara luas untuk menyampaikan nilai-nilai karakter secara menarik dan interaktif. Pendekatan ini memungkinkan guru menyampaikan materi karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama melalui konten visual dan simulasi situasional yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Ningsih dan Wahyuni (2021), penggunaan media digital dalam pembelajaran karakter di SD terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai moral dan etika melalui pendekatan kontekstual dan kekinian. Selain itu, penelitian oleh Mardhatillah dan Kustiawati (2020) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, khususnya melalui platform pembelajaran daring berbasis karakter, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital tidak hanya memperluas akses informasi, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dalam pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Di era digital saat ini, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga medium strategis untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih interaktif dan kontekstual. Penggunaan aplikasi pembelajaran, media sosial edukatif, video interaktif, dan platform digital lainnya dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai karakter dengan pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain media-media tersebut beberapa aplikasi lainnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan atau digunakan untuk melakukan asesmen pembelajaran. Beberapa hasil penelitian yaitu Nasution & Sari (2022), Mujahidin *et.al.* (2021) dan Nissa & Admelia (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva, Wordwall, Sway, dan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu menurut Afandi *et.al.* (2024) aplikasi Google Slide Interaktif juga dapat dikembangkan sebagai media interaktif dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru dalam memadukan pendidikan karakter dengan pemanfaatan teknologi digital menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak Sekolah Dasar Islamic Character (SDIC) Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya menunjukkan adanya kebutuhan penguatan dalam hal integrasi nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam manajemen kurikulum, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital. Beberapa guru dan pengelola sekolah menyampaikan bahwa mereka masih mengalami kendala dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik secara utuh dan relevan dengan konteks digital saat ini.

Merespons kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk workshop penguatan pendidikan karakter berbasis teknologi digital bagi guru-guru SDIC Bunda Tami. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Melalui pelatihan ini, para guru dilatih untuk merancang media pembelajaran digital yang memuat nilai-nilai karakter, serta menyusun rencana tindak lanjut guna mengimplementasikan pendidikan karakter secara berkelanjutan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pendidik memperoleh pemahaman, keterampilan, serta inspirasi dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter kedalam pembelajaran berbasis digital.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDIC Bunda Tami, merupakan sekolah umum yang terbuka bagi siswa dengan berbagai latar belakang dan potensi beragam. SDIC Bunda Tami dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar dan laboratorium sosialisasi. Kurikulum yang digunakan di SDIC Bunda Tami adalah kurikulum merdeka. Sekolah ini memiliki visi menjadi sekolah ramah anak berbasis karakter guna membangun generasi yang cerdas, berbudaya bangsa, kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia. Kegiatan ini juga menjadi wadah kolaboratif untuk berbagi praktik baik, mengembangkan media pembelajaran inovatif, serta memperkuat komitmen bersama dalam mewujudkan pendidikan karakter yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pelaksanaan pengabdian ini melalui beberapa tahapan atau langkah-langkah. Tahapan pertama adalah tahapan administrasi meliputi tim PKM merencanakan kegiatan dengan merumuskan tujuan, ruang lingkup, dan bentuk pengabdian, serta menyusun kerangka dan jadwal pelaksanaan. Proposal disusun mencakup latar belakang, tujuan, metode, mitra, dan anggaran, lalu diajukan untuk persetujuan pihak berwenang. Persiapan administratif meliputi surat izin, koordinasi awal dengan mitra, pembagian tugas tim, penyusunan MoU, daftar hadir, serta format kuesioner awal dan evaluasi akhir. Tahap kedua yaitu penyusunan program, tim merancang kegiatan berupa workshop interaktif, pendampingan penyusunan perangkat ajar, dan simulasi penggunaan media digital untuk penguatan pendidikan karakter dalam kurikulum SD, dengan metode partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta melalui praktik dan diskusi kelompok. Tahap ketiga adalah implementasi program difokuskan pada kegiatan pelatihan, pendampingan, dan praktik integrasi pendidikan karakter dalam manajemen kurikulum yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pendukung utama. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh terhadap proses, keterlibatan peserta, serta pencapaian tujuan program yang telah dirancang sebelumnya.

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan penyuluhan dan pelatihan. Secara umum, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua bentuk utama, yaitu:

1. Workshop Tatap Muka

Workshop dilaksanakan secara tatap muka langsung. Peserta juga diberikan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal yang telah dimiliki oleh peserta. Dilanjutkan dengan workshop interaktif mengenai nilai-nilai karakter dan integrasinya dalam kurikulum berbasis teknologi, peserta diajak berdiskusi dan berbagi praktik baik. Mereka juga dikenalkan dan dilatih menggunakan media digital seperti penggunaan *Chat GPT*, *Power point* interaktif, dan kuis daring, serta difasilitasi menyusun modul ajar yang memuat indikator karakter. Pendampingan dilakukan dengan pendekatan *coaching*. Kegiatan ini difokuskan pada penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter kedalam manajemen kurikulum dan proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Narasumber menyampaikan materi melalui pendekatan interaktif, dilengkapi dengan studi kasus, diskusi kelompok, serta demonstrasi penggunaan media digital berbasis karakter.

2. Tugas Mandiri

Sebagai tindak lanjut dari workshop, peserta diminta untuk mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis karakter secara individu. Tugas ini dikerjakan secara mandiri di tempat masing-masing, kemudian diunggah melalui link khusus yang disediakan oleh tim pengabdian. Kegiatan ini dirancang untuk mengasah keterampilan peserta dalam menerapkan langsung materi yang telah diperoleh pada hari sebelumnya. Kegiatan ditutup dengan evaluasi *post-test* dan refleksi bersama, dilakukan untuk menilai sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta meningkat serta untuk menghimpun umpan balik serta masukan saran guna perbaikan program serupa di masa mendatang.

Seluruh proses implementasi didokumentasikan dalam bentuk foto, video, daftar hadir, dan hasil evaluasi. Tahap ini tidak hanya menghasilkan peningkatan kapasitas individu guru, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif di lingkungan sekolah akan pentingnya pendidikan karakter yang terintegrasi dan kontekstual sesuai perkembangan zaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan pengabdian berlangsung pada tanggal 13–14 Mei 2025, bertempat di Gedung Aula SDIC Bunda Tami, Jl. Cisinga, Kampung Borolong RT 003 RW 002, Desa Cilampunghilir, Kecamatan Padakembang, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan dihadiri oleh 22 orang peserta, terdiri dari 1 orang kepala sekolah dan 21 guru SDIC Bunda Tami. Kegiatan workshop hari pertama diawali dengan pembukaan dan sambutan untuk memperkuat kemitraan serta membangun pemahaman bersama tentang pentingnya pendidikan karakter di era digital. Dokumentasi kegiatan seperti dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Dokumentasi sesi pembukaan *workshop*
(Sumber: koleksi pribadi)

Peserta juga diberikan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal yang telah dimiliki oleh mereka. Peserta diberikan link *Google form* berisi 30 pertanyaan terkait kurikulum berbasis karakter dan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran serta aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat media interaktif dan kuis-kuis digital. *Pre-test* dilakukan menggunakan aplikasi *Google form* sehingga mempermudah dalam pengolahan skor hasilnya.

Dilanjutkan dengan *workshop* interaktif mengenai nilai-nilai karakter dan integrasinya dalam kurikulum berbasis teknologi di SD. Narasumber memberikan materi tentang transformasi pendidikan di era digitalisasi dan penguatan nilai-nilai karakter dalam manajemen kurikulum di SD.

Peserta juga mendapatkan pembimbingan bagaimana cara mengintegrasikan teknologi digital pada rancangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dan praktik dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Dokumentasi kegiatan seperti dalam Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh narasumber
(Sumber: koleksi pribadi)

Sesi selanjutnya pengembangan media interaktif berbasis teknologi digital bermuatan karakter di SD. Peserta dikenalkan dan dilatih menggunakan media digital seperti penggunaan Chat GPT, media presentasi interaktif yang dibuat melalui Canva, dan kuis daring menggunakan Quizizz, serta difasilitasi menyusun modul ajar yang memuat indikator karakter dengan mengintegrasikan teknologi digital. Pendampingan dilakukan dengan pendekatan *coaching* secara langsung peserta melakukan praktik. Kegiatan ini difokuskan pada penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam manajemen kurikulum dan proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Dokumentasi kegiatan seperti dalam Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Peserta dibimbing langsung praktik pengembangan media digital (Sumber: koleksi pribadi)

Sebagai tindak lanjut dari workshop hari pertama, peserta diminta untuk mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis karakter secara individu. Tugas ini dikerjakan secara mandiri di tempat masing-masing pada hari kedua, kemudian jika telah selesai diunggah melalui link khusus yang disediakan oleh tim pengabdian. Kegiatan ini dirancang untuk mengasah keterampilan peserta dalam menerapkan langsung materi yang telah diperoleh pada hari sebelumnya. Produk yang dihasilkan oleh peserta adalah modul ajar bermuatan karakter yang penyusunannya dibantu oleh Chat GPT, media presentasi interaktif dari aplikasi Canva dan soal-soal kuis yang dibuat di Quizizz. Berikut dokumentasi contoh produk yang berhasil dibuat oleh peserta seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh produk dari peserta berupa modul ajar, powerpoint presentasi dan soal-soal di Quizizz (Sumber : koleksi pribadi)

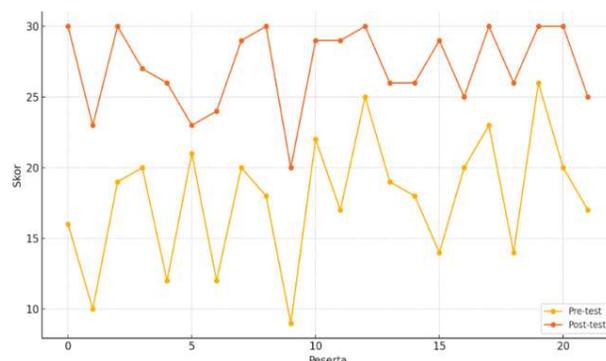
Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi program merupakan bagian penting dalam kegiatan PKM yang bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program serta dampaknya terhadap peningkatan kapasitas mitra. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap proses, keterlibatan peserta, serta pencapaian tujuan program yang telah dirancang sebelumnya. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai dasar perbaikan dan pengembangan program serupa di masa mendatang.

Evaluasi program dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung, untuk mengamati respons peserta, kelancaran pelaksanaan, serta relevansi materi yang disampaikan. Melalui observasi langsung dan sesi tanya jawab, tim pelaksana menyesuaikan metode penyampaian agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai hasil akhir dari program, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta terkait integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum berbasis teknologi digital. Penilaian pengetahuan

peserta dilakukan melalui pelaksanaan *post-test* mengisi soal-soal. Sedangkan untuk refleksi program menggunakan angket kepuasan peserta dan menghimpun saran dan kritik dari peserta.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, analisis capaian luaran program menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil mencapai seluruh target, dimulai dari partisipasi aktif 22 orang peserta dalam workshop, melebihi target minimal yang ditetapkan. Narasumber menyusun dan menyampaikan materi secara sistematis, mencakup pendidikan karakter dan integrasi media digital, serta pengembangan media interaktif digital bermuatan karakter yang juga dibagikan kepada peserta. Seluruh peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis karakter, seperti modul ajar, media presentasi dan kuis interaktif, yang mencerminkan peningkatan kemampuan teknopedagogik. Tim pelaksana juga telah menyusun laporan kegiatan serta artikel ilmiah untuk publikasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya potensi pengembangan program lanjutan, termasuk pendampingan kurikulum dan pelatihan lanjutan, yang didukung penuh oleh pihak sekolah sebagai bagian dari inovasi berkelanjutan.

Berdasarkan empat tujuan utama yang telah dirumuskan menunjukkan hasil pencapaian positif. Narasumber membekali para peserta dengan pemahaman komprehensif mengenai pentingnya pendidikan karakter sebagai bagian integral dalam manajemen kurikulum di SD mencakup landasan filosofis, regulasi, dan peran guru. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dan integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Secara visual perbandingan nilai tersebut seperti terlihat dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Lebih lanjut dilakukan analisis perbandingan skor hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh peserta seperti terlihat dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Parameter	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah peserta	22	22
Skor minimum	9	20
Skor maksimum	26	30
Skor rata-rata	17,82	27,14

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti workshop dan tugas mandiri, peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mereka. Peningkatan nilai dari rata-rata 17,82 menjadi 27,14 terdapat rata-rata peningkatan sebesar 9,32 poin per peserta. Peningkatan ini mencerminkan peningkatan pemahaman guru terhadap urgensi pendidikan karakter dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pemahaman peserta terhadap pendidikan karakter dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran meningkat. Ini menjadi bukti keberhasilan program dalam mencapai tujuan peningkatan konseptual yang telah ditetapkan.

Selain peningkatan rata-rata, peningkatan total kumulatif dari seluruh peserta mencapai 205 poin. Rentang nilai juga menunjukkan perbaikan, dengan nilai minimum meningkat dari 9 pada *pre-test* menjadi 20 pada *post-test*, dan nilai maksimum yang semula 26 meningkat menjadi 30. Sebanyak 8 peserta mencapai skor sempurna (30) pada *post-test*, yang menunjukkan bahwa sebagian besar

peserta tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga siap untuk mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Mereka telah mampu memahami dan merencanakan strategi pembelajaran berbasis karakter menggunakan teknologi digital secara lebih sistematis.

Pencapaian ini juga menunjukkan bahwa peserta mengalami penguatan keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang memuat nilai-nilai karakter, sebagaimana terlihat dari tugas mandiri yang berhasil diselesaikan dengan baik oleh seluruh peserta. Selain itu, keberhasilan peserta dalam menyusun rencana pembelajaran yang menyatu antara nilai karakter dan penggunaan media digital menandakan ketercapaian pada tujuan ketiga, yakni kemampuan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil dari observasi proses workshop dan penilaian tugas mandiri menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang menyatukan aspek karakter dan teknologi. Sebagian besar peserta telah mampu menyusun modul ajar sederhana berbasis digital yang menyisipkan indikator sikap karakter dan menggunakan media interaktif. Guru menunjukkan minat tinggi dalam menjadikan teknologi bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai dalam proses belajar.

Seluruh peserta menyelesaikan tugas mandiri dan berhasil mengembangkan prototipe media pembelajaran digital yang mencerminkan nilai-nilai karakter. Hal ini menandakan kesiapan dan keseriusan guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan di kelas masing-masing. Dengan peningkatan skor total sebesar 205 poin dari seluruh peserta dan peningkatan skor individual yang merata, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini efektif dalam mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan, baik dari sisi kognitif maupun praktik implementatif. Peserta mampu mengembangkan rencana tindak lanjut untuk mengimplementasikan pendidikan karakter berbasis teknologi digital dalam pembelajaran di SDIC Bunda Tami.

Kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon yang positif dari para peserta. Hal ini terlihat dari hasil analisis angket kepuasan yang mencakup tiga aspek utama, yaitu materi workshop, narasumber, dan pelaksanaan kegiatan. Sebanyak 95% peserta menyatakan puas dan sangat puas terhadap materi workshop. Materi yang disampaikan dinilai sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami, dan aplikatif. Topik pendidikan karakter dan pemanfaatan teknologi digital disampaikan dengan jelas dan relevan, memberikan wawasan baru yang langsung dapat diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Selain itu, sebanyak 95% peserta menyatakan puas terhadap narasumber, menilai tinggi penguasaan materi, cara penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan. Nilai tinggi pada aspek ini menunjukkan kredibilitas dan kompetensi narasumber yang baik, mampu membangun komunikasi dua arah yang efektif dan menjelaskan konsep-konsep penting secara menarik. Penyampaian materi yang jelas, sistematis, dan disertai dengan contoh konkret menjadikan suasana workshop lebih hidup dan interaktif. Narasumber juga mampu menjawab berbagai pertanyaan peserta dengan baik, menandakan kesiapan dan kedalaman pemahaman terhadap topik yang dibawakan.

Pada aspek pelaksanaan workshop fokus pada kesesuaian waktu, fasilitas pendukung dan pelayanan panitia. Sebanyak 90% peserta merasa puas dan sangat puas terhadap pelaksanaan workshop. Mayoritas peserta menyatakan puas, ini berarti aspek teknis pelaksanaan berjalan lancar dan mendukung keberhasilan kegiatan secara keseluruhan. Kegiatan berjalan dengan tertib dan sesuai jadwal. Fasilitas yang disediakan, termasuk sarana presentasi dan pendukung teknis lainnya, dinilai cukup memadai. Panitia juga memberikan pelayanan yang baik, mulai dari registrasi hingga penutupan kegiatan, yang berkontribusi terhadap kelancaran seluruh rangkaian acara. Fasilitas yang memadai serta pelayanan yang baik mencerminkan kesiapan panitia dalam mengelola kegiatan.

Selain penilaian kuantitatif, peserta juga memberikan saran dan masukan yang konstruktif. Beberapa peserta menyarankan agar ke depannya workshop dapat menyediakan waktu yang lebih lama untuk sesi praktik langsung terkait penggunaan platform digital, memperbanyak simulasi di kelas, serta memberikan bahan ajar atau modul yang bisa dibawa pulang. Ada pula yang mengusulkan agar workshop dilaksanakan dalam durasi lebih panjang untuk memperdalam materi. Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa workshop ini telah memenuhi ekspektasi peserta dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap pentingnya integrasi pendidikan karakter dan teknologi digital dalam kurikulum Sekolah Dasar.

Pada akhir kegiatan, tim pengabdian dan pihak sekolah menyusun draft rencana tindak lanjut berupa program pendampingan lanjutan dan pengembangan kurikulum tematik karakter berbasis digital.

Kepala sekolah dan para guru menyatakan komitmen untuk meneruskan praktik yang telah dibangun selama kegiatan, termasuk integrasi media yang telah dikembangkan ke dalam pembelajaran harian. Ini menjadi indikator positif terhadap keberlanjutan program di tingkat sekolah.

Akhirnya, keterlibatan aktif peserta selama workshop, ditambah dengan kesungguhan mereka dalam menyelesaikan tugas mandiri, menunjukkan adanya komitmen kuat untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam praktik nyata di sekolah. Hal ini diperkuat dengan adanya diskusi tindak lanjut yang menghasilkan kesepakatan antara tim pengabdian dan pihak sekolah untuk menjajaki program pendampingan lanjutan dan kolaborasi pengembangan media pembelajaran digital berbasis karakter. Dengan demikian, hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, serta angket refleksi kegiatan yang diisi oleh peserta workshop ini memperkuat simpulan bahwa seluruh tujuan kegiatan pengabdian masyarakat telah tercapai secara optimal, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik guru peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: 1) Guru-guru SDIC Bunda Tami memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya pendidikan karakter serta urgensinya dalam Kurikulum Merdeka. 2) Peserta workshop menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran digital yang memuat nilai-nilai karakter. 3) Keterampilan guru dalam merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran digital yang berbasis nilai karakter mengalami peningkatan, sebagaimana terlihat dari produk hasil kerja masing-masing. 3) Workshop menghasilkan rencana tindak lanjut berupa komitmen bersama untuk menerapkan media pembelajaran digital yang telah dirancang dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas secara bertahap dan berkelanjutan.

Saran

Agar dampak kegiatan berkelanjutan dan lebih optimal, disarankan agar pengelola sekolah terus mendampingi guru melalui program monitoring dan evaluasi berkala dalam implementasi pendidikan karakter berbasis digital. Kolaborasi dengan perguruan tinggi atau lembaga pengembang teknologi pembelajaran juga perlu diperkuat untuk memperkaya inovasi media ajar. Selain itu, guru diharapkan mendokumentasikan praktik baik sebagai referensi dan inspirasi bagi rekan sejawat dalam mengembangkan pembelajaran yang berkarakter dan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan lembaga SDIC Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya dan penerbit Erlangga yang telah memberikan kesempatan, dukungan dana, serta fasilitas dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, K., Hendracipta, N., & Yandari, I. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Slides Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(1), 41–54. <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.33122>
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Mardhatillah, M., & Kustiawati, D. (2020). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpd.v8i1.6789>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

- Nasution, W. N. A., & Sari, R. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Ningsih, A. R., & Wahyuni, M. (2021). Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 123–130. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.12345>
- Nissa, D., & Admelia, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Canva dan Wordwall pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Kelas VIII di SMP Negeri 2 Jongkong. *Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 15–25. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1135>
- Nurafiati, S., Rahayu, T., Sugiharto, S., & Pramono, H. (2021). Strategy for Strengthening Character Education in Physical Education Learning at Makassar City Elementary Education Level. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 48(6), 311–320. <https://jonuns.com/index.php/journal/article/view/622/619>
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Sutarna, N., Cahyati, N., Heriyana, T., Anggraeni, D., & Lestari, I. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Karakter dan Keteladanan K.H Ahmad Dahlan pada Siswa Usia 6–8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2506–2518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2167>