

**PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR DIGITAL TERHADAP KARAKTER  
SISWA DI SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO  
PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**SITI NURUL IZZA WIDIA RAHMA**

**105431101420**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**2024**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama Siti Nurul Izza Widia Rahma NIM 105431101420 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 264 Tahun 1446 H / 2024 M pada tanggal 22 Shafar 1446 H / 27 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 28 Agustus 2024.

26 Shafar 1446 H  
 Makassar,  
 31 Agustus 2024 M

**Panitia Ujian**

- 1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. (.....)
- 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D (.....)
- 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
- 4. Penguji : 1. Dr.Andi Sugianti.,M.Pd. (.....)  
 2. Dr Muhajir., S.Pd., M.Pd. (.....)  
 3. Dr. Suardi, M.Pd. (.....)  
 4. Rismawati S.Pd.,M.Pd (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP  
 Unismuh Makassar



Ketua Program Studi  
 Pendidikan Pancasila dan  
 Kewarganegaran







## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa  
Di SMK Negeri 8 Jeneponto Kabupaten Jeneponto

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma  
Stambuk : 105431101420  
Program Studi : S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diperbaiki, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, 22 Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I

**Dra. Jumiati Nur M.Pd**  
NBM. 638377

Pembimbing II

**Musdalifah Syahrir S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0927029101

Diketahui Oleh:

Dekan  
FKIP Unismuh Makassar



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM. 860 934

Ketua Prodi  
PPKn FKIP Unismuh Makassar



**Dr. Muhajir S.Pd., M.Pd.**  
NBM. 988 461



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl.Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma

Nim : 105431101420

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nursinda S.Hum.,M.I.P

NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail: [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma

Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter  
Siswa Di SMK Negeri 8 Jeneponto.

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima saksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 22 Juli 2024

Yang membuat pernyataan

Siti Nurul Izza Widia Rahma

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma

Nim 105431101420

Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter

Siswa Di SMK Negeri 8 Jeneponto Kabupaten Jeneponto

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan yang lain atau dibuatkan siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima saksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 22 JUNI 2024

Siti Nurul Izza Widia Rahma

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

*“Jadilah Versi terbaik dalam diri mu, jangan pentingkan gayamu,tapi pentingkan ilmu yang harus kamu dapat di bangku perkuliahan”*

### **PERSEMBAHAN :**

Tiada lembar paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Laporan skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua, saudarah, sahabat, serta teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini.





## ABSTRAK

**Siti Nurul Izza Widia Rahma. 2024.** *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto, Kabupaten Jeneponto"* Skripsi, Prodi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Jumiati Nur Pembimbing 1 dan Musdalifah Syahrir sebagai Pembimbing II.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto* dan apa saja hambatan yang di rasakan oleh pihak sekolah selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Instrumen penelitian dalam mengumpulkan data yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, dan alat atau bahan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu Reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto* Pemanfaatan media pembelajaran terhadap karakter siswa adalah (1) Siswa bijak dalam penggunaan media pembelajaran digital selama proses pembelajaran berlangsung (2) Siswa jujur dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dan Hambatan yang di rasakan selama proses pembelajaran digital berlangsung (Jaringan yang Kurang Stabil, Listrik yang kadang-kadang Padam dan juga Sarana yang belum memadai).

**Kata Kunci :** *Pemanfaatan, Media Pembelajaran Digital, Terhadap Karakter siswa*



## ABSTRAK

Siti Nurul Izza Widia Rahma. 2024. "Utilization of Digital Learning Media on Student Characters at State Vocational High School 8 Jeneponto, Jeneponto Regency" Thesis, Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar.

Supervised by Jumiati Nur as Supervisor 1 and Musdalifah Syahrir as Supervisor II.

The purpose of this study is to determine how the Utilization of Digital Learning Media on Student Characters at State Vocational High School 8 Jeneponto and what obstacles are felt by the school during the digital-based learning process.

The type of research used in this study is qualitative research. The research instruments in collecting data are interview guidelines, observation sheets, and documentation tools or materials. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. Research Results of the Utilization of Digital Learning Media on

Student Characters at SMK Negeri 8 Jeneponto Utilization of learning media

on student characters is (1) Students are wise in using digital learning media during the learning process (2) Students are honest in utilizing digital learning media and obstacles felt during the digital learning process (Unstable Network,

**Electricity that sometimes goes out and also inadequate facilities).**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi kehadiran Allah SWT atas segala limpahan dan hidayah-Nya. Tuhan Yang Maha Pemurah yang kepada-Nya segala munajat tertuju. Tak lupa pula penulis panjatkan salam dan salawat kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga tercurah kasih dan sayang kepada beliau beserta keluarga, sahabat-sahabat dan pengikutnya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Namun keberhasilan dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari semua pihak yang senantiasa ikhlas telah membantu memberikan bimbingan, dukungan, dorongan yang tak pernah henti. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

Kepada Almarhum Ayahanda tercinta Ansar S.Ag Yang tidak sempat menemani penulis selama masa penulisan Skripsi Penulis, dan Ibunda tercinta Amila S.Pd yang selalu ada untuk mendukung penulis selama masa penulisan Skripsi Penulis, Terima kasih Kepada Orang Tua saya yang telah mengasuh dan mendidik saya Meskipun Alm Ayah penulis tidak menemani penulis sampai di tempat keberhasilan penulis, dan Ibu saya yang senantiasa selalu mendorong saya untuk sampai di titik ini Terima kasih telah menemani saya sampai saat ini. Kemudian tak lupa ibu penulis yang senantiasa memberikan selalu motivasi, semangat dan selalu ada ketika penulis membutuhkan sesuatu dalam penyusunan skripsi ini, Penulis tau menjadi orang tua tunggal di masa penulis masih menduduki bangku perkuliahan bukanlah hal yang mudah bagi seorang ibu tunggal, tapi Ibu penulis membuktikan bahwa meskipun dia seorang diri menkuliahkan penulis beliau mampu membuat penulis berhasil sampai di titik ini.

Terimah kasih kepada Bapak Dr. Muhajir, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan petunjuk dan arahan selama proses perkuliahan. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Jumiati Nur, M.Pd Pembimbing I serta Ibu

Musdalifah Syahrir S.Pd., M.Pd Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta memberikan arahan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

Kepala Sekolah SMK Negeri 8 Jeneponto yang telah mengizinkan saya sebagai penulis untuk meneliti di sekolah.

Kepada sahabat, dan teman – teman saya Terkhusus pada Mutiara Bakri yang senang tiasa membantu penulis, dan menemani penulis selama masa penulisan Proposal sampai dengan Skripsi penulis, Terima Kasih atas dukungan dan kerja samanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Terakhir, terimah kasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusahakeras dan berjuang sejauh ini. Akhir kata, penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak, agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya penulis di kemudian hari.

Penulis

Siti Nurul Izza Widia Rahma

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT KETERANGAN PLAGIASI .....	iii
SURAT PERJANJIAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR.....	10
A. Progres Pembelajaran di era digitalisasi .....	10
B. Pendidikan Karakter di Era Digitalisasi.....	32
C. Hambatan – Hambatan Dalam Pemanfaatan Media Pembelajar Digital.....	57
D. Penelitian Relevan.....	58
E. Kerangka Pikir .....	62



BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian .....	64
C. Teknik Pengumpulan Data.....	65
D. Instrumen Penelitian.....	67
E. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	70
B. Hasil Penelitian .....	72
C. Pembahasan.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94
LAMPIRAN.....	100

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Perubahan peradaban dunia yang sangat cepat di berbagai negara, ditandai dengan penggunaan sistem informasi tanpa batas berbasis komputasi dan big data. Digitalisasi teknologi dengan bantuan mesin berbasis online menjadi sangat dominan pada konektivitas antar manusia di berbagai penjuru dunia dan membuat banyak perubahan dari segi kehidupan manusia khususnya di dunia pendidikan dan membuat seseorang memiliki karakter, yang harus di perhatikan agar penggunaan media digital ini tidak di salah gunakan di dunia pendidikan.

Kehadiran digitalisasi bisa terlihat dari berbagai perubahan fundamental. Perubahan yang dimaksud seperti perubahan teknologi dasar, sosial, ekonomi makro, dan lain sebagainya. Adapun karakteristik dari digitalisasi adalah kecerdasan buatan, iCloud data, internet of people, big data, internets of things, , Autocad dan canva (IoT) dan digitalisasi di mana segala perkembangan yang baru tersebut ternyata telah menyebabkan disrupsi di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk salah satunya yang cukup besar dampaknya yaitu sektor pendidikan dan perkembangan karakter siswa. digitalisasi diatur oleh *artificial intelligence dan digital physical framework* yang membuat hubungan manusia-mesin lebih umum. Kurangnya budaya digital, pelatihan, pengetahuan, dan bahasa juga merupakan tantangan yang dihadapi oleh setiap orang saat melakukan sistem digitalisasi ini. Diharapkan dari hal tersebut manusia bisa lebih beradaptasi dengan perkembangan digitalisasi di setiap zamannya.

Sektor - Sektor pendidikan sebagai salah satu pilar utama bagi kemajuan generasi penerus bangsa, juga perlu menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal baik dari bidang teknologi pendidikan maupun kurikulum pembelajaran dibandingkan dengan negara maju dunia pendidikan juga harus lebih memantau pendidikan karakter Siswa selama sistem pembelajaran digitalisasi berlangsung.

Era baru Industri digitalisasi ini akan membawa perubahan besar dalam dunia fisik seperti pada fasilitas virtual yang dimungkinkan oleh koneksi digital yang memperkecil jarak, menghilangkan perbedaan, dan melakukan transfer pengetahuan waktu nyata dan transfer material secara global. Kondisi ini mengakibatkan, munculnya Media pembelajar digital, media pembelajar digital adalah alat baru yang di gunakan dalam pembelajaran serta di bangun di atas pemahaman mereka dalam pembelajaran, siswa menggunakannya untuk menyelesaikan tugas – tugas dan menerima materi yang di berikan dan sudah di jelaskan oleh guru. Media pembelajar digital tersebut biasa berupa aplikasi pembelajaran seperti *Autocad dan canva, dan sebagainya*

Di SMK NEGERI 8 JENEPONTO, Pemanfaatan media Pembelajaran digital yang di lakukan semenjak berdirinya sekolah, karna dimana sekolah SMK Negeri 8 Jeneponto sendiri Merupakan sekolah kejuruan yang membuat sekolah ini memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, pengaktifan media pembelajaran semakin aktif pada tahun 2019 dimana dunia di landah dengan wabah covid-19, untuk pemanfaatan media Pembelajaran digital pada saat itu banyak di lakukan untuk meminimalisir penyebaran covid-19. Pemanfaatan media

Pembelajaran digital, menjadi salah satu hal yang di lakukan dalam proses belajar mengajar, dalam proses pembelajaran via online.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis online ini masih di lakukan sampai sekarang selama pemberlakuan media pembelajaran di SMK Negeri 8 Jenepono ini, pemberlakuan pemanfaatan media Pembelajaran digital, di Sekolah memanfaatkan media Pembelajaran digital sebagai salah satu media pembelajaran seperti mendesain bangunan hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Gambar Bangunan kelas (DPIB) (Kelas XI) ,*Autocad* sebagai media perangkat lunak yang di manfaatkan untuk medesai gambar yang di perlukan pada saat proses pembelajaran berlangsung Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) (kelas X) Dan *canva* sebagai media penyampain materi untuk siswa. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis digital di manfaatkan sebagai kebutuhan dalam pembelajaran.

Pemberlakuan media Pembelajaran digital adalah untuk memudahkan guru dalam pemberian materi beserta Praktek langsung, materi, dan tugas. Dalam aspek penetapan proses pembelajaran berbasis digital, Kegiatan belajar mengajar akan mengalami perubahan. Ruang kelas mengalami evolusi dengan pola pembelajaran digital yang memberikan pengalaman pembelajaran lebih kreatif, par- ticipatif, variatif dan menyeluruh. Fungsi guru pada era digital ini berbeda dibandingkan guru masa lalu. Namun yang lebih penting adalah revolusi peran pendidik sebagai sumber belajar atau pemberi pengetahuan menjadi mentor, fasilitator, motivator, bahkan inspirator dalam mengembangkan imajinasi,



kreatifitas, karakter serta team work para generasi muda yang dibutuhkan pada masa depan.

Kemajuan teknologi juga tidak dapat dihindari sehingga diperlukan peran khusus dalam penguatan pendidikan karakter terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Ki Hajar Dewantara mengartikan “ pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Maka dari itu pendidikan karakter dalam era pembelajaran berbasis digital ini di perlukan perlakuan khusus agar, siswa tidak menyalah gunakan media ini. penyalagunaan media pembelajaran berbasis digital ini dapat membuat murid mengakses hal-hal yang tidak di inginkan, yang dapat membuat perkembangan karakter siswa menjadi tidak stabil dan cenderung kurang ajar, jika media ini di salah gunakan. kemajuan teknologi yang semakin lama semakin canggih, cenderung memiliki efek yang luar biasa terhadap pertumbuhan dan perkembangan karakter anak, maka di perlukan Kontrol khusus baik dari orang tua maupun guru agar siswa tidak menyalah gunakan teknologi secara semberono.

Masa Pemberlakuan media Pembelajaran digital Di SMK Negeri 8 Jeneponto, juga ada pembentukan karakter yang harus di perhatikan oleh guru. Guru memiliki hal penting yang harus di perhatikan selama pembelajaran berbasis media ini di lakukan karna hampir 80% aktivitas proses pembelajaran harus di lakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, di perlukan Kontrol khusus yang harus di lakukan oleh guru dalam mengontrol proses

pembelajaran berbasis media ini agar murid, tidak mengakses hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Guru memiliki posisi strategis untuk mewujudkan pendidikan berkarakter, melalui integrasi pembelajaran dengan nilai-nilai dan norma, baik budaya juga agama. Didalam literasi peningkatan aspek media belajar digital.

Teknologi tidak mampu menggantikan guru yang adalah manusia yang memiliki rasa dan asa. Pendidikan karakter di tengah kencangnya digitalisasi bertujuan untuk membangun karakter seseorang dan menjadikannya menjadi lebih baik, di mana karakter tersebut yang akan mendominasi sifat atau identitas dari Edukatif orang tersebut. Dalam hal ini, guru juga harus dapat menampilkan teladan (self control) sehingga memiliki kelayakan menjadi mentor dan model bagi siswanya. Selain itu, guru menjadi pendidik, pembimbing, pelatih, menanamkan nilai-nilai kebaikan yang bersumber pada nilai-nilai agama kepada siswa di era digitalisasi.

Penekanan pendidikan karakter dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tidak terbatas pada transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai yang baik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digitalisasi, namun lebih dari itu menjangkau pada bagaimana menjadikan nilai-nilai tersebut tertanam dan menyatu dalam totalitas pikiran-tindakan. Pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan (sekolah), lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Nilai-nilai luhur ini berasal dari teori-teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai-nilai sosial budaya, ajaran agama, Pancasila dan UUD 1945, dan UU No. 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, serta pengalaman terbaik dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu proses pembelajaran berbasis digital ini, memberikan pengaruh karakter siswa, Pendidikan karakter yang perlu dikembangkan oleh sekolah pada saat pemberlakuan media Pembelajaran digital ialah pendidikan karakter kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran yang baik, dari segi pendidikan moral, dan kejujuran dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan religious dan pendidikan watak. Pendidikan karakter pada era media Pembelajaran digital ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses perkembangan kemampuan Siswa dalam melakukan proses pembelajaran, dan hasil pendidikan yang mengarah pada pendidikan karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Dalam pemberlakuan media Pembelajaran berbasis media ini siswa menjadi lebih sering membuka alat pembelajaran yang berbasis media seperti *LEPTOP, HANDPHONE, TABLET, dan Sebagainya*.

Dalam Hal ini upaya-upaya pendidikan karakter di era digitalisasi di lingkungan sekolah pada saat proses pembelajaran di sekolah tidak akan berhasil tanpa keberadaan guru yang mampu berperan sebagai pemimpin, pengontrol, dan pemantau pada saat proses pembelajaran berbasis digital ini berlangsung. Karena apa bila dalam proses pembelajaran pengontrolan tidak di lakukan maka dapat menghambat proses pembelajaran dimana siswa bisa saja mengambil kesempatan pada saat penggunaan media pembelajaran.

Pendidikan karakter di Sekolah SMK Negeri 8 Jeneponto, harus mendapatkan perhatian yang lebih untuk membentuk pondasi akhlak mulia siswa, yang kuat di era pemberlakuan media pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut dilakukan agar siswa memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari, selaras dengan pendapat Rohendi bahwa, “Pendidikan karakter harus dimulai dari dini karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang”. dalam pemberlakuan digitalisasi dalam proses pembelajaran di perlukan Pengoptimalan dalam pendidikan akan membentuk kepribadian siswa yang baik dalam memilah dan memilih pergaulan, perbuatan, dan tindakan sesuai dengan norma-norma yang berlaku agar penggunaan digitalisasi dalam dunia pendidikan tidak memiliki dampak negatif.

Nilai-nilai karakter yang dirasa penting diimplementasikan di Sekolah selama pemberlakuan digitalisasi di dunia pendidikan, antara lain: kejujuran, percaya diri, semangat belajar, semangat kerja, apresiasi terhadap kebhinekaan, dan penggunaan media pembelajaran secara bijak . Hal ini sejalan dengan pendapat Gede Raka bahwa, “Indonesia memiliki lima jenis karakter yang sangat penting dan mendesak untuk dibangun dan dikuatkan sekarang ini, antara lain: kejujuran, kepercayaan diri, apresiasi terhadap kebhinekaan, semangat belajar dan semangat kerja”.



## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka masalah yang akan di teliti adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan media Pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto?
2. Bagaimana Hambatan-hambatan dalam pemberlakuan Media Pembelajaran digital Di SMK Negeri 8 Jeneponto?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui Bagaimana pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Karakter Siswa Di Di SMK Negeri 8 Jeneponto?
2. Hambatan-hambatannya dalam pemberlakuan media Pembelajaran digital terhadap karakter siswa Di Di SMK Negeri 8 Jeneponto?

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Manfaat teoritis
  - a. Melatih kemampuan untuk melakukan penulisan secara ilmiah dan menuangkan rumusan hasil tulisan tersebut kedalam bentuk proposal penelitian.
  - b. untuk memperkaya khasana ilmu pengetahuan di bidang pendidikan di era digitallisasi terhadap karakter siswa selama penggunaan media pembelajaran berbasis sistem digital.

## 2. Manfaat praktis

### a. Sekolah

sebagai bahan perbandingan proses pembelajaran dengan pengaktifan sistem pembelajaran berbasis digital terhadap karakter, siswa di sekolah, dengan pembelajaran non digital.

### b. Masyarakat

menjadi bahan reverensi pengetahuan masyarakat terhadap sistem pembelajaran berbasis digital terhadap karakter, siswa di sekolah dan di lingkungan masyarakat.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Progres Pembelajaran di era digitalisasi**

##### **a. Pembelajaran digitalisasi**

Belajar adalah komponen ilmu pendidikan yang berhubungan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit Belajar dilakukan oleh semua manusia, mulai dari anak kecil hingga dewasa sampai tua. Belajar tidak mengenal usia, umur, agama, dan lain-lain. Pada dasarnya belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berasal darimana saja, kapan saja, dengan siapa saja. Dengan belajar akan mendapatkan ilmu yang sangat banyak. Kegiatan belajar terjadi saat interaksi aktif antara proses belajar. Dari sebuah pengalaman akan mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang menjadi sebuah pembelajaran, yang akan kita pelajari untuk kedepannya.(Zanjabila & Rahmawati, 2022).

Pencapaian dari sebuah proses pembelajaran dapat diukur dengan penilaian siswa dalam mengikuti proses belajar, dapat dilihat dari pencapaian melalui pemahaman dan prestasi Pembelajaran.(Zanjabila & Rahmawati, 2022).

Kegiatan belajar tidak terlepas dengan media belajar yang digunakan. Pengertian media belajar dalam arti sempit yaitu media belajar yang ada di buku atau buku cetak, seperti majalah, bulletin dan lainnya. Pengertian media belajar dalam arti luas yaitu berupa sarana pembelajaran yang dapat menyajikan pesan dan dapat di dengar maupun yang dapat di lihat, seperti: *radio*, *televisi* dan perangkat keras. Untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dicapai dengan mudah, perlu media belajar yang terdapat dimana saja

dengan berbagai jenis dan bentuk Kualitas interaksi siswa dengan media belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Media belajar adalah suatu peran terpenting dalam pembelajaran yang bertujuan agar meringankan kegiatan belajar. Tujuan dari penggunaan media belajar agar mencapai tujuan belajar. Media belajar terdapat berbagai macam, seperti majalah, buku, koran dan media elektronik berupa *internet, televisi, radio*, dan lain-lain. Media belajar terdiri dari berbagai sumber yang mendorong kegiatan pembelajaran termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Mengacu pada undang-undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar para siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak yang mulia, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan di masyarakat. Sehingga, diperlukan sebuah metode pembelajaran untuk siswa, guna mengembangkan perilaku siswa, baik untuk dirinya maupun untuk kehidupan bermasyarakat.

Metode pembelajaran merupakan suatu pola yang dibuat untuk merencanakan pembelajaran di kelas termasuk di dalamnya tujuan pengajaran. Adapun metode pengajaran salah satunya, yakni pengajaran secara langsung yang dilakukan oleh guru untuk mentransformasikan informasi mengenai ilmu pengetahuan secara langsung kepada siswa. Pembelajaran secara langsung atau *directinstruction* mengacu pada teknik pembelajaran *ekspositori*, yakni pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa secara langsung, seperti



demonstrasi, tanya jawab, atau ceramah. Adapun orientasi dari metode pembelajaran secara langsung ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur. Lingkungan pembelajaran yang terstruktur dapat menciptakan proses siswa menjadi insan terdidik. Sebab, pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya dalam membentuk karakteristik manusia yang humanis untuk menyokong dan meningkatkan potensi-potensi kemanusiaannya. Lingkungan pembelajaran saat ini pun sudah mulai disokong oleh perkembangan teknologi, hadinya teknologi pada era globalisasi ini memberikan dampak yang begitu besar kepada aspek kehidupan manusia tanpa terkecuali Pendidikan (Rohmah, 2023).

Hadirnya teknologi mengubah cara pandang manusia dalam melakukan aktivitasnya, teknologi telah mempromosikan bagaimana manusia dapat lebih aktif dan partisipasi dalam mengonsepsi kehidupan modern. Teknologi telah berhasil menciptakan perubahan pada masyarakat di saat manusia membutuhkan pendekatan dan praktik yang lebih baru menghadapi tantangan globalisasi.

Adapun dalam dunia Pendidikan perlu adanya pemahaman baru yang harus mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan inovasi baru guna mengubah proses pembelajaran, sehingga siswa lebih dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya menyesuaikan dengan zaman. Untuk mengembangkan potensi siswa di dunia pendidikan mengikuti dengan zaman, perlu cara baru yang tidak lagi terlalu melakukan proses pembelajaran konvensional. Karena generasi saat ini berbeda dengan generasi sebelumnya, generasi saat ini telah secara nyata hidup di tengah

teknologi modern, sehingga teknologi menjadi basis pembelajaran baru dalam dunia Pendidikan.

Dalam Proses mengembangkan potensi para siswa di era globalisasi ini, sudah tidak cocok lagi pembelajaran yang berbasis konvensional dan perlu cara baru dalam dunia pembelajaran yang memaksimalkan potensi perkembangan teknologi pembelajaran. Sebab dengan pembelajaran berbasis teknologi, para siswa mampu lebih dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Agaknya cara demikian, menjadi solusi nyata dalam memaksimalkan pembelajaran ketika pandemi maupun pasca pandemi dengan pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi. Tentunya, pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah awal kita mengembangkan teknologi dan informasi di bidang Pendidikan pada zaman industri 4.0 ini, di mana dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi ini kita bisa mengeksplorasi materi pembelajaran yang berkualitas, seperti yang ada pada literatur, jurnal, dan buku yang sudah dapat diakses melalui jejaring internet, serta ditambah lagi kita sudah bisa konsultasi dan melakukan forum diskusi ilmiah dengan para pakar di dunia secara daring dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Oleh karena itu, perubahan sistem pembelajaran dengan berbasis teknologi menjadi sebuah inovasi baru pasca pandemi yang dirasa sangat relevan sesuai dengan kebutuhan zaman. Sebab transformasi digitalisasi dalam dunia pendidikan akan menawarkan kemudahan serta sifat praktisnya membantu manusia di zaman saat ini, keterampilan baru akan muncul menggantikan keterampilan sebelumnya yang dirasa sudah cukup usang, karena pendidikan

berbasis teknologi sangat relevan di dunia pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang sesuai dengan zamannya.

Di zaman revolusi industri ini, pendidikan perlu mentransformasi diri untuk keluar dari cara-cara konvensional guna menggali potensi siswanya dengan berbagai media teknologi yang telah ada. Pendidikan dituntut menciptakan siswa yang berkualitas baik untuk masa depan dan kesiapan menghadapi tantangan globalisasi, sehingga siswa yang sudah melek teknologi sedari dini akan menghasilkan lulusan yang mempunyai kualitas tinggi, inovatif, dan kritis dalam menghadapi tantangan zaman.

#### **b. Pemanfaatan digitalisasi sebagai media belajar**

Pada pemberlakuan Pemanfaatan Digitalisasi hampir semua media pembelajaran dan bahan ajar menggunakan pemanfaatan *Digital government* dan *website* sekolah yang terintegrasi dengan *Learning Management System (LMS)*, *Website* adalah hal yang sudah lazim dikenal masyarakat sehingga seharusnya pengelolaannya harus dilakukan secara benar dan baik adanya.

*Website* dapat mendeskripsikan suatu organisasi/lembaga kepada pembacanya tentang suatu kegiatan, layanan dan lainnya sementara itu, *Digital government* yaitu, suatu kegiatan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang secara jelas dapat memaksimalkan pembelajaran internal sekolah dan eksternal di luar sekolah. Dengan demikian sekolah sebagai alternatif yang dapat digunakan agar proses pembelajaran berjalan dan dapat terpenuhi sesuai dengan yang di butuhkan oleh siswa, penggunaan Digitalisasi media dan materi pembelajaran, memberikan kebebasan kepada siswa dan tenaga

kependidikan dalam melakukan akses dan percepatan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajar Digitalisasi dalam Pembelajaran yang diintegrasikan dengan konsep *E-Learning* memberikan solusi kepada sekolah serta memberikan fleksibilitas untuk menciptakan inovasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Program pemanfaatan media pembelajar berbasis digitalisasi ini media dan materi pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa dan pendidik untuk mengembangkan kemandirian dan manajemen diri. Adapun media yang dapat di akses dalam pembelajaran menggunakan media digital adalah :

- a. *Website*, bertujuan untuk memuat informasi sekolah agar dapat diakses secara menyeluruh dan juga sebagai media mempromosikan sekolah kita secara luas.
- b. *Platform e-learning*; Untuk mendukung proses digitalisasi dunia pendidikan *e-learning* sangat mempunyai pengaruh yang paling besar karena *e-learning* merupakan sebuah tindakan kelas yang di digitalisasikan sehingga para siswa dapat mengakses materi pembelajaran selama 24 jam dan bisa di akses dimana pun dan kapanpun. Bukan saja hanya dapat mengakses materi selama 24 jam tetapi peserta didik di ajarkan untuk tetap disiplin dalam dalam mengikuti sekolah secara daring dalam hal melakukan prsensi secara mandiri, pengumpulan tugas dengan waktu yang telah di tetapkan oleh masing-masing pendidik.
- c. *Platform repository*; *Repository* ini juga merupakan sebuah infrastruktur yang harus di miliki saat ini untuk menunjang mendia digitalisasi dunia

pendidikan.

- d. *Platform Jurnal*; Jurnal merupakan sebuah platform untuk mengakses jawaban dan materi yang terindeks ke *google*, *shinta*, dan lain-lain.

Penerapan proses pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajar berbasis Digitalisasi di sekolah merupakan suatu konsekuensi logis dari perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dan dibutuhkan. Dalam hal ini, pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan terkait digitalisasi sekolah untuk mendukung kegiatan belajar secara digital dengan cara menyediakan bahan ajar dalam jaringan agar dapat digunakan bersama oleh *stakeholder* pendidikan baik guru, siswa, sekolah, dan masyarakat. Kebijakan tersebut menekankan pada penggunaan sarana teknologi informasi berupa komputer tablet dan portal rumah belajar sebagai bantuan operasional sekolah kinerja yang mana regulasinya merujuk pada Permendikbud nomor 31 tahun 2019 keputusan mendikbud nomor 320/P/2019.

Media digital didefinisikan sebagai keterampilan, pengetahuan, serta pemahaman yang memungkinkan praktik kritis, kreatif, dan aman. Sehingga siswa dihadapkan dengan teknologi digital, pada setiap aspek kehidupan tidak melakukan hal yang tidak diinginkan ketika melakukan akses terhadap digitalisasi tersebut dan memanfaatkan digitalisasi tersebut dengan sebaik - baiknya. Dengan kata lain, media dalam teknologi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat dalam bekerja dan belajar sesuai dengan kebutuhan.

### c. Pemanfaatan Aplikasi *Autocad* sebagai media pembelajaran

#### a. Autocad

*Autocad* merupakan program komputer yang memungkinkan seorang perancang (*designer*) untuk mendisain gambar rekayasa dengan mentransformasikan gambar geometris secara cepat (Asnan et al., 2020). Selain itu *AutoCAD* juga sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk menggambar secara 2 dimensi dan 3 dimensi dengan skala tertentu. Aplikasi ini sangat banyak digunakan didunia kerja khususnya pekerjaan menggambar yang memerlukan skala yang sesuai agar dapat diwujudkan secara nyata dari gambar tersebut. Pekerjaan tersebut antara lain adalah *land developers*, insinyur sipil dan mesin (Pendidikan, Bangunan, Teknik, Surabaya, et al., n.d.).

Selain itu penggunaan aplikasi *Autocad* sendiri berfungsi Untuk mengoptimalkan aplikasi digital dalam menggambar struktur bangunan adalah meningkatkan kualitas, efisiensi, dan akurasi dalam proses perancangan, analisis, dan konstruksi bangunan. Dengan menggunakan aplikasi digital, para arsitek, insinyur, dan kontraktor dapat berkolaborasi, memvisualisasikan, dan mengelola pekerjaan konstruksi dengan lebih baik. Aplikasi digital juga dapat membantu dalam menghemat biaya, waktu, dan sumber daya, serta mengurangi kesalahan, konflik, dan limbah(Satria, 2024).

Teknologi grafis yang di miliki oleh aplikasi *Autocad* sendiri mengalami kemajuan dalam penggunaannya di antaranya sudah memiliki *vitur software CAD (Computer Aided Design)* atau Desain yang dibantu



Komputer, yang tujuannya adalah untuk membantu/mempermudah para juru gambar dan *designer* dalam menuangkan ide dan imajinasi ke dalam sebuah gambar. *Autocad* merupakan program aplikasi komputer yang biasa dipergunakan untuk membuat gambar perencanaan dan perancangan, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Program ini mempermudah dan mempercepat pembuatan gambar dan merevisi gambar tanpa perlu membuat ulang gambar yang ada.

Media Pembelajaran dengan menggunakan *Autocad* sebagai media ajar adalah Media pembelajaran dengan segala alat atau penggunaan bahan pembelajaran yang baik untuk pencapaian pendidikan yang lebih baik dengan menggunakan media ajar yang memenuhi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran ialah Komputer, *Handphone* dan juga media digital lainnya yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran digital. Peran media pembelajaran tidak hanya membantu untuk merangsang kegiatan belajar mengajar siswa tetapi juga membantu pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih baik dan mudah dipahami. Maka dari itu *Autocad* di gunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah teknik pembelajaran apa lagi dalam vitur mendesain yang sebagaian besar anak SMK pelajari, ada beberapa mata pelajaran yang Ada di sekolah Menengah kejuruan yang melakukan teknik pendesaianan dalam proses pembelajaran, nah aplikasi yang mendukung vitur medesain adalah autocad sebagai media pembelajaran dalam konteks pendesainan. Autocad

sebagai media pembelajaran yang terkhusus pada teknik pendesainan maka terdapat beberapa kegunaan dari aplikasi *Autocad* sendiri yaitu :

1. *Editing*, yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lainnya.
2. *Organizing*, yaitu menyusun data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan
3. *Finding*, melakukan analisis lanjutan terhadap hasil penyusunan data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori, dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

Salah satu perangkat lunak yang digunakan media untuk belajar adalah *Software AutoCAD*. "*Automatic Computer Aided Design* umumnya disebut sebagai *Software AutoCAD* merupakan program yang dikemas dan bekerja seperti komputer otomatis, sehingga komputer dapat digunakan membantu manusia untuk hal rancang *desain Software*. *AutoCAD* memiliki beragam karakteristik yaitu dapat memberikan tampak gambar dua dimensi dan tiga dimensi serta membaca panjang, luas, dan volume objek. Pendidik dapat menggunakan *Software AutoCAD* yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan konsep proyeksi peta, volume benda, dan langkah-langkah mengoperasikan *Software AutoCAD* itu sendiri. (Pendidikan, Bangunan, Teknik, & Surabaya, n.d.).

Selain itu aplikasi *Autocad* Sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, selain itu dimana kekurangan dan kelebihan tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Kelebihan

- a) Software *AutoCAD* dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap tenaga pendidik dan metode ini dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.
- b) Menggunakan *Software AutoCAD* dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada kompetensi dasar menggambar rencana instalasi penerangan karena membantu siswa lebih jelas memahami isi materi pelajaran, dapat digunakan sebagai salah satu upaya kesulitan belajar siswa dalam Teknik mendesain.
- c) Video pembelajaran dengan menggunakan media *Software AutoCAD* dapat membuat suasana kelas kian aktif dan mahasiswa kian bersemangat dalam proses pembelajaran
- d) *Software AutoCAD* menjadi aplikasi yang sering digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menghasilkan model 3D secara diam atau bergerak, juga dilengkapi *tools* sederhana untuk membuat pembelajaran lebih lancar dan materi mudah dipahami

### 2. Kekurangan dalam Aplikasi Autocad

- a) Menggunakan video pembelajaran dengan bantuan media *Software AutoCAD* memiliki terkadang video tidak tampak

jelas, sehingga siswa kurang kondusif karena mengeluh mengenai rekaman video pembelajaran.

- b) Menggunakan media pembelajaran yang membuat bentuk 3D dan *Software AutoCAD* untuk memproyeksikan gambar membutuhkan waktu lebih lama untuk melengkapi kemampuan kognitif siswa.
- c) Menggunakan media pembelajaran *Software AutoCAD* memerlukan waktu lebih untuk meningkatkan tingkat kognitif siswa. Sehingga perlunya tenaga pendamping.
- d) Menggunakan media pembelajaran *Software AutoCAD* memerlukan waktu lebih untuk kesiapan media serta mengkondisikan peserta didik untuk lebih kondusif.

Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada saat pemanfaatan menggunakan media pembelajaran digital perlu diperhatikan factor-faktor yang dipengaruhi oleh hasil pembelajaran siswa terhadap materi, efektifitas dan efisiensi pencapaian skill, kejernihan visual dan ketajaman gambar pada saat melakukan teknik pendesainan gambar dalam Mata pelajaran Desain visual gambar. Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Maka dengan penggunaan aplikasi *Autocad* sebagai media pembelajaran dimana pemilihan metode pembelajaran yang menggunakan teknik pembelajaran desain visual gambar tertentu akan berpengaruh terhadap kegiatan proses pembelajaran (Pelajaran & Teknik, 2022).

b. Canva

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran sebagai bahan untuk meningkatkan proses peningkatan karakter siswa dalam aspek bijak dalam belajar dan juga jujur dalam proses pembelajaran, Canva juga mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan juga peningkatan kreativitas bijak dan jujur dalam pemanfaatan teknologi, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam dengan penyajian bahan ajar dalam bentuk teknologi serta materi secara menarik yang dapat menarik minat siswa dalam membuat aspek bijak dalam penggunaan teknologi dan juga jujur dalam pembuatan teknologi.

Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi atau gambar yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mewujudkan perubahan siswa bijak dalam penggunaan media pembelajaran dan juga jujur dalam penggunaan media pembelajaran, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas siswa serta efisiensi waktu baik

bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Alamsyah et al., 2023)

Media adalah wadah yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan. Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi. Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar siswa.

Dalam UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Selaras dengan itu, Asy'ari (2006: 37) menyampaikan bahwa pembelajaran termasuk dalam tindakan edukatif yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas selain itu juga dalam proses pembelajaran di kelas guru juga harus memberikan penanaman karakter kepada siswa agar dalam proses pembelajaran bijak dan jujur dalam penggunaan media pembelajaran digital. Tindakan tersebut mengindikasikan bahwa tindakan



tersebut berorientasi dalam pengembangan diri siswa secara utuh untuk meningkatkan potensi siswa dalam hal menggunakan media pembelajaran secara bijak dan jujur.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang bermanfaat dalam rangka mewujudkan komunikasi atau interaksi yang efektif diantara guru dengan siswa selama proses pembelajaran di kelas agar penanaman sifat siswa dalam hal bijak dalam penggunaan teknologi dan jujur dalam penggunaan teknologi juga bisa di maksimalisasikan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan utuh dalam aktivitas belajar mengajar, maka dari itu guru seharusnya memberikan beberapa slide dalam proses pembelajaran tentang bagaimana siswa bijak dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran mempermudah guru saat menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi siswa, media pembelajaran dapat mempermudah siswa agar paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran dari segi fungsi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan rangsangan belajar siswa dalam aspek bijak dalam penggunaan teknologi dan juga jujur dalam penggunaan teknologi.

Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran untuk meningkatkan bagaimana siswa bijak dalam penggunaan teknologi ialah, guru harus memberikan arahan bagaimana siswa bisa menggunakan media pembelajaran tersebut dengan bijak, terampil dan juga jujur dalam

penggunaan media pembelajaran tersebut. Pembelajaran bahasa pada dasarnya memiliki pendekatan berbasis teks (Isodarus, 2017; Taum, 2017). Pembelajaran dengan media pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang baik bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran berbasis media ini bergerak untuk meningkatkan bagaimana siswa bijak dan juga jujur dalam penggunaan media pembelajaran digital dimana media pembelajaran digital tersebut harus membuat perubahan siswa. Penggunaan media pembelajaran menggunakan digital ini atau aplikasi canva ini seharusnya memberikan efek yang baik bagi siswa di mana siswa di haruskan untuk paham apa maksud dari bijak dan jujur dalam penggunaan media pembelajaran digital sendiri. Untuk mengoptimalkan perubahan karakter siswa guru di harapkan untuk lebih mengawasi siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran digital ini, guru dapat memanfaatkan aplikasi media pembelajaran canva for education untuk medesai sesuatu yang berhubungan dengan perubahan karakter siswa di mana siswa di harapkan untuk bisa bijak dalam penggunaan teknologi dan juga jujur dalam penggunaan teknologi tersebut.(Nurhayati et al., 2022)

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain dan menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, karena media ini memiliki banyak tools seperti teks dan video animasi yang dapat didesain dengan tampilan yang diinginkan, maka hal ini dapat membuat siswa untuk lebih

memperhatikan pelajaran karena tampilan yang disajikan dalam media menarik dan interaktif. Sesuai dengan dasar peningkatan mutu pendidikan yaitu memanfaatkan media pembelajaran dalam peningkatan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Canva ini sebagai media pembelajaran, maka diperlukan adanya suatu pengembangan terhadap aplikasi Canva untuk memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di dalam kelas. Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva dilandasi oleh persepsi bahwa kegiatan

Proses pembelajaran berbasis digital akan berjalan dengan baik dan lancar jika media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian dan minat siswa dan membuat siswa terpancing untuk menggunakan media pembelajaran tersebut dengan bijak dan jujur dalam penggunaan media pembelajaran digital, sehingga siswa dapat mengoperasikannya sendiri tanpa khawatir siswa melenceng dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Sedangkan pada umumnya, anak-anak lebih gemar belajar menggunakan perangkat komputer atau android sebagai metode pembelajarannya agar proses pembelajaran menjadi baik di perlukan penanaman karakter kepada siswa dengan cara mengajarkan bagaimana menggunakan media pembelajaran tersebut dengan bijak dan juga jujur dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, siswa dapat mengerti materi karena mereka bisa fokus kepada materi yang di

berikan karna mereka bijak dan jujur dalam penggunaan media pembelajarn tersebut. Dengan penerapan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Canva, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif, yaitu dapat menjadi variasi media pembelajaran yang menyenangkan dan waktu perancangan media cukup singkat sehingga guru pun menjadi mahir dan profesional.(Hafizah & Samosir, 2023)

### **B. Pendidikan Karakter di Era Digitalisasi**

Pendidikan Karakter Bangsa Pendidikan karakter adalah suatu hal yang mutlak harus dilaksanakan karena pada dasarnya semua guru sebagai pendidik memiliki tujuan yang sama dalam membentuk karakter bangsa. Tidak serta merta pendidikan karakter menjadi tanggungjawab dari pendidikan moral atau budi pekerti dan pendidikan Pancasila melainkan menjadi tanggung jawab semua bidang studi. Dalam pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama.

1. Fungsi pembentukan dan pengembangan potensi. Pendidikan karakter membentuk dan mengembangkan potensi siswa agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku sesuai dengan falsafah Pancasila.
2. Fungsi perbaikan dan penguatan. Pendidikan karakter memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera.
3. Fungsi penyaring. Pendidikan karakter memilah budaya bangsa sendiri

dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa dan karakter bangsa yang bermartabat.(Santika, 2020)

Dalam TAP MPR No. II/MPR/1993, disebutkan bahwa pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja profesional, serta sehat jasmani rohani. (Kristiawan, 2017)

#### **a. Konsep Karakter**

##### a). Pengertian Karakter

Karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi menjadi tanda-tanda kebaikan, kebajikan dan kematangan moral seorang. Secara etimologi, istilah karakter asal dari bahasa Latin character, yang berarti tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian serta akhlak. Sedangkan Etika dan Moral merupakan pengertian tentang mana hal yang baik dan mana hal yang tidak baik. (Anggraini & Wibawa, 2019).

Dalam konteks pendidikan karakter etika, dan moral, dapat dijelaskan bahwa istilah secara harfiah berasal dari bahasa Latin “character, Ethica, dan Moralitas”, yang memiliki makna antara lain: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budipekerti, kepribadian atau akhlak. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia memiliki banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter, itu sendiri merupakan sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang

menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang (Sholihah & Maulida, 2020).

Karakter, secara arfiah adalah nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Karakter, dapat juga diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga karakter, bangsa identik dengan akhlak bangsa atau budipekerti bangsa. Bangsa yang berkarakter, adalah bangsa yang berakhlak dan berbudi pekerti, sebaliknya bangsa yang tidak berkarakter, adalah bangsa yang tidak atau kurang berakhlak atau tidak memiliki standar norma dan perilaku yang baik. Pembentukan karakter, seharusnya dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembentukan karakter dapat diibaratkan sebagai pembentukan seseorang menjadi binaragawan yang memerlukan “latihan otot-otot” secara terus-menerus agar menjadi kokoh dan kuat. Dalam hal ini, pembentukan karakter, Etika dan Moral di perlukan untuk membangun sikap dan perilaku seseorang menjadi lebih baik. Penanam karakter, sendiri sudah di tanamkan sejak dini dan di pengeruhi oleh orang tua, lingkungan sekitardan sekolah, melihat dari pembentukan karakter siswa lebih dominan di lingkungan masyarakat dan orang tua, karna kegiatan seseorang lebih banyak di habiskan di lingkungan masyarakat dan orang tua ketimbang di sekolah (Hasyim Mahmud Wantu, 2020).



## **b. Tujuan Pendidikan Karakter**

Pada dasarnya tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk membangun karakter seseorang dengan baik, yaitu dengan memiliki sikap yang berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, dan bergotong-royong. Untuk mencapai tujuan tersebut maka para remaja harus menanamkan nilai-nilai pembentuk karakter yang bersumber dari Agama, Pancasila, dan Budaya. Berikut adalah nilai-nilai pembentuk karakter tersebut: Kejujuran, Sikap toleransi, Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Kemandirian, Sikap demokratis, Rasa ingin tahu, Percaya diri, Cinta tanah air, Sikap bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli terhadap lingkungan, Peduli sosial, Rasa tanggungjawab, dan Religius Tujuan pendidikan karakter, itu sendiri juga untuk mengarah dalam pelaksanaan pendidikan di sebuah lembaga (Bahri, 2015).

Pada era sekarang ini, pendidikan karakter sangatlah penting untuk membantu dalam menghadapi krisis moral yang melanda bangsa Indonesia. Dengan demikian, maka trend pendidikan mengalami pergeseran orientasi yang menempatkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya melalui pendidikan dan latihan dengan beragam jenis, jenjang, sifat dan bentuknya. Pendidikan manusia Indonesia seutuhnya diidealisasikan menjadi titik puncak tercapainya pendidikan yang saat ini menjadi dambaan bangsa Indonesia.

Sosok yang diidolakan belum juga dihasilkan, maka lembaga pendidikan dijadikan ekspektasi alternatif sebagai instrumen utama proses kemanusiaan dan pemanusiaan, yaitu menghargai dan memberi kebebasan untuk berpendapat dan berekspresi. Tujuannya adalah membentuk kepribadian seseorang agar

berperilaku jujur, baik dan bertanggungjawab, menghormati dan menghargai orang lain, adil, tidak diskriminatif, egaliter, pekerja keras dan karakter- karakter unggul lainnya.

Pendidikan sebagai pembentuk karakter semacam ini tidak bisa dilakukan dengan cara mengenali atau menghafal jenis-jenis karakter manusia yang dianggap baik saja, melainkan harus lewat pembiasaan dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari (Sukma, 2021).

### **c. Prinsip-Prinsip Karakter**

Prinsip- prinsip dalam pendidikan yang tujuan utamanya adalah membentuk karakter peserta didik, antara lain:

1. manusia adalah makhluk yang dipengaruhi oleh dua aspek, yakni; kebenaran yang ada dalam dirinya dan dorongan atau kondisi eksternal yang mempengaruhi kesadarannya.
2. konsep pendidikan dalam rangka membangun karakter peserta didik sangat menekankan pentingnya kesatuan antara keyakinan, perkataan dan perbuatan.
3. pendidikan karakter mengutamakan munculnya kesadaran pribadi peserta didik untuk secara ikhlas mengutamakan karakter positif dalam dirinya.
4. pendidikan karakter mengarahkan siswa untuk menjadi manusia ulul albab yang tidak hanya memiliki kesadaran untuk terus mengembangkan dirinya, memperhatikan masalah, lingkungannya dan memperbaiki kehidupan sesuai dengan pengetahuan dan karakter yang dimilikinya.

5. karakter karakter seseorang ditentukan oleh apa yang dilakukan berdasarkan pilihan dirinya (Penelitian et al., 2022).

#### **d. Pendekatan dalam pendidikan karakter**

Pendekatan dalam pendidikan karakter merupakan hal penting dalam menerapkannya dilembaga pendidikan. Sebagaimana menurut Hersh, setidaknya ada lima pendekatan yang sering digunakan oleh para pakar pendidikan yaitu;

1. Pendekatan pengembangan rasional, adalah pendekatan yang difokuskan untuk memberikan peranan pada rasio (akal) peserta didik dan pengembangannya dalam memahami dan membedakan berbagai nilai yang berkaitan dengan perilaku yang baik-buruk dalam hidup dan sistem kehidupan manusia.
2. Pendekatan pertimbangan, adalah pendekatan yang berfokus pada pertimbangan kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik dan mencari tau serta memahami apa yang membuat peserta didik tersebut melakukan kesalahan dan mempertimbangkan kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik tersebut.
3. Pendekatan klarifikasi nilai, adalah metode yang membantu siswa untuk memahami dan memilih nilai yang mereka yakini. Klarifikasi nilai merupakan salah satu metode yang berupaya menumbuhkan kecerdasan intelektual anak didik agar mampu melahirkan suatu keputusan moral yang terbaik dan penuh rasa tanggung jawab.
4. Pendekatan pengembangan moral kognitif, merupakan pendekatan yang karakteristiknya memberikan penekanan pada aspek kognitif dan

perkembangannya. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir aktif tentang masalah-masalah moral dan dalam membuat keputusan-keputusan moral.

5. Pendekatan perilaku sosial. kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata untuk bertingkah laku dengan cara tertentu terhadap orang lain dan mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi dalam kehidupan masyarakat (Ajmain & Marzuki, 2019).

Ada dua tujuan utama pendidikan Karakter adalah:

1. membantu siswa untuk menggunakan kemampuan berpikir logis dan penemuan ilmiah dalam menganalisis masalah-masalah sosial, yang berhubungan dengan nilai moral tertentu.
2. membantu siswa untuk menggunakan proses berpikir rasional dan analitik, dalam menghubungkan- hubungkan dan merumuskan konsep tentang nilai-nilai mereka. Selanjutnya, metoda-metoda pengajaran yang sering digunakan adalah: pembelajaran secara individu atau kelompok tentang masalah-masalah sosial yang memuat nilai moral, penyelidikan kepustakaan, penyelidikan lapangan, dan diskusi kelas berdasarkan kepada pemikiran rasional.
3. pendekatan klarifikasi nilai, adalah metode yang membantu siswa untuk memahami dan memilih nilai yang mereka yakini. Klarifikasi nilai merupakan salah satu metode yang berupaya menumbuhkan kecerdasan intelektual anak didik agar mampu melahirkan suatu keputusan moral yang terbaik dan penuh rasa tanggung jawab.

4. pendekatan pembelajaran berbuat. (*action learning Approach*) memberi penekanan pada usaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan perbuatan-perbuatan moral, baik secara perseorangan maupun secara bersama-sama dalam suatu kelompok. Dengan beberapa pendekatan tersebut, maka mempermudah penerapan pendidikan karakter. (Budiutomo, 2014)

#### **e. Identifikasi Dalam Pendidikan Karakter dalam pembelajaran digital**

Pendidikan karakter di era digital memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan nilai-nilai karakter yang dibutuhkan untuk berhasil dalam kehidupan. Namun, tantangan yang dihadapi dalam memperkenalkan pendidikan karakter di era digital adalah adanya konten digital yang terus berkembang dan pengaruh media sosial yang dapat merusak nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus diimplementasikan dengan pendekatan yang tepat dan konten yang relevan agar siswa dapat memahami nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Hasyim Mahmud Wantu, 2020)

Dalam era ini, nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui pendidikan karakter memberikan dasar yang penting bagi siswa untuk dapat membangun hubungan yang baik dan berinteraksi secara etis dalam kehidupan sosial dan profesional. Untuk menghadapi tantangan dalam memperkenalkan pendidikan karakter di era digital, perlu dilakukan integrasi yang tepat ke dalam kurikulum di sekolah, penggunaan teknologi yang relevan, serta peran aktif dalam era digitalisasi. (Julianto & Semarang, 2023)

Pendidikan karakter, seperti yang tertuang dalam Perpres (Peraturan Presiden) Tahun 2017 No 87 pada Pasal 1 Ayat 1 menegaskan bahwa upaya lembaga pendidikan bertujuan untuk menumbuhkembangkan karakter pada siswa melalui peningkatan harmonisasi emosional, sikap, pemikiran dan kebugaran. Hal ini bisa dilakukan dengan bentuk Kerjasama dan partisipasi antar lembaga pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari program GNRM (Gerakan Nasional Revolusi Mental). (Andiarini et al., 2018)

Penanaman karakter, harus dilakukan sesuai dengan hal yang sudah melekat pada diri setiap individu atau setiap orang. Sehingga dapat dikatakan, bahwa karakter adalah watak atau kepribadian seseorang dimana watak atau kepribadian itu bisa berbentuk positif atau negatif. Hal ini tergantung bagaimana proses pembentukan itu dilakukan. Para ahli banyak yang berpendapat bahwa, pendidikan karakter mengacu kepada pembentukan watak dan kepribadian.

1. Lickona mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah tentang menjadi suatu sekolah karakter, suatu tempat yang mendahulukan karakter.
2. Sementara Ratna Megawangi berpendapat; pendidikan karakter adalah suatu usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif (baik) dalam lingkungan.



3. Sedangkan Akhmad sebagaimana dikutip Aunillah, agar supaya kita lebih memahami makna pendidikan karakter, menurutnya kita lebih dahulu harus mengerti makna dari karakter itu sendiri.

Dalam konteks Pembelajaran dengan menggunakan digital, Strategi pendidikan karakter yang di gunakan dalam berbicara adalah mengenai keseluruhan perencanaan proses pembelajaran, yang mengguakan cara digitalisasi dalam mengimplementasikan pendidikan digitalisasi dengan mengubah proporsi pendidikan karakter bangsa. Sehingga nilai- nilai karakter akan terus dipegang oleh siswa dalam pergaulan sebagai bagian masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini konteks digitalisasi, sangat penting untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang baik agar perkembangan proses pembelajaran menggunakan media digital dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media digital tidak hanya tentang pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan aspek sikap dan perilaku dalam memanfaatkan informasi digital dengan bijak. Hal ini sangat sesuai bahwa empat elemen itu harus saling terintegrasi, yaitu olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa dan karsa, karena pada dasarnya manusia hidup tidaklah lepas dari keempat elemen tersebut. dan keempat elemen tersebut harus mampu menggerakkan sifat, sikap dan atau tindakan yang membawa kebermanfaatan, kebaikan dan bertanggung jawab (Susanti, 2020).

Upaya mengembangkan literasi digital, penting untuk mengembangkan kapabilitas, audiens, termasuk melalui pendidikan yang menggunakan media digital. Hal ini melibatkan pemahaman tentang karakteristik informasi dan media

yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran dan peningkatan pembinaan karakter. Selain itu, penting juga untuk mengembangkan tingkah laku yang sesuai, seperti mengembangkan empati terhadap perasaan orang lain dalam memahami informasi.

Ini berarti memiliki kemampuan untuk melihat dan merasakan perspektif orang lain sehingga dapat menanggapi informasi dengan bijaksana dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital tersebut. Dalam hal ini, kematangan karakter juga penting untuk mencegah dampak karakter yang negatif. Dengan demikian, sebagai tenaga pendidik seorang guru dapat memahami potensi risiko atau dampak buruk yang mungkin terjadi akibat penyalagunaan media pembelajaran berbasis digitalisasi yang tidak akurat atau merugikan, dan siswa harus di berikan binaan dalam memiliki keterampilan dalam menghadapi kesalahan yang di lakukan dengan cara yang bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku (Ajmain & Marzuki, 2019).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 87 Pasal 2 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai yakni;

1. Membangun dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan peserta didik sebagai generasi emas pada tahun 2045. Tujuan ini bertujuan agar peserta didik memiliki jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik untuk menghadapi perubahan yang dinamis di masa depan.

2. Meningkatkan platform pendidikan nasional dengan menjadikan pendidikan karakter sebagai pondasi utama dalam pelaksanaan pendidikan bagi peserta didik. Tujuan ini melibatkan dukungan dari masyarakat sekitar dan dilakukan melalui berbagai jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pada saat yang sama, perhatian diberikan terhadap keberagaman budaya Indonesia.
3. Mengaktualisasikan dan memperkuat potensi serta kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, siswa, masyarakat dalam penggunaan media digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari. (Anisyah et al., 2023)

Pendidikan karakter, sekarang sangat di perlukan dimana perkembangan teknologi sangat pesat yang menjadikan anak terlihat sangat pasif dalam penggunaan teknologi tersebut dan jarang untuk bersosialisasi di keluarga bahkan masyarakat, hampir setiap hal yang di lakukan sekarang lebih memanfaatkan teknologi ketimbang manusia di sekitar mereka. maka dari itu perlunya Pembinaan terhadap karakter siswa dalam penggunaan teknologi di era digitalisasi ini untuk memantau, serta mengatur waktu siswa dari alat digital yang dipakai (Ananda, 2012).

Orang tua menjadi peran utama dalam pembinaan karakter, dalam penggunaan digitalisasi, pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap siswa dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan dan memperbarui wawasan tentang internet dan gadget. Orang tua tidak bisa mengawasi anak-anak apabila orang tua gagap teknologi.
2. Jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet.
3. Membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet.
4. Memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget.
5. Secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton
6. Menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak.

Diera digital ini sangat mudah untuk menggalih bahkan mendapatkan informasi di internet. Sebagai pendidik bahkan orangtua dan tenaga pendidik harus menjadi pengawas dan pembimbing yang baik untuk siswa dalam mendapat informasi, dan penggunaan media digital apalagi di era pembelajaran berbasis digitalisasi sekarang yang mengharuskan siswa untuk mahir dalam penggunaan alat elektronika di dunia pendidikan.

Pengontrolan penggunaan digitalisasi harus di tanamkan sejak dii agar penggunaan media digital di kalangan siswa-siswi tidak di salah gunakan. ada pula dampak positif dan negatif dalam penggunaan sumber belajar digital ini di antaranya.

Dampak Positif

1. Sarana penyampaian informasi, informasi suatu kejadian secara cepat, tepat dan akurat
2. Mempermudah akses terhadap informasi baru, memperoleh informasi kapanpun dan dimanapun.
3. Media sosial, mempertemukan individu dengan orang yang baru, mempertemukan individu dengan teman lama yang jarang sekali bertemu, saran berbisnis.
4. Membantu dalam mencari informasi bahan pelajaran bagi peserta didik.
5. Media hiburan.
6. Sebagai eksistensi seseorang dalam media sosial.
7. Mempermudah komunikasi meskipun dalam keadaan jarak yang jauh.

#### Dampak Negatif

1. Anak bersifat Individual, berkurangnya tingkat pertemuan langsung atau interksi antar sesama manusia.
2. Temperamen, kebiasaan bersosialisasi dengan media sosial, maka anak akan beranggapan bahwa dunia luar adalah ancaman.
3. Berita tanpa tanggung jawab, berita Hoax, Bulying.
4. Rentannya kesehatan mata, terutama mengalami rabun jauh atau rabun dekat.
5. Tak bisa menikmati hidup. Ketika menghadiri sebuah acara pesta, kita malah asik berfoto, tanpa menikmati acara pesta dan musik.
6. Radiasi alat hasil teknologi membahayakan kesehatan otak anak.
7. Maraknya kasus penipuan lewat sms, telepon dan internet.

8. Mudah-mudahan mengakses video porno.
9. Anak lupa akan pekerjaan rumah yang ditugaskan oleh guru dan lupa melaksanakan ibadah, seperti sholat dan mengaji. (Tsoraya et al., 2023)

Pendidikan karakter, di era digitalisasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan mempromosikan perkembangan moral dan karakter siswa. Dalam kedua konteks tersebut, perkembangan digital dan pendidikan karakter saling terkait. Penerapan proses pembelajaran berbasis digital dapat membantu siswa dalam mengembangkan karakter yang kuat dalam menghadapi tantangan digital, sementara pendidikan karakter membantu mengarahkan penggunaan media digital dengan nilai-nilai etika, kejujuran, dan tanggung jawab sosial (Siti & Nurizzati, 2018). Kedua aspek ini menjadi bagian integral dari upaya pendidikan untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang kompeten, beretika, dan siap menghadapi dunia digital yang terus berkembang. Di era digitalisasi Pembinaan karakter, siswa sangat Berkaitan dengan mencari alternatif metode pembelajaran dalam pendidikan, dapat di lihat dari mempertimbangkan tawaran pendekatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan karakter, dapat diselenggarakan dengan menggunakan:

1. Metode Dogmatis adalah metode untuk mengajarkan nilai kepada siswa dengan jalan menyajikan nilai-nilai kebaikan dan kebenaran yang harus di terima apa adanya tanpa mempersoalkan hakikat kebaikan dan kebenaran itu sendiri.

2. Metode Deduktif merupakan cara menyajikan nilai-nilai kebenaran (ketuhanan dan kemanusiaan) dengan jalan menguraikan konsep tentang kebenaran itu agar dipahami oleh Siswa.
3. Metode Induktif adalah kebalikan dari metode deduktif, yakni dalam membelajarkan nilai-nilai dengan mengenalkan kasus-kasus dalam kehidupan sehari-hari, kemudian ditarik maknanya secara hakikih tentang nilai-nilai kebenaran yang berada dalam kehidupan tersebut.
4. Metode Reflektif merupakan gabungan dari penggunaan metode deduktif dan induktif, yakni membelajarkan nilai dengan jalan mondar mandir antara memberikan konsep secara umum tentang nilai-nilai kebenaran, kemudian melihatnya dalam kasus-kasus kehidupan sehari-hari, atau melihat dari kasus sehari-hari dikembalaikan kepada konsep teoritisnya secara umum (Santika, 2020).

Metode-metode pembelajaran di atas sangat di perlukan untuk meningkatkan proses pembinaan karakter dalam media penggunaan digitalisasi sebagai metode pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan pemanfaatan di digitalisasi sendiri dalam proses belajar, mengajar memberikan dan mempermudah proses belajar mengajar, Pembelajaran konsep digital dengan menggunakan digitalisasi juga dinilai sangatlah efektif dan menyenangkan dan membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan (Ajmain & Marzuki, 2019).

Penggunaan digitalisasi sebagai alat dalam proses belajar mengajar sangat mengefisiensikan proses pembelajaran di sekolah. Selain penggunaan digitalisasi



dalam pembelajaran juga, membuat akses pembelajaran menjadi lebih luas, mempermudah dalam menyimpan materi-materi pembelajaran. Dalam pemanfaatan digitalisasi dalam proses pembelajaran pembinaan karakter anak juga harus lebih diutamakan agar penggunaan digitalisasi ini tidak di salah gunakan oleh anak-anak. Dari aspek pendidikan karakter, pemanfaatan media digitalisasi dalam proses belajar mengajar tenaga pendidik harus lebih jeli dalam pengawasan penggunaan media digitalisasi, karna pembentukan karakter etika dan moral siswa dapat terbentuk sesuai dengan apa yang di lakukan dan lihat oleh siswa tersebut. (Sukatin et al., 2023)

Oleh sebab itu Guru di sekolah harus mempunyai peranan penting dalam pengelolaan dan peningkatan karakter, siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, dengan menggunakan media digitalisasi. Ada beberapa kendala yang dapat mengakibatkan terhambatnya proses pembinaan karakter, kendala tersebut bisa berupa komunikasi yang kurang terhadap siswa ataupun sebagainya (Santika, 2020). Maka, guru harus melakukan hal-hal kecil yang dapat membuat pembinaan karakter, siswa dapat terjalin dengan sangat baik, seperti, di Mulai dari hal-hal yang sederhana dengan menyapa siswa pada saat berada di lingkungan sekolah yang biasa di lakukan, agar kegiatan pembinaan karakter, dapat terjalin antara siswa dengan guru dengan sangat baik. Selain itu sekolah juga harus menjalin hubungan baik dengan orang tua siswa dan guru disekolah agar pemantauan karakter, siswa baik di lingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat bisa terus di pantau.

Dengan menerapkan media digital dalam pendidikan karakter, diharapkan siswa dapat memahami dampak buruk yang mungkin terjadi akibat penyalagunaan digitalisasi yang tidak akurat atau tidak etis, serta mampu menghadapinya dengan cara yang tepat. Hal ini juga akan membantu mereka mengembangkan sikap dan perilaku yang baik dalam dunia digital, sehingga mereka dapat menggunakan teknologi dengan bijaksana, berkolaborasi secara efektif, dan memanfaatkan sumber daya digital secara produktif (Ananda, 2012).

Terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan proses pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan karakter, siswa. Salah satunya adalah dengan memperkuat pemahaman nilai-nilai kepribadian melalui pendekatan literasi digital yang berfokus pada pengembangan karakter. Hal ini dilakukan dengan mengajarkan siswa tentang pentingnya nilai-nilai seperti integritas, empati, tanggung jawab, dan etika dalam penggunaan teknologi digital.

Pendidikan karakter diharapkan dapat mencapai tujuan untuk membentuk Siswa yang memiliki karakter yang baik dan berkualitas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dalam konteks sekolah, kegiatan pembelajaran digital memiliki tujuan dan manfaat dalam membangun serta meningkatkan karakter siswa di era digital (Ma'arif, 2021). Perlunya penekanan karakter siswa di era pembelajaran berbasis digital ini di antaranya adalah :

1. Bijak dalam penggunaan Teknologi salah satunya handphone
2. Bersikap Jujur

Ke - 2 penekanan tersebut harus di perhatikan selama pembelajaran di Era Digitalisasi ini untuk mengontrol Perilaku siswa dalam pembelajaran.

a. penggunaan Teknologi secara Bijak dalam pembelajaran berbasis digital

Kehidupan manusia berkembang dari kehidupan dengan teknologi sederhana sampai dengan masa teknologi canggih pada era digital ini. Teknologi pada dasarnya adalah implementasi dari ilmu pengetahuan untuk membantu manusia dalam mempermudah melakukan suatu pekerjaan. Revolusi Industri yang ke empat (0.4) ditandai dengan kemajuan di bidang peralatan komunikasi. Penemuan yang paling spektakuler yang mengubah semua aspek kehidupan masyarakat adalah penemuan hand phone (*smart phone*) dengan segala variasi dan fasilitas yang ditawarkannya. Alat-alat komunikasi canggih telah digunakan oleh manusia di segala penjuru dunia baik masyarakat maju maupun masyarakat yang masih tradisional. Hal ini juga melanda masyarakat Indonesia. Jumlah penduduk yang besar menjadi incaran para produsen hand phone dunia. Teknologi telah membantu manusia mendapatkan informasi. Informasi ini sangat luas tanpa batasan ruang dan waktu, berasal dari internet dan berbagai media sosial. Kualitas informasi juga beragam, ada benar ada yang salah, ada yang baik ada yang buruk, ada yang bermanfaat ada yang jahat, ada yang sesuai dengan kebutuhan ada yang tidak sesuai dengan. Seperti halnya ilmu pengetahuan, teknologi dan alat-alat teknologi bersifat netral, dapat menjadi positif atau negatif tergantung penggunaannya. Teknologi informasi beserta peralatannya mempunyai manfaat yang sangat besar seperti di bidang, telekomunikasi, informasi, kesehatan, bisnis, perdagangan, perbankan, Pendidikan Agar perangkat teknologi bisa memberi manfaat maka dibutuhkan cara bijak untuk menggunakannya. Dalam penggunaan ponsel secara bijak ini literasi digital sangat penting agar alat ini bisa digunakan

secara maksimal dan proporsional. Kemampuan membeli ponsel harus disertai dengan literasi yang memadai. Pengetahuan penggunaan ponsel secara bijak sangat dibutuhkan bagi semua anggota keluarga. Penggunaan ponsel tidak bisa dihindari ketika masa pandemi sebagai media pelaksanaan belajar mengajar. Kemampuan dan kebijaksanaan orang tua terutama ibu sangat dibutuhkan baik untuk diri sendiri maupun dalam mendampingi anak dalam belajar. (Wilujeng & Suryaningsih, 2022)

1. Gunakan ponsel secara proporsional (sesuai keperluan).

Dalam playstore pada terdapat banyak sekali aplikasi menarik yang ditawarkan. Mulai dari aplikasi media sosial, fotografi, hingga aplikasi penunjang performa smartphone. Dari banyaknya aplikasi yang ditawarkan, kita harus pandai memilih mana saja yang sebenarnya kita butuhkan. Ini bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan dari smartphone tersebut. Yang tidak kalah penting adalah pertimbangan besaran RAM dan memori dari ponsel, sehingga hanya install yang dibutuhkan, dan digunakan saat diperlukan. Terlalu banyak aplikasi dapat mengakibatkan performa ponsel menjadi lambat bahkan bisa hang, jadi hapuslah aplikasi yang tidak terlalu penting.

2. Penggunaan di waktu yang tepat

Sangat tidak disarankan menggunakan ponsel pada saat yang tidak tepat seperti di pesawat, ketika sedang berkendara. Ini sangat berbahaya bagi keselamatan diri sendiri atau orang lain. Menggunakan ponsel yang menggunakan fitur suara di tempat sempit seperti lift, ruang tunggu dan di

Rumah Sakit bisa mengganggu kenyamanan orang lain. Selain itu, ketika berkumpul bersama kawan ada saja yang masih terfokus pada smart phonenya. Sebagai pengguna smartphone yang smart, tahu kapan harus menggunakan alat itu dan kapan harus meninggalkannya sejenak untuk sesuatu yang lebih penting.

3. Manfaatkan pada waktu senggang.

Ketika sedang menunggu baik itu transportasi, menunggu antrean, menunggu janji dan tidak membawa buku bacaan apa pun, ponsel bisa dimanfaatkan untuk browsing informasi-informasi menarik. Gunakan ponsel untuk mencari berita dan pengetahuan umum, update berita terbaru yang dapat menambah wawasan. Materi pelajaran juga bisa dibuka dan disajikan secara menarik daripada materi dari sumber buku-buku diktat di sekolah. Materi yang tersaji secara menarik akan memudahkan pemahaman, tersimpan kuat diingatan.

4. Menerima informasi secara kritis (hati-hati)

Sikap kritis atau hati-hati sangat perlu dalam menerima berita atau informasi dalam bentuk apapun. Tidak semua berita benar, banyak disebar oleh pihak yang tidak berkompeten. Dunia maya adalah dunia yang terbuka untuk hal-hal yang baik maupun yang tidak baik. Hal ini diperlukan agar pikiran kita bersih banya dipenuhi oleh hal hal yang benar dan positif.

5. Gunakan untuk menyebarkan informasi, ide atau gagasan yang positif.

Dengan ponsel, lewat media sosial kita bisa berbagi segala hal. Informasi

yang menarik, yang bermanfaat bisa dibagikan lewat media sosial. Selain pengguna ponsel yang bijak, juga penting untuk menjadi pengguna media sosial yang bijak. Dalam hal ini diperlukan sikap hati-hati. Hal-hal yang diunggah, ditulis, bukan hal-hal yang berbau SARA memicu kebencian, kekerasan, perpecahan, konflik. Jejak digital tidak akan terhapus. Perlu pemahaman etika dan regulasi berkomunikasi yang berlaku. Dalam UU ITE No19 tahun 2016 tercantum larangan UU ITE No19 tahun 2016 tercantum larangan untuk mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diakses informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusialaan, perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan atau pengancaman. Berkaitan dengan hal ini ada beberapa tips yang baik untuk digunakan: seperti saring sebelum sharing, lebih baik telat tapi akurat daripada cepat tapi sesat.

6. Tinggalkan smartphone sebelum tidur

Salah satu sebab mengapa manusia sulit tidur adalah ponsel. Orang sering mengecek ponsel sebelum tidur, padahal sebelum tidur itu seharusnya tubuh dan pikiran rileks, tanpa gangguan apapun. Membuka ponsel sebelum tidur membuat pikiran kembali bekerja. Agar kualitas tidur baik, terapkan mode silent sehingga tidak terganggu oleh suara notifikasi, atau jika tidak ada hal yang sangat penting sebaiknya ponsel dimatikan. (Wahid et al., 2023).

Penggunaan bijak teknologi sangat penting untuk mengurangi risiko dan memaksimalkan manfaatnya. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk

memastikan penggunaan teknologi yang bijak, meliputi

1. mengamati etika pengembangan kecerdasan buatan
2. melindungi data dan privasi pengguna
3. menghindari diskriminasi dalam pengambilan keputusan
4. menghindari penggantian pekerjaan manusia secara massal
5. Memastikan keamanan sistem kecerdasan buatan.

(Misnawati Misnawati, 2023)

Namun, keuntungan Teknologi tidak datang tanpa risiko. Salah satu risiko utama dari penggunaan teknologi adalah privasi. Data yang dikumpulkan oleh dalam teknologi contohnya *AI (Artificial Intelligence)* dapat mengandung informasi yang sangat pribadi, dan penggunaan data ini yang tidak bijak dapat merugikan individu atau kelompok tertentu. Selain itu, keputusan yang diambil oleh AI juga dapat menjadi diskriminatif jika algoritma yang digunakan tidak benar-benar netral dan adil. Maka, Menggunakan AI dengan bijak sangat penting untuk menghindari risiko yang dapat timbul dari penggunaannya. Menggunakan AI secara bijak membutuhkan pemahaman yang kuat tentang bagaimana AI bekerja, serta kesadaran tentang dampak yang mungkin terjadi. Penting juga untuk memiliki regulasi dan peraturan yang memadai untuk memastikan bahwa AI digunakan secara benar dan bertanggung jawab. Dengan memahami keuntungan dan risiko serta menggunakan AI dengan bijak, masyarakat dapat memanfaatkan teknologi ini dengan cara yang bermanfaat dan menghindari potensi risiko yang dapat timbul.(Asmawati, 2021).

b. Sikap jujur dalam penggunaan media pembelajaran



Kejujuran adalah kemampuan untuk mengakui, berkata atau memberikan sebuah informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Dalam ungkapan lain, seseorang yang jujur tidak akan sedikit pun merahasiakan setiap informasi yang bersifat benar. Justru ia akan senang hati menyampaikan informasi berkaitan tentang kebenaran kepada setiap orang yang membutuhkan informasi tersebut. Jujur memiliki tiga tempat, yaitu pada lisan, perbuatan dan hati. Jujur dengan lisan berarti mengucapkan setiap perkataan sesuai dengan kebenaran, tidak mengurangi ataupun menambahkan atau berbicara sesuai dengan fakta yang terjadi (Ilmiah & Pendidikan, 2023).

Adapun jujur dengan perbuatan adalah senantiasa melakukan perbuatan dengan benar, seperti tidak berbuat curang, tidak korupsi dan menjauhkan diri dari segala perbuatan yang merugikan kemanusiaan. Sedangkan jujur dengan hati meyakini secara mendalam bahwa kejujuran merupakan bagian dari perintah Tuhan yang patut dilaksanakan oleh setiap manusia dan meyakini pula jika perbuatan tersebut akan mendatangkan kebahagiaan, baik dunia maupun akhirat. (Saeful, 2021)

Selain itu jujur merupakan karakter yang terbentuk dari sikap amanah. amanah adalah bersikap jujur dan dapat diandalkan dalam menjalankan komitmen, tugas, dan kewajiban. Selain itu, jujur merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan dalam bentuk perasaan, perkataan, dan perbuatan sesuai dengan realitas yang ada dan tidak memanipulasi dengan berbohong atau menipu untuk keuntungan dirinya. Adapun ciri-ciri orang-orang yang memiliki karakter jujur, yaitu;

1. jika bertekad untuk melakukan sesuatu, tekadnya adalah kebenaran dan kemaslahatan
2. jika berkata tidak berbohong
3. jika adanya kesamaan antara yang dikatakan hatinya dengan apa yang dilakukannya.

Terdapat beberapa indikator nilai karakter jujur yaitu

1. Siswa menjadi lebih terbuka atas tugas yang diberikan
2. Mengerti dan paham tugas yang di berikan oleh guru
3. Tidak mencontek pada saat ujian berlangsung
4. Tidak melakukan copy paste pada saat mengerjakan tugas
5. Terbiasa mengerjakan tugas dengan cara mengambil referensi tugas dari beberapa *platform* Kemudian mengembangkan tugas tersebut dengan pemikiran sendiri dalam mengerjakan tugas. (Hidayah et al., 2018)

Penanaman sifat kejujuran di sekolah selama pemberlakuan proses pembelajaran berbasis digital patut ditekankan sebagai bagian dari tujuan pendidikan di era teknologi ini. Karena tujuan pendidikan tidak hanya untuk meningkatkan kecerdasan intelektual semata, tetapi juga dalam rangka meningkatkan kualitas budi pekerti dan pemanfaatan teknologi dengan baik dan benar. Salah satu peningkatan kualitas budi pekerti yang sejalan dengan pemanfaatan sumber belajar digital dapat dilakukan oleh sekolah melalui penanaman kejujuran dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang ada dan di pakai dalam proses pembelajaran. (Saeful, 2021)

Adapun Dampak dari sifat jujur adalah menimbulkan rasa berani, karena tidak ada orang yang merasa tertipu dengan sifat yang diberikan kepada orang lain dan bahkan orang merasa senang dan percaya terhadap pribadi orang yang jujur. Pepatah ada mengatakan “berani karena benar, takut karena salah”(Rofadhilah et al., 2018)

### **C. Hambatan – Hambatan Dalam Pemanfaatan Media Pembelajar Digital**

Dalam pemanfaatan media belajar digital juga memiliki banyak hambatan selama proses pembelajaran berlangsung, hambatan tersebut adalah, keterbatasan akses internet, penyalagunaan akses pembelajaran, kurangnya pemahaman materi, dan minimnya pengawasan dalam proses pembelajaran, sarana dan prasaran yang tidak bisa menjamin proses pembelajaran. Adapun kendala selanjutnya adalah guru yang tidak mahir dalam pengaksesan pembelajaran, sarana media Autocad yang kurang menarik yang membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran. keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi faktor kurang efektifnya proses pembelajaran berbasis digital ini misal dalam lingkup sekolah kurangnya pemahaman guru saat menggunakan proyektor dan juga laptop, kalau di siswa, masih ada sebagian siswa yang tidak mempunyai gadget sehingga harus numpang ke teman sekelas atau sebangkunya. Hambatan proses pembelajaran digital juga ada pada lingkungan keluarga antara lain :

Hambatan-hambatan ini di antaranya adalah:

1. Mahalnya biaya yang perlu dikeluarkan untuk membeli kuota sebelum adanya bantuan kuota dari pemerintah,

2. Orang tua yang kurang paham dengan materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak maksimal dalam mengajar anak,
3. Tidak adanya fasilitas penunjang pembelajaran, dalam hal ini adalah handphone, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat sulit karena harus pinjam handphone kerabat atau saudara. Selain itu bila membutuhkan komunikasi dengan orang tua murid yang lain terpaksa harus bertanya langsung, lantaran tidak memiliki alat komunikasi.(Pada et al., 2023)

Hambatan/kesulitan utama pembelajaran berbasis digital ini yang dialami siswa yaitu masalah signal internet yang kurang stabil dan kuota yang terbatas (Supariani et al., 2021). Selain itu pengaksesan media sosial juga menjadi lebih muda sehingga siswa kurang focus pembelajaran, siswa lebih banyak mengases media sosial ketimbang dengan membaca dan mengamati proses pembelajaran

#### **D. PENELITIAN RELEVAN**

- a. Pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik ((Handriyanto et al., 2022)

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, semestinya dapat menjadi kunci bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Hal ini karena globalisasi menuntut sebuah persaingan dan etika berpikir yang baik dan benar. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi kini juga menyebabkan perilaku menyimpang dari moralitas.

Hasil penelitian yang di tuangkan di dalam jurnal ini adalah membahas tentang:

1. Literasi digital
  2. Teknologi dalam pembelajaran
  3. Moralitas
  4. Pengaruh literasi digital terhadap moralitas
- b. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Daring ((Julianto & Semarang, 2023)

Pembelajaran menjadi dasar yang memiliki peranan penting dalam tercapainya suatu tujuan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran juga merupakan cara guru dalam menyampaikan suatu informasi yang lengkap kepada siswa agar mendapatkan pengaplikasian tinjauan teori yang diajarkan menjadi terlaksanakan dengan baik. Terkhusus dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran yang disampaikan oleh guru tentu memiliki peranan penting pada proses penyampaiannya. Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital dapat diintegrasikan pada pembelajaran karakter yang melibatkan nilai religius, nilai kebangsaan, nilai kebersamaan, nilai kemandirian, dan nilai pengintegrasian pada siswa.

Hasil penelitian ini membahas tentang:

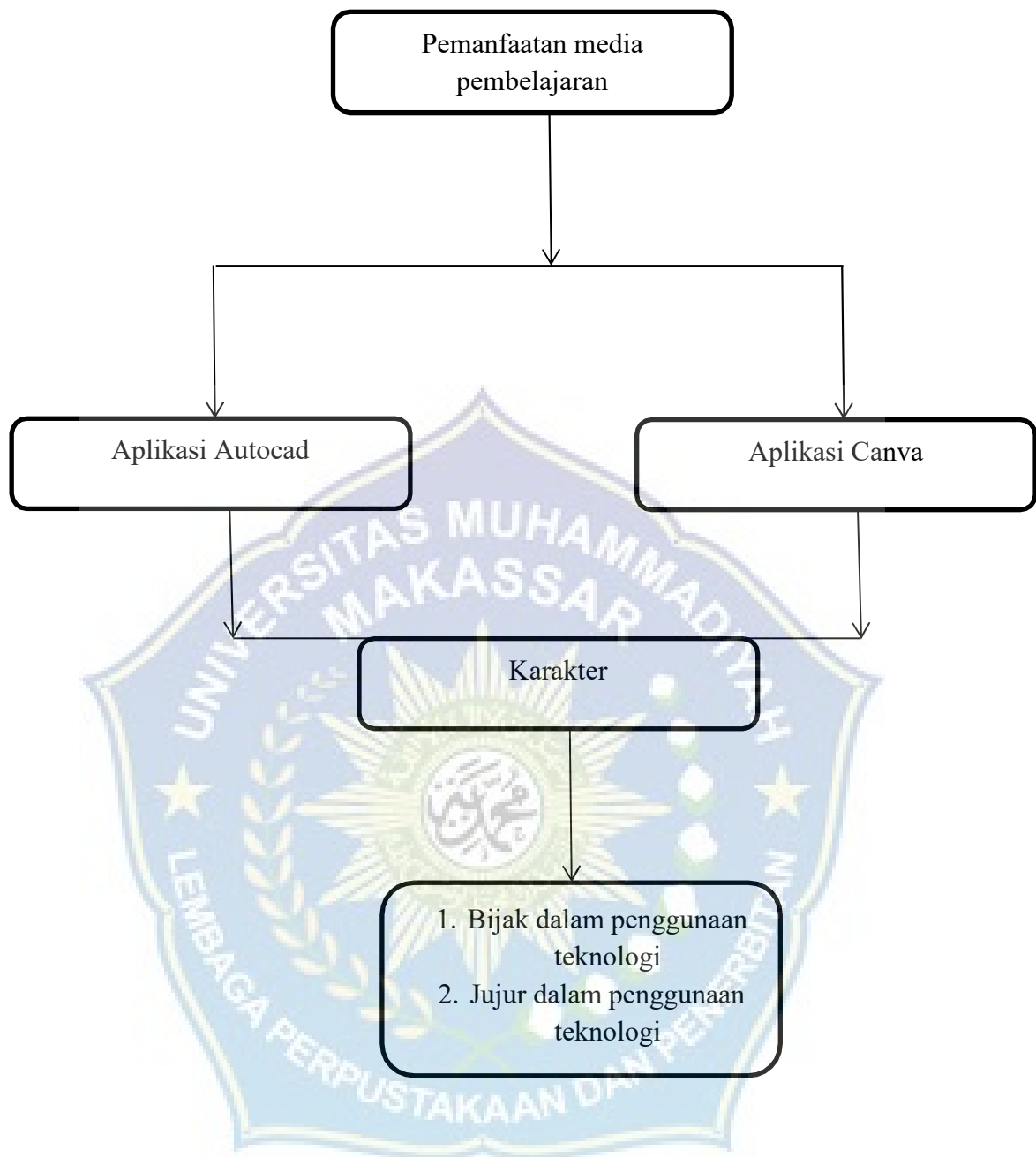
1. Pendidikan Karakter
  2. Digitalisasi pembelajaran
  3. Pendidikan karakter pada digitalisasi pembelajaran
- c. Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Moralitas Anak Bangsa (Hasyim Mahmud Wantu, 2020)

Di erah milinial 4.0 telah banyak perubahan positif yang terjadi seperti halnya kemajuan di bidang Ilmu Penegetahuan dan Teknologi (IPTEK). Namun, tanpa kita sadari bahwa justru hal

inilah yang menina bobokan kita, sehingga yang timbul justru perubahan yang negatif di era ini. Perubahan negatif yang marak saat ini adalah degradasi moral, yakni adanya penurunan nilai-nilai dan norma kehidupan pada sikap dan perilaku positif setiap individu. Degradasi moral ini terjadi di semua lapisan masyarakat, salah satunya juga dialami oleh siswa disemua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Perguruan Tinggi. Maka, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengaplikasian pendidikan karakter dalam setiap lapisan pula.

#### **E. KERANGKA PIKIR**

Pemanfaatan sumber belajar digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan media digital berupa mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi suatu informasi, membangun pengetahuan, berkomunikasi serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Peserta didik selaku generasi muda dapat memahami dan menerapkan nilai karakter, khususnya pada saat penggunaan media digital, sehingga dapat menjadi individu yang kuat dan mampu mempertahankan nilai-nilai pendidikan karakter di era globalisasi. Dalam pemanfaatan Media pembelajaran berbasis digital terhadap karakteristik peserta didik akan diketahui dengan penelitian langsung. Kerangka pikir memberikan penjelasan kepada penulis untuk memahami pokok masalah, sehingga dapat menjadi pedoman dalam pembahasan nantinya. Kerangka pikir antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut





## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMK Negeri 8 Jeneponto yang bertepatan di Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi selatan.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu untuk melaksanakan penelitian 28 April-28 Mei 2024.

### **B. Jenis dan Sumber Data Penelitian**

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Mukhtar (2013:10) Penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah penelitian yang di gunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada waktu tertentu. Dari segi sumber data menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini yakni, membuat pertanyaan yang kemudian di ajukan pertanyaan tersebut kepada informan dengan maksud menjangkau data dan informasi dari informan yang bersangkutan. Teknik penunjang dalam Penelitian berupa teknik dokumentasi dan wawancara yang di gunakan peneliti untuk mendapatkan data dari informan. Melalui wawancara dan dokumentasi, maka peneliti mendapatkan dan mengetahui mengenai data keterangan, dan informasi.

#### 1. Jenis data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif adalah

data yang di kumpulkan lebih mengambil bentuk kata-kata atau gambar dari pada angka-angka. Data tersebut mencakup transkrip wawancara, catatan lapangan, fotografi, vidiotape, dokumen pribadi, memo, dan rekaman-rekaman resmi lainnya.

## 2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, jenis dan sumber data yang digunakan ialah:

### a. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang di peroleh langsung dari sumbernya diamati dan kemudian di catat. Menurut Sugiono data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penulisan ini di peroleh data dari informan berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan kepada Wali kelas, Wakasek Kurikulum, dan Siswa kelas X TKJ dan Siswa Kelas XI DPIB.

### b. Data Sekunder

Sumber data Sekunder adalah sumber data yang di tulis, meliputi jurnal, artikel, buku, dan lain sebagainya. Menurut (Moleong, 2007:159) sumber data sekunder adalah sumber data yang di peroleh secara tidak langsung seperti buku literature dan sumber lain yang relevan untuk di jadikan sumber informasi dalam penelitian tentang bagaimana pemanfaatan sumber belajar digital terhadap karakter siswa di SMK Negeri 8 Jenepono Kabupaten Jenepono Provinsi Sulawesi Selatan.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif, maka

pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan tiga pendekatan yaitu:

### 1. Observasi

Melalui teknik pengumpulan data pengamatan langsung dengan indera penglihatan dan mendengarkan Bagaimana pemanfaatan Media pembelajar digital terhadap karakter siswa dan Hambatan-hambatan yang di peroleh selama pemberlakuan Media pembelajar digital, untuk kepentingan Skripsi mahasiswa jurusan PPKn.

### 2. Wawancara

Wawancara, adalah percakapan yang di lakukan antara peneliti dan informan untuk mendapatkan hasil data pengamatan. Wawancara juga termasuk salah satu teknik pengumpulan data yang paling di butuhkan dalam penelitian kualitatif. Kaedah ini di gunakan ketika informan dan peneliti berada langsung dan tatap muka dalam proses mendapatkan informasi bagi keperluan data suatu penelitian.

### 3. Alat dan Bahan Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu data yang di gunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk, buku, arsip, tulisan, dan gambar. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumentasi yang terkait dengan penelitian yang akan di lakukan. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan bukti atau catatan penting yang berkaitan dengan penelitian seperti dokumentasi dan informasi informan. Selain itu peneliti juga harus mengumpulkan data dokumentasi seperti foto dan juga hasil wawancara kepada informan pada saat di lakukannya wawancara dan dokumentasi foto-foto sebagai pendukung. Bahan dokumentasi

*handphone* untuk merekam informan dan peneliti pada saat melakukan wawancara, polpen untuk menulis, buku untuk menulis, pedoman wawancara sebagai pertanyaan pada saat melakukan wawancara.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk kesuksesan proses pengambilan data wawancara. Dalam penelitian kualitatif atau instrument utama dalam pengumpulan data adalah informan dan peneliti. Dalam penelitian kualitatif peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar dan mengambil.

##### **1. Pedoman wawancara**

Pedoman wawancara adalah pedoman peneliti dalam mewancarai subjek peneliti untuk menggali sebanyak-banyaknya tentang apa, mengapa dan bagaimana tentang masalah yang diberikan oleh peneliti. Pedoman ini merupakan garis besar pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan peneliti kepada subjek penelitian sebagaimana terlampir pada penelitian.

##### **2. Lembar observasi**

Lembar observasi adalah pedoman penelitian dalam mengadakan pengamatan dan pencarian sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Untuk memaksimalkan lembar observasi penelitian menggunakan pedoman pengamatan, rekaman suara dan gambar. Tujuan dari lembar observasi ini untuk melengkapi wawancara, dengan bantuan observasi, penelitian bisa mendapatkan data yang lebih banyak.

### 3. Alat atau Bahan Dokumentasi

Alat atau bahan dokumentasi ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data-data yang berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan dan traskip wawancara.

### E. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Teknik analisis data ini terdapat 2 (dua) macam langkah yang dapat diikuti, yaitu sebagai berikut:

#### a) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses penyaringan, pemfokusan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan yang dilakukan adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan yang penting sesuai dengan tema dan membuang data yang tidak diperlukan. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan,

juga mempermudah peneliti untuk menarik kembali data yang diperoleh bila diperlukan.

#### **b) Penyajian Data**

Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

#### **c) Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi**

Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha mencari dan memahami hasil penulisan yang dilakukan oleh peneliti terhadap apa yang peneliti teliti. Dalam penelitian Kualitatif penarikan kesimpulan tersebut dengan cara induktif, yang mana peneliti menarik kesimpulan dari apa yang di bahas dalam penelitian, berdasarkan pengalaman nyata yang di rumuskan menjadi, model, konsep, teori, prinsip, atau definisi yang bersifat umum. Kemudian, Data yang didapat dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi saat penelitian di lapangan akan dideskripsikan lalu di analisis dengan cermat serta akurat sesuai dengan teori yang digunakan, sehingga dapat ditarik kesimpulan.

### **F. Teknik Penghapusan data**

Dalam penelitian kualitatif, teknik penghapusan data—yang lebih sering disebut sebagai teknik analisis data—berfokus pada cara menyusun, mengelola, dan menginterpretasikan data kualitatif yang sering kali

bersifat teks, gambar, atau audio. Berikut adalah beberapa teknik analisis data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif:

#### 1. Pengkodean (Coding)

- Pengkodean Awal (Initial Coding): Menandai dan mengelompokkan bagian-bagian data yang relevan dengan topik penelitian.
- Pengkodean Terarah (Focused Coding): Mengorganisir kode-kode awal ke dalam kategori yang lebih besar berdasarkan tema yang muncul.
- Pengkodean Axial: Menghubungkan kategori dan subkategori untuk mengidentifikasi hubungan antara konsep-konsep utama.

#### 2. Tematik Analisis (Thematic Analysis)

- Mengidentifikasi dan menganalisis tema atau pola dalam data. Proses ini melibatkan familiarisasi dengan data, menggeneralisasi tema, dan menafsirkan temuan dalam konteks penelitian.

#### 3. Analisis Naratif (Narrative Analysis)

- Memahami bagaimana peserta menyusun cerita atau narasi mereka. Ini melibatkan analisis struktur, alur cerita, dan makna yang dibangun dalam narasi.

#### 4. Analisis Diskursus (Discourse Analysis)



- Menganalisis bahasa dan cara berkomunikasi dalam data. Fokusnya adalah pada bagaimana bahasa digunakan untuk membentuk makna dan kekuasaan dalam konteks sosial.

#### 5. Analisis Konten (Content Analysis)

- Menilai frekuensi dan makna dari kata, frasa, atau tema dalam data. Analisis ini bisa bersifat kuantitatif atau kualitatif tergantung pada fokus penelitian.

#### 6. Metode Constant Comparative (Constant Comparative Method)

- Membandingkan data, kode, dan kategori secara berkelanjutan untuk memperbaiki dan mengembangkan teori. Teknik ini sering digunakan dalam Grounded Theory.

#### 7. Analisis Fenomenologis (Phenomenological Analysis)

- Menggali pengalaman subjektif dan makna yang diberikan oleh peserta terhadap pengalaman mereka. Ini sering dilakukan dengan menggunakan pendekatan seperti bracketing dan epoche untuk meminimalkan bias peneliti.

#### 8. Analisis Kategorisasi (Categorization Analysis)

- Mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori yang relevan untuk memahami struktur dan hubungan antara elemen-elemen data.

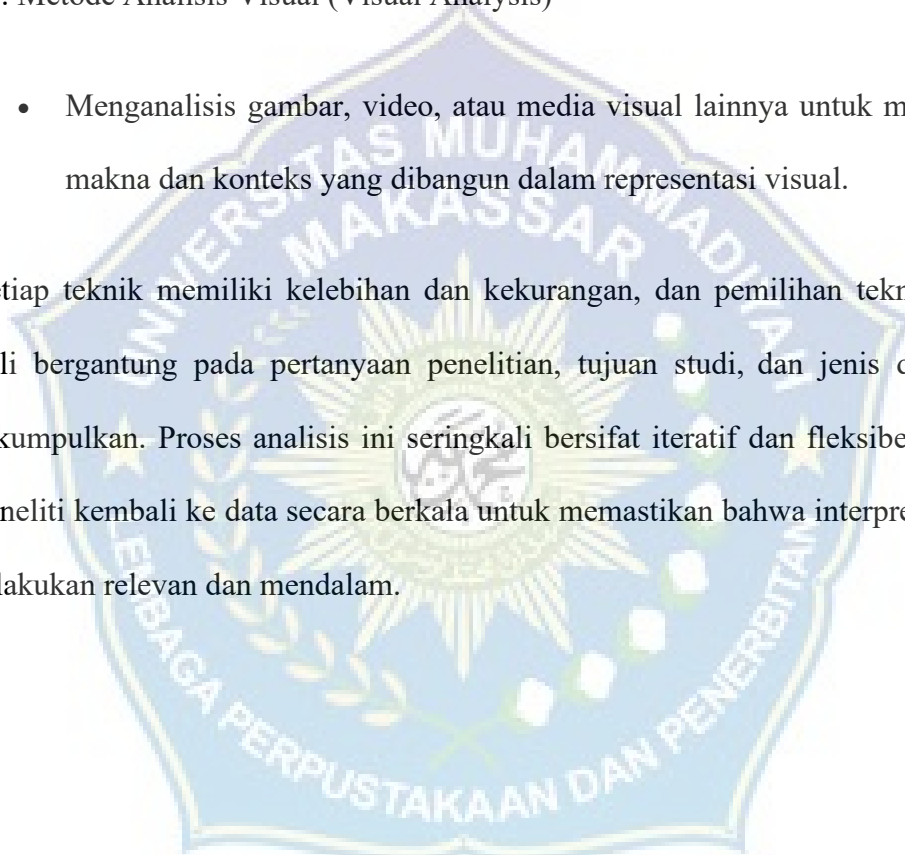
## 9. Analisis Grounded Theory

- Mengembangkan teori dari data yang dikumpulkan secara induktif. Pendekatan ini melibatkan pengkodean dan pembentukan teori secara iteratif dari data yang ada.

## 10. Metode Analisis Visual (Visual Analysis)

- Menganalisis gambar, video, atau media visual lainnya untuk memahami makna dan konteks yang dibangun dalam representasi visual.

Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pemilihan teknik sering kali bergantung pada pertanyaan penelitian, tujuan studi, dan jenis data yang dikumpulkan. Proses analisis ini seringkali bersifat iteratif dan fleksibel, dengan peneliti kembali ke data secara berkala untuk memastikan bahwa interpretasi yang dilakukan relevan dan mendalam.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **a. Gambaran Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 8 Jeneponto yang bertempat Di Jl. H.M Ishak Iskandar DG. Tumpu (EX JL.Lingkar) Empoang, Kec Binamu Kab Jeneponto Prov. Sulawesi Selatan, Provinsi Sulawesi Selatan, yang bertempat di kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dan Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan, Jumlah kelas yang ada di SMK Negeri 8 Jeneponto sebanyak 14 kelas, Ruang Laboratorium 3, adapun luas tanahnya sebesar 20,970 M, Jumlah jurusan yang ada di sekolah sebanyak 6 jurusan Yakni ( Teknik Komputer dan Jaringan, Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Pengelasan, Dan Teknik Elektronika Industri. Adapun jumlah guru yang ada di Sekolah SMK Negeri 8 Jeneponto adalah sebanyak 43 guru, yang sudah bersertifikat sebanyak 31 guru dan yang belum bersertifikat sebanyak 12 guru. Adapun Ruang Guru terdiri atas ruang rapat dan ruang kepala sekolah, ruang wakasek kurikulum dan ruang Guru Bimbingan Konseling.

SMK Negeri 8 Jeneponto merupakan Instansi pendidikan yang terfokus pada instansi sekolah Kejuruan, Yang mempunyai tugas dan fungsi tersendiri sebagai sekolah kejuruan. Sama halnya sekolah lain SMK Negeri 8 jeneponto merupakan instansi pendidikan yang berpacu pada program jurusan yang di terapkan di sekolah dimana sekolah menyiapkan 6 jurusan untuk Program

Kejuruan, untuk masing-masing atau kelas terdiri paling banyak 25 siswa dalam satu kelas.

Terlepas dari menjalankan fungsi sebagai sekolah kejuruan SMK Negeri 8 Jeneponto, juga berperan sebagai instansi pendidikan yang membuat siswa focus pada satu jurusan yang mereka pelajari yang bisa membuat mereka lebih paham mengenai jurusan yang mereka minati dan mereka ambil di sekolah. Adapun hal lain yang menjadikan sekolah kejuruan ini di minati siswa adalah Jurusan yang di sekolah merupakan jurusan yang dapat membuat siswa tertarik pada dunia kerja, dan memfokuskan siswa untuk dapat melakukan hal yang berbeda dalam aspek pembelajaran dan Praktek di banding dengan sekolah SMA/SMU pada umumnya.

Siswa yang ada di kelas XI DPIB dan X TKJ Adalah siswa-siswi yang menjadi sampel dalam penelitian ini :

Tabel 4.1 Klasifikasi Siswa yang ada di dalam kelas

Kelas	Jenis Kelamin		Keterangan
	Laki-Laki	Perempuan	
X (Sepuluh) Teknik Komputer dan Jaringan	7	17	24 Siswa
XI (Sebelas) Desain Permodelan dan Informasi Bangunan	3	11	15 Siswa

## b. Visi dan Misi Sekolah

### a. Visi

Menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS) berlandaskan Imam dan Taqwa (Imtaq) dalam persaingan global.

b. Misi

1. Meningkatkan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa (Imteks dan Imtaq).
2. Menghasilkan lulusan yang terampil berdaya saing, mandiri, kreatif, inovativ, dan berjiwa wirausaha, dalam bidang teknologi dan industry.
3. Mengembangkan pendidikan dan latihan yang berwawasan kemitraan dan keunggulan, professional, berorientasi masa depan sesuai dengan kebutuhan pasar kejar.
4. Mencetak tamatan agar memiliki karier dalam bidangnya dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

**B. Hasil Penelitian**

- a) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Karakter siswa

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat dilihat dari hasil wawancara:

*“ Dengan Wakasek Kurikulum Pengaktifan media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk pengefisienan proses pembelajaran di sekolah di samping itu juga terdapat perubahan karakter yang di picu dari pengaktifan media pembelajaran digital terdapat pada bijaknya dan jujurnya siswa dalam penggunaan teknologi siswa meningkat karna pengatifan media pembelajaran memberikan dampak dimana siswa menyukai mode pembelajaran digitalisasi dan sebagai guru setiap proses pembelajaran digitalisasi berlangsung di harapkan memberikan gambaran-gambaran tentang bagaimana siswa harus bijak dan jujur dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tersebut”*

Hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan Wakasek Kurikulum SMK Negeri 8 Jeneponto bahwa selama pemanfaatan media

pembelajaran digital terjadi perubahan karakter kepada siswa dimana kebijakan penggunaan media pembelajaran digital siswa menjadi lebih terarah dan kejujuran meningkat karna guru selalu memberikan arahan sebelum proses pembelajaran berlangsung tentang bagaimana siswa bijak dalam penggunaan teknologi dan jujur dalam penggunaan teknologi.

Dapat di lihat dari hasil Observasi juga yang di lakukan peneliti selama proses pengaktifan media pembelajaran digital, Perubahan karakter yang terjadi kepada siswa adalah siswa lebih bijak dalam penggunaan media pembelajaran digital di banding pada saat mereka tidak menggunakan media pembelajaran digital dan lebih tekun dalam proses belajar, di samping itu pula proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa sangat menyukai proses pembelajaran tersebut tingkat kejujuran siswa juga meningkat akibat dari proses pembelajaran yang di lakukan.

sedangkan “menurut wali kelas X TKJ

*“Dengan RW pengaktifan media pembelajaran digital, memberikan perubahan terhadap karakter siswa dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karna siswa menyukai sistem pembelajaran berbasis digital, kebijakan penggunaan teknologi yang di berikan oleh pihak sekolah dapat di manfaatkan dengan baik oleh siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efisien. Adapun tingkat kejujuran siswa di akibatkan adanya arahan dari guru untuk selalu mengontrol proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital ini”*

Dari, hasil wawancara yang di lakukan dengan wali kelas X TKJ Selama pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa terdapat perubahan yang terjadi adalah siswa lebih baik dalam penggunaan media pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan bijak. Kebijakan dalam penggunaan teknologi ini yang membuat proses

pembelajaran menjadi lebih terarah. Sedangkan dalam aspek kejujuran siswa juga memiliki perubahan dalam aspek kejujuran di karenakan guru selalu mengontrol proses pembelajaran di gital tersebut.

Selanjutnya menurut Wali Kelas XI DPIB.

Hasil observasi yang di lakukan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa menyukai sistem pembelajaran tersebut. Siswa juga menggunakan media tersebut dengan sangat bijak dimana mereka menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan juga teratur. Kejujuran siswa juga guru selalu mengontrol siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

*“Dengan MY Pengaktifan media pembelajaran digital Selama pemanfaatan media pembelajaran digital terdapat perubahan terhadap karakter siswa dimana siswa lebih dominan menggunakan media pembelajaran digital yang membuat proses pembelajaran enjadi lebih kondusif, kebijakan siswa dalam penggunaan media pembelajaran menjadi lebih terarah karna, siswa menyukai sistem pembelajaran digital dan memanfaatkan media pembelajaran lebih baik, Kejujuran siswa selama pemanfaatan media pembelajaran digital meningkat karna siswa di tuntun untuk mengerjakan tugas yang di berikan .*

Hasil Wawancara yang di lakukan dengan wali kelas XI DPIB selama pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa kebijakan alam penggunaan media pembelajaran digital menjad lebih baik. Sedangkan kejujuran siswa meningkat karna guru selalu mengontrol siswa agar jujur dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Dengan hasil observasi yang di lakukan peneliti di sekolah perubahan karakter siswa dapat di lihat dari penggunaan media



pembelajaran dengan bijak dan juga tingkat kejujuran siswa meningkat, karna mereka di tuntut untuj mahir dalam mempergunakan media pembelajaran tersebut

Selanjutnya pendapat dari siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan

Berdasarkan wawancara N siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)

*“Proses pembelajaran menggunakan media digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena disamping kami belajar dalam penggunaan projek digitalisasi kami juga diajarkan untuk paham terkait teknologi yang kami pelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif kebijakan kami dalam penggunaan media pembelajaran digital cukup baik karna kami di paksa untuk memperhatikan pembelajaran yang di berikan. Tingkat kejujuran dalam pemanfaatan media pembelajaran ya kami meningkat juga guru selalu mengtrol kami setiap memulai pembelajaran”.*

Wawancara dengan R siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)

*“Proses pembelajaran digital merupakan proses pembelajaran yang kami suka karna kami belajar dengan baik dan memanfaatkan media pembelajaran yang di fasilitasi dengan baik. tingkat kejujuran kami juga meningkat karna kami di kelas guru selalu memberikan arahan dan tekanan kepada kami agar kami memanfaatkan media pembelajaran dengan baik”*

Wawancara dengan S R siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)

*“penggunaan media pembelajaran digital membuat pembelajaran menjadi lebih baik dan terarah di samping menyenangkan kami juga bisa belajar dengan baik karna sudah di lengkapi dengan media pembelajaran yang kami butuhkan. Kebijakan Penggunaan media pembelajaran digital juga kami lakukan dengan baik karna kami tiak bisa mengakses apa-apa selama mata pelajaran berlangsung selain aplikasi belajar. Dan kejujuran kami pun meningkat karna kami selalu di berikan arahan kepada guru kami agar memanfaatkan media pembelajaran denganbaik”.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bersama siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dapat disimpulkan bahwa

pemanfaatan media pembelajaran digital perlu untuk diterapkan di sekolah, dikarenakan media tersebut dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dikelas dan meningkatkan tingkat kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran meningkat. Tingkat kejujuran siswa juga meningkat karna mereka di tekan untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan baik dan benar.

Hasil observasi yang di lakukan peneliti di sekolah menyimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran di gital menjadi lebih efektif dan siswa juga menyukainya, selama proses pembelajaran digital juga mereka di tuntun untuk mahir dalam penggunaan media pembelajaran, tingakt kebijakan dalam penggunaannmedia pembelajaran juga meningkat karna mereka memang harus betul- betul paham dan memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru yang berkaitan dengan pembelajaran digital. Tingkat kejujuran mereka juga meningkat, karna mereka selalu di control oleh guru untuk selalu menggunakan media pembelajarn tersebut dengan baik.

Berdasarkan Hasil wawancara bersama Siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan(DPIB)

*Dengan N, selama pemanfaatan media pembelajaran digital kami sangat menyukainya karna pembelajaran menjadi tidak membosankan. kebijakan kami selama memanfaatkan media pembelajaran meningkat karna kami di tuntun untuk selalub memperhatikan materi kami, karna materi kami susah maka kami tidak ada waktu untuk meluangkan diri untuk membuka aplikasi lain selain memperhatikan materi yang di berikan guru. Untuk kejujuran kami dalam pengerjaan tugas kami di tuntun karna kami mendesain maka kami mengerjakan tugas itu sendiri.*

Wawancara dengan O

*“Selama pemanfaatan media pembelajaran digital berlangsung proses pembelajaran kami menjadi lebih baik dan tidak membosankan. Aplikasi yang di sediakan membantu kami dalam proses pembelajaran dan tugas.kebijakan kami dalam penggunaan media pembelajaran meningkat karna dalam proses pembelajaran kita diwajibkan untuk hanya membuka aplikasi pembelajaran. Tingkat kejujuran pada saat pengerjaan tugas juga meningkat, karna selain kami melakukan desain kita juga merangkai materi dan tugas yang di berikan guru”*

Wawancara dengan MF

*“Selama pemanfaatan media pembelajaran digital proses belajar kami menjadi lebih menyenangkan dan lebih aktif sehingga dalam kebijakan penggunaan media pembelajara, kami menggunakannya dengan baik. dan tingkat kejujuran kami selama proses belajar juga meningkat karna kami di tuntun untuk selalu meperhatikan dan meleakukan copy paste”*

Hasil wawancara, yang di lakukan dengan selama proses pembelajaran berbasis digital siswa menyukai proses pembelajaran tersebut, dan kebijakan dalam penggunaan mdi pembelajaran juga meningkat karna mereka di tuntun untuk fokus dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas mereka dengan jujur, apabila mereka tidak mengerjakan tugas mereka dengan jujur, karna mereka mendesain dalam proses belajar dan juga mereka merangkai kata mereka sendiri dari hasil materi yang di berikan oleh guru.

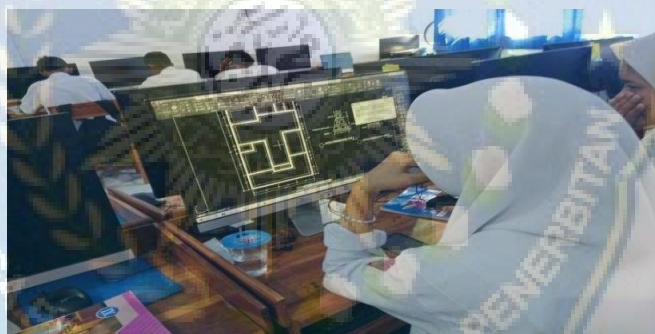
Hasil observasi, yang di lakukan peneliti di sekolah selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah, proses pemanfaatan media pembelajaran digital di lakukan dengan baik dimana siswa menggunakan dengan bijak dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih maksimal di lakukan, dimana siswa bisa langsung mengerti materi yang di berikan oleh guru mata pelajaran karna mereka belajar dan langsung

memeraktekkan materi yang di berikan misal dalam Proses pembelajaran di di kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) mereka langsung mendesain materi yang di berikan.

Berikut gambar Proses pembelajaran di kelas dalam pemanfaatan media pembelajaran digital:



Proses pembelajaran di kelas X TKJ



Proses pembelajaran Dikelas XI DPIB

#### b. Hambatan Proses Pembelajaran Digital

Hambatan proses pembelajaran digital Berdasarkan Wawancara dengan wakasek kurikulum

*“Terdapat pada sarana dan prasarana sekolah yang belum terlalu memadai”*,

Hasil Observasi yang di lakukan peneliti, memang dapat di lihat bahwa sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran digital masih belum memadai sehingga siswa di haruskan membawa laptop dan juga handphone dari rumah untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran.

Berdasarkan Wawancara dengan Wali kelas X TKJ

*“wali Kelas X TKJ selain dari segi sarana dan prasarana sekolah, terdapat kendala pada jaringan dan juga listrik yang kadang-kadang putus, sehingga proses pembelajaran menjadi sedikit terganggu”.*

Berdasarkan Wawancara dengan Wali kelas XI DPIB

*Hambatan yang sering terjadi selama proses pembelajaran digital berlangsung adalah terdapat dari guru yang kurang paham teknologi sehingga guru memadukan antara penggunaan materi konvensional dan juga media pembelajaran digital*

Berdasarkan hasil Wawancara dengan para wali kelas hambatan yang di rasakan selama proses pembelajaran digital adalah ada pada jaringan internet yang kadang-kadang putus, listrik yang kadang – kadang mati dn guru yang kurang paham akan Media pembelajaran digital hal ini yang menjadi hambatan selama proses pembelajaran digital berlangsung.

Dari, hasil observasi yang di lakukan peneliti di sekolah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran digital adalah ada pada jaringan yang kadang-kadang suka putus dan juga ada pada sehingga proses pembelajaran menjadi terganggu, dan juga guru yang kurang paham akan teknologi sehingga memadukan antara materi proses pembelajaran digital dengan materi pembelajaran konvensional.

Selain itu, hambatan yang terjadi dengan siswa Kelas X

*“Wawancara dengan N Tidak semua siswa memiliki alat elektronik yang memadai sehingga membuat siswa merasa kesulitan dalam belajar dan juga jaringan yang kadang-kadang kurang bagus yang membuat kegiatan belajar terganggu”.*

Selain itu dengan siswa lain

*“Berdasarkan Wawancara dengan R Hambatan selama proses pembelajaran digital berlangsung adalah ada pada Jaringan yang kadang – kadang tidak bagus yang membuat proses pembelajaran menjadi terganggu. Apabila jaringan jelek, kami belajar menggunakan buku, yang membuat kami bosan dalam belajar”*

Dengan ini Wawancara yang di lakukan peneliti dengan SR

*“Hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran digital adalah, ada pada listrik yang kadang-kadang mati yang membuat proses pembelajaran menjadi terganggu, karna 80% kegiatan pembelajaran yang di lakukan menggunakan Listrik, dan juga jaringan yang kadang-kadang tidak stabil”*

Hasil Observasi yang di lakukan peneliti di kelas X Teknik Komputer dan Jaringan, Hambatan yang sering terjadi pada proses pembelajaran digital ada pada sarana, dan prasarana media pembelajaran digital, Listrik yang kadang-kadang mati dan juga adajaringan yang kurang stabil sehingga mengambat proses pembelajaran

Hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran menggunakan media digital dengan Siswa Kelas XI DPIB

*“Dalam Wawancara dengan N Selama proses pembelajaran berlangsung yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran ini ada pada jaringan yang kadang-kadang kurang stabil yang membuat proses pembelajaran menjadi terganggu, Kami dalam Kelas DPIB Harus selalu menggunakan jaringan untuk mendukung proses pembelajaran kami, apabila jaringan kurang stabil itu sangat mengganggu kegiatan pembelajaran, Selanjutnya juga pada saat listrik padam Kalau Listrik padan kami tidak, bisa*



*mengoprasikan media pembelajaran kami, dan itu membuat kami berhenti belajar”*

Dengan Siswa Lain

*“Berdasarkan Wawancara dengan O Selama proses pembelajaran digital berlangsung yang menjadi kendala dalam proses belajar ada pada sarana-dan prasarana sekolah yang kurang memadai, misal kalau kami praktek kami harus mencari bahan-bahan pembelajaran praktek kami di luar yang tidak ada di sekolah”*

Dengan siswa selanjutnya

*“Berdasarkan Wawancara dengan M F selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung juga kami terambat pada jaringan dan sarana prasarana sekolah, ini yang menjadi kendala kami pada saat proses belajar mengajar berlangsung”*

Hasil, wawancara Peneliti dengan siswa DPIB dapat di simpulkan bahwa yang menjadi kendala atau hambatan selama proses pembelajaran digital berlangsung adalah ada pada saran prasarana sekolah yang kurang memadai dan juga pada jaringan yang kurang stabil.

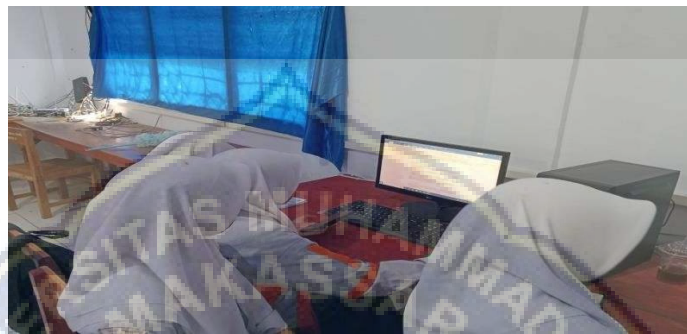
Berdasarkan hasil observasi, yang di lakukan peneliti di sekolah, Hambatan yang terjadi selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital, adalah Listrik yang kadang-kadang mati, Jaringan yang kadang-kadang *Loading* yang membuat proses pembelajaran terganggu, dan juga Keterbatasan Media pembelajaran di sekolah yang kurang lengkap sehingga membuat siswa harus membawa laptop ataupun handphone ke sekolah untuk memenuhi kebutuhan belajar.

Berikut gambar Hambatan proses pembelajaran digital





Jaringan yang Kurang Stabil



Keterbatasan Media Pembelajaran

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran digital bisa mengubah karakter siswa dalam proses pembelajaran, dan mengetahui hambatan apa saja yang menjadi kendala selama proses pembelajaran digital berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa Kebijakan Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital telah memberikan banyak peluang, dalam proses pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan lebih menyukai proses pembelajaran berbasis media pembelajaran digital. Dalam aspek kependidikan, media pembelajaran berbasis digital sudah sangat di butuhkan di dalam instansi pendidikan untuk mengikuti arus perkembangan zaman ini sesuai dengan teori (zanjabillah dan rahmawati 2022). mereka mengatakan bahwa “Perkembangan teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan inovasi baru guna mengubah proses pembelajaran,

sehingga siswa lebih dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya menyesuaikan dengan zaman. Untuk mengembangkan potensi siswa di dunia pendidikan mengikuti dengan zaman, perlu cara baru yang tidak lagi terlalu melakukan proses pembelajaran konvensional. Karena generasi saat ini berbeda dengan generasi sebelumnya, generasi saat ini telah secara nyata hidup di tengah teknologi modern, sehingga teknologi menjadi basis pembelajaran baru dalam dunia Pendidikan”.

Pemanfaatan media pembelajaran Berbasis digital sebelumnya bukan Hal yang baru di SMK Negeri 8 jeneponto, Meskipun pengaktifan media pembelajaran berbasis digital mulai sering di gunakan pada akhir tahun 2019, pada saat virus corona ada, di SMK Negeri 8 jeneponto sendiri sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sejak berdirinya sekolah pada tahun 2006, meskipun pada tahun itu Sekolah hanya memanfaatkan media pembelajaran terkhusus saja, tapi semenjak tahun 2019 akhir hingga sekarang hampir 80% proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran digital, untuk memudahkan siswa dalam belajar dan juga untuk memudahkan guru pada saat proses pembelajaran, seperti yang kita ketahui sekolah kejuruan umumnya pada saat belajar memang harus terus melibatkan media pembelajaran berbasis digital untuk memudahkan proses pembelajaran, dan penyaluran materi dari guru ke siswa.

Adapun Proses Pembelajaran digital ini siswa aktif menggunakan media pembelajaran digital seperti, *Autocad*, dan *canva*. Aplikasi ini memudahkan siswa dan juga guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. *Autocad*

merupakan Perangkat lunak komputer CAD Untuk menggambar 2 dimensi dimana aplikasi ini di manfaatkan untuk kebutuhan mendesain yang di lakukan dalam kelas Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan juga Kelas Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan DPIB aplikasi ini di gunakan untuk mendesain sesuatu yang di pelajari pada kelas TKJ dan Juga kelas DPIB. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam mengerjakan tugas dan pemberian materi kepada guru dan juga siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dan Canva Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi desain, termasuk poster, pamflet, presentasi, media sosial, kartu nama, dan banyak lagi. Dengan Canva, pengguna dapat membuat desain profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Semenjak banyak orang mulai mengenal Canva, para pengembangnya terus berusaha menghadirkan inovasi layanannya. Alhasil, kini Anda bisa menggunakan platform ini untuk membuat berbagai macam desain untuk kebutuhan personal dan profesional. Adapun kegunaan Canva adalah:

- Membuat presentasi mirip PowerPoint
- Membuat konten Instagram untuk feed, Story, dan Ads dengan pilihan animasi atau static
- Mendesain postingan, cover, Ads, event cover, Facebook video, dan story Facebook
- Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn, dan YouTube

- Mendesain poster, flyer, brosur, iklan, postcard, business card, newsletter, dan invoice untuk kebutuhan bisnis dan sebagai digital marketing tools
- Membantu menyusun format resume, CV, letterhead, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan
- Menyusun infografis, mind map, kolase foto, virtual background, format kalender, worksheet, planner, peta konsep, dan wallpaper/background layar gadget.

Selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital berlangsung hambatan yang paling sering terjadi adalah terhadap jaringan selama proses pembelajaran berlangsung. Jaringan yang kurang stabil selama proses pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi terhambat dan susah untuk membuat materi susah untuk di salurkan. Jaringan merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan jaringan sangat di butuhkan selama proses pembelajran digital berlangsung. Selain itu, Selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital berlangsung yang menjadi hambatan adalah perangkat media pembelajaran belum maksimal di peradakan di sekolah, keterbatasan ini juga yang membuat siswa harus membawa laptop dan juga handphone mereka untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Dari aspek Pembelajaran Perangkat media pembelajaran digital sangat di butuhkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, apabila perangkat yang di butuhkan tidak ada di dalam proses pembelajaran, itu menjadi salah satu hambatan yang sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi terganggu, Dalam aspek

Pembelajaran digital apa bila perangkat media pembelajaran tidak memenuhi perangkat pembelajaran maka kegiatan pembelajaran menjadi terganggu dan susah untuk memulai pembelajaran.

Jadi, Selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital di berlakukan secara aktif di sekolah, ada hal yang harus di terima oleh pihak sekolah, di antaranya adalah perubahan karakter yang di miliki para siswa dan guru di tuntut untuk memaksimalkan pengetahuan terkait media pembelajaran, dan yang terakhir adalah sekolah di tuntut untuk memaksimalkan kelengkapan media pembelajaran digital di sekolah.

Selama proses pembelajaran berbasis digital ini ada dampak tersendiri terhadap karakter siswa, Meskipun di SMK Negeri 8 Jenepono ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sudah di manfaatkan semenjak berdirinya sekolah, akan tetapi pengaktifan secara besar-besaran dimana siswa di bolehkan membawa Handphone, Laptop, dan sebagainya, ke sekolah: Perubahan karakter yang terjadi adalah :

Dalam Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa adalah. siswa menjadi bijak dalam penggunaan media elektronik, seperti pada saat proses pembelajaran mereka menggunakan laptop atau Komputer yang ada di sekolah, mereka menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, dengan pengaktifan aplikasi *Autocad dan canva*. itu membuat siswa kesulitan mengases aplikasi lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung . Selain itu mereka juga harus betul-betul memerhatikan cara pengoperasian media pembelajaran ini untuk memudahkan mereka dalam pengoperasian Aplikasi

pembelajaran tersebut di kelas TKJ dan DPIB kedua aplikasi ini memang menjadi salah satu aplikasi yang harus benar-benar di pahami dalam penoperasian media pembelajaran agar para siswa memahami pembelajaran yang di berikan dengan menggunakan Aplikasi tersebut, ini sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Suryaningsih, 2022) “ Teknologi beserta peralatannya harus di manfaatkan dengan sangat besar seperti di bidang, Pendidikan Agar perangkat teknologi bisa memberi manfaat pada saata proses pembelajaran maka dibutuhkan cara bijak untuk menggunakannya. Dalam penggunaan ponsel secara bijak ini literasi digital sangat penting agar alat ini bisa digunakan secara maksimal dan proporsional.

Dalam aspek kejujuran sendiri dalam pengoperasian aplikasi tersebut kan siswa selalu melakukan banyak hal dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru memiliki melakukan penekanan terhadap siswa untuk selalu focus pada saat proses pembelajaran digital berlangsung. *Autocad* sebagai Pengembang jaringan yang membuat jaringan tidak lemot sehingga membuat siswa kewalahan dalam melakukan copy paste pada saat ujian dan pengerjaan tugas, Ada juga *canva* sebagai media desain yang sering di gunakan d kelas DPIB di kelas TKJ hanya di gunakan sesekali, aplikasi desain ini, siswa di haruskan untuk mendesain sendiri tugas yang diberikan, kemudian Mengerjakan Konsep “Penanaman sifat kejujuran di sekolah selama pemberlakuan proses pembelajaran berbasis digital patut ditekankan sebagai bagian dari tujuan pendidikan di era teknologi ini. Karena tujuan pendidikan tidak hanya untuk meningkatkan kecerdasan intelektual semata, tetapi juga dalam rangka

meningkatkan kualitas budi pekerti dan pemanfaatan teknologi dengan baik dan benar. Salah satu peningkatan kualitas budi pekerti yang sejalan dengan pemanfaatan sumber belajar digital dapat dilakukan oleh sekolah melalui penanaman kejujuran dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang ada dan di pakai dalam proses pembelajaran”.

Berikut merupakan hasil perubahan karakter siswa selama proses pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK

Negeri 8 Jeneponto:

a. Penggunaan Aplikasi Autocat

Autocat merupakan perangkat lunak computer CAD untuk menggambar 2 dimensi yang di kembangkan oleh autodesk, secara keseluruhan adalah software CAD yang paling banyak di gunakan di dunia. Selama penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran terjadi perubahan karakter terhadap siswa di mana siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran, lebih mengasah kemampuan mendesain grafis siswa dan juga meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan pemanfaatan media pembelajaran digital. Perubahan terhadap karakter siswa adalah siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran, kebijakan yang di berikan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Autocat membuat siswa mahir dalam penggunaan media pembelajaran digital dan membuat siswa betah dalam proses pembelajara, Kejujuran yang timbul dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital ini, siswa menjadi jujur dalam proses pembelajaran karna mereka di tuntun untuk



melakukan desain mata pelajaran yang di berikan untuk tugas mendesain misal Mendesain bangunan, jaringan, dan sebagainya.

b. Penggunaan Aplikasi canva

Pemanfaatan Canva sebagai media ajar di SMK Negeri 8 Jenepono dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan desain grafis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual siswa. Berikut adalah beberapa cara spesifik untuk memanfaatkan Canva dalam konteks pendidikan di SMK:

1. Membuat Materi Ajar Visual

- Brosur dan Leaflet: Siswa dapat membuat brosur atau leaflet tentang program sekolah, informasi jurusan, atau kegiatan ekstrakurikuler. Ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran tetapi juga melatih keterampilan desain grafis.
- Poster dan Infografis: Desain poster untuk materi pelajaran seperti teori atau konsep penting dalam bidang yang dipelajari, serta infografis yang merangkum data atau proses teknis.

2. Proyek Desain Kreatif

- Desain Logo dan Branding: Siswa dapat merancang logo untuk proyek atau organisasi sekolah, atau membuat materi branding untuk acara sekolah. Ini melatih keterampilan mereka dalam desain grafis yang dapat diterapkan di dunia nyata.

- Konten Media Sosial: Siswa dapat membuat konten untuk media sosial sekolah atau kegiatan, seperti postingan untuk acara, pengumuman, atau kampanye.

### 3. Pengembangan Keterampilan Teknis

- Praktik Desain Grafis: Gunakan Canva sebagai alat untuk mengajarkan dasar-dasar desain grafis, termasuk prinsip-prinsip desain, tata letak, dan penggunaan warna dan tipografi yang efektif.
- Pembuatan E-Book dan Materi Digital: Siswa bisa membuat e-book atau materi pembelajaran digital untuk proyek akhir atau tugas mata pelajaran. Ini mempersiapkan mereka untuk bekerja dengan alat desain yang relevan dalam industri.

### 4. Pembelajaran Kolaboratif

- Proyek Kelompok: Lakukan proyek kelompok di mana siswa harus bekerja sama untuk membuat materi desain untuk acara sekolah atau kampanye tertentu. Ini mengajarkan mereka cara bekerja dalam tim dan berkolaborasi menggunakan alat desain digital.
- Penilaian Peer-to-Peer: Siswa dapat memberikan umpan balik pada desain teman sekelas mereka, yang dapat meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif mereka.

### 5. Pembuatan Materi Pembelajaran Interaktif

- Kuis dan Presentasi: Siswa dapat membuat kuis interaktif atau presentasi visual yang dapat digunakan dalam kelas atau untuk tugas online. Ini membantu mereka memahami bagaimana menyampaikan informasi secara efektif.
- Video Tutorial: Dengan Canva, siswa dapat membuat video tutorial atau presentasi animasi yang menjelaskan konsep-konsep penting dalam pelajaran mereka.

#### 6. Penerapan dalam Kurikulum

- Desain Proyek Akhir: Siswa bisa menggunakan Canva untuk mengerjakan proyek akhir yang mencakup berbagai aspek desain grafis yang mereka pelajari selama kursus.
- Pengembangan Portofolio: Bantu siswa membuat portofolio digital menggunakan Canva yang dapat mereka gunakan untuk menunjukkan keterampilan mereka kepada calon pemberi kerja atau perguruan tinggi.

#### 7. Promosi dan Publikasi Sekolah

- Materi Promosi Sekolah: Siswa dapat membantu dalam merancang materi promosi untuk sekolah, seperti brosur untuk pendaftaran siswa baru, pamflet tentang program-program unggulan, atau poster acara.
- Laporan dan Publikasi Sekolah: Membuat laporan tahunan atau publikasi sekolah yang menampilkan pencapaian siswa, kegiatan ekstrakurikuler, atau berita sekolah.

## 8. Kegiatan Ekstrakurikuler

- Desain untuk Klub dan Organisasi: Siswa dapat mendesain materi untuk klub atau organisasi ekstrakurikuler mereka, seperti poster acara, undangan, atau merchandise.
- Kampanye Sosial dan Lingkungan: Menggunakan Canva untuk mendesain materi kampanye sosial atau lingkungan yang dilakukan oleh sekolah.

### Tips untuk Implementasi

- Pelatihan dan Workshop: Adakan pelatihan atau workshop untuk guru dan siswa tentang cara menggunakan Canva dengan efektif.
- Panduan dan Template: Sediakan panduan atau template di Canva yang dapat membantu siswa memulai proyek mereka dengan lebih mudah.
- Integrasi dalam Kurikulum: Integrasikan penggunaan Canva dalam berbagai mata pelajaran dan proyek untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan relevan dengan keterampilan yang dibutuhkan di industri.

Dengan pemanfaatan Canva, SMK Negeri 8 Jeneponto dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan relevan, serta mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang berharga dalam dunia desain grafis dan media digital.

Canva dapat digunakan secara efektif sebagai fitur untuk mengajarkan nilai kebijaksanaan dan kejujuran dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di SMK Negeri 8 Jeneponto. Berikut adalah beberapa cara spesifik untuk memanfaatkan Canva dalam konteks ini:

## 1. Menciptakan Materi Pembelajaran yang Memuat Nilai-nilai Karakter

- Poster dan Infografis Nilai Karakter: Minta siswa untuk membuat poster atau infografis yang menjelaskan konsep kebijaksanaan dan kejujuran. Ini dapat mencakup definisi, contoh situasi di mana nilai-nilai ini penting, dan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
  - Contoh: Poster tentang "Pentingnya Kejujuran dalam Komunikasi Digital" yang menyoroti cara-cara menjaga integritas saat berkomunikasi secara online.
- Brosur dan Panduan Etika: Desain brosur yang membahas etika penggunaan media digital, termasuk prinsip-prinsip kebijaksanaan dan kejujuran. Ini bisa membantu siswa memahami cara-cara yang tepat untuk menggunakan media digital dengan tanggung jawab.
  - Contoh: Brosur tentang "Etika Menggunakan Media Sosial dan Bagaimana Menjadi Pengguna yang Bijak."

## 2. Mengintegrasikan Canva dalam Proyek Kolaboratif

- Proyek Kelompok: Lakukan proyek kelompok di mana siswa mendesain materi tentang kebijaksanaan dan kejujuran, seperti kampanye sekolah atau proyek sosial. Kolaborasi ini mengajarkan siswa cara bekerja sama dan mengkomunikasikan nilai-nilai penting secara visual.
  - Contoh: Kampanye digital untuk promosi integritas di lingkungan sekolah, dengan desain poster, banner, dan media sosial.

- Presentasi Kelas: Ajak siswa membuat presentasi menggunakan Canva untuk menyampaikan bagaimana mereka menerapkan kebijaksanaan dan kejujuran dalam berbagai situasi, baik di lingkungan sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.
  - Contoh: Presentasi tentang "Cara Menjadi Teman yang Bijak dan Jujur."

### 3. Meningkatkan Kesadaran dan Edukasi melalui Desain

- Poster Kesadaran: Siswa dapat membuat poster untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari kurangnya kejujuran dan kebijaksanaan. Ini dapat mencakup studi kasus, statistik, atau testimonial yang relevan.
  - Contoh: Poster yang menjelaskan konsekuensi dari plagiarisme dan pentingnya kejujuran akademik.
- Materi Edukasi Digital: Buat materi digital yang mengedukasi siswa tentang etika digital dan kebijaksanaan, seperti panduan visual atau video pendek yang menjelaskan bagaimana berperilaku secara etis di internet.
  - Contoh: E-book atau panduan interaktif tentang "Etika dalam Berkomunikasi Digital dan Media Sosial."

### 4. Pembuatan Konten Interaktif dan Reflektif

- Kuis dan Quiz Interaktif: Gunakan Canva untuk merancang kuis atau quiz interaktif yang menguji pemahaman siswa tentang kebijaksanaan dan

kejujuran. Ini bisa membantu siswa mengukur seberapa baik mereka memahami nilai-nilai tersebut.

- Contoh: Quiz tentang "Situasi yang Memerlukan Kebijaksanaan dan Kejujuran."
- Jurnal Refleksi Visual: Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat jurnal visual atau scrapbook yang mencatat pengalaman mereka dalam menerapkan kebijaksanaan dan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
  - Contoh: Jurnal refleksi tentang "Pengalaman Pribadi dalam Menjadi Jujur di Lingkungan Sekolah."

#### 5. Mengembangkan Portofolio dan Penilaian Diri

- Portofolio Karya: Siswa dapat membuat portofolio digital menggunakan Canva yang menunjukkan proyek desain mereka yang mencerminkan nilai-nilai kebijaksanaan dan kejujuran. Ini membantu siswa mengasah keterampilan desain sekaligus memperlihatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai tersebut.
  - Contoh: Portofolio yang menampilkan berbagai proyek desain yang telah dilakukan dengan fokus pada etika dan nilai-nilai karakter.
- Alat Penilaian Diri: Desain alat penilaian diri menggunakan Canva yang membantu siswa mengevaluasi sejauh mana mereka menerapkan kebijaksanaan dan kejujuran dalam tindakan mereka.



- Contoh: Checklist penilaian diri untuk "Menilai Penerapan Kejujuran dalam Tugas Akademik."

#### 6. Penggunaan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

- Materi untuk Klub dan Organisasi: Siswa dapat merancang materi promosi untuk klub atau organisasi ekstrakurikuler yang fokus pada kebijaksanaan dan kejujuran, seperti poster acara atau pamflet kegiatan.
  - Contoh: Poster untuk acara "Workshop tentang Etika dan Integritas di Media Digital."
- Kampanye Kesadaran Sekolah: Ajak siswa untuk membuat desain yang mendukung kampanye kesadaran tentang pentingnya kejujuran dan kebijaksanaan di sekolah, seperti desain untuk banner, brosur, atau materi kampanye lainnya.
  - Contoh: Banner untuk kampanye "Sekolah Jujur dan Bijak."

#### Tips Implementasi di SMK Negeri 8 Jeneponto

1. Pelatihan Penggunaan Canva: Adakan workshop atau pelatihan untuk siswa dan guru tentang cara menggunakan Canva secara efektif, termasuk fitur-fitur utama dan cara mendesain materi yang menarik dan informatif.
2. Sediakan Template dan Panduan: Berikan template dan panduan yang dapat membantu siswa memulai proyek mereka dengan lebih mudah dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

3. Integrasikan dalam Kurikulum: Cobalah untuk mengintegrasikan penggunaan Canva dalam berbagai mata pelajaran dan proyek, sehingga siswa dapat melihat relevansi dan aplikasi nilai-nilai karakter dalam konteks yang berbeda.
4. Fasilitasi Diskusi: Setelah proyek selesai, adakan diskusi untuk membahas hasil desain siswa dan bagaimana desain tersebut mencerminkan nilai-nilai kebijaksanaan dan kejujuran.

Dengan menggunakan Canva, SMK Negeri 8 Jenepono dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis sambil mengajarkan nilai-nilai kebijaksanaan dan kejujuran secara kreatif dan interaktif.

Pengembangan karakter pada siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, bahwasanya siswa memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara bijak. karakter bijak dalam penggunaan teknologi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan menyenangkan. Indikator dari karakter bijak yaitu:

1. Kecakapan dalam mengelola media digital
2. Berfikir kritis dan obyektif
3. Pengendalian diri
4. Kemampuan untuk mendengarkan
5. Rendah hati

Pengembangan karakter lainnya adalah karakter kejujuran hal ini dapat terlihat pada pemanfaatan media pembelajaran digital pada proses pembelajaran dapat di pertanggung jawabkan oleh siswa adapun indikatornya adalah:

1. Transparansi atau terbuka pada komunikasi atau informasi
2. Konsisten pada perkataan dan perbuatan
3. Mengakui kesalahan
4. Berani menyampaikan kebenaran
5. Bertindak Adil



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

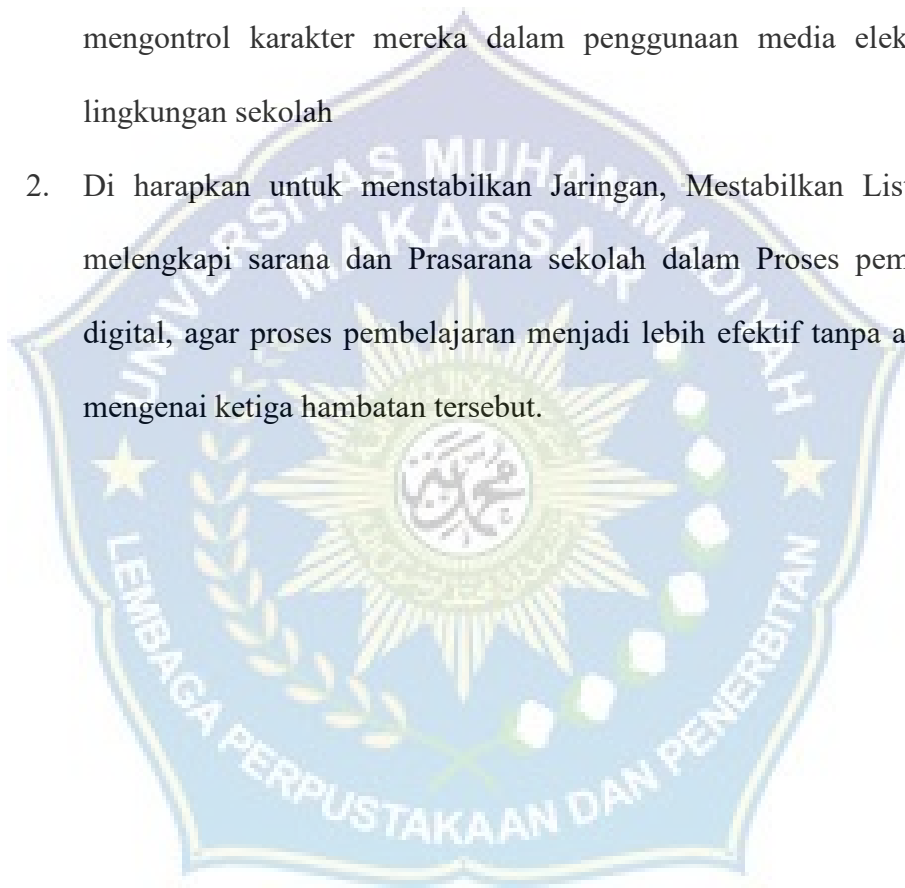
#### **A. Kesimpulan**

1. Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto, Selama menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Autocad*, *Virtualbox* dan Juga *Microsoft Word*. sebagai media pembelajaran berdampak cukup baik terhadap perubahan karakter siswa, siswa lebih mahir dalam penggunaan media pembelajaran, Lebih antusias dalam proses pembelajaran dan Juga lebih aktif dalam proses belajar, Selain itu kebijakan dan Kejujuran siswa selama pemanfaatan media pembelajaran digital juga meningkat, di samping siswa bisa mengontrol diri pada saat penggunaan media belajar digital seperti Laptop, Komputer, Handphone, dan juga Tap. siswa juga di tuntun untuk lebih memperhatikan materi yang di berikan selama proses pembelajaran berlangsung agar meningkatkan Pengetahuan siswa mengenai media pembelajaran.
2. Hambatan yang sring terjadi pada saat proses belajar mengajar adalah, Jaringan yang kurang stabil yang membuat proses pembelajaran menjadi terhambat apa lagi selama proses belajar mengajar harus menggunakan Jaringan, Selanjutnya ada pada listrik yang sering mati Apa bila Listrik padam proses pembelajarn tidak dapat di lakukan karna 80% pembelajaran menggunakan Listrik. Dan yang terakhir adalah Sarana dan Prasarana yang belum lengkap yang membuat proses pembelajaran dalam pratikum mengharuskan siswa untuk membawa perlengkapan

elektronik mereka dari rumah untuk mencukupi Media pembelajaran yang di perlukan.

## **B. Saran**

1. Diharapkan Untuk selalu memantau siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital agar, tidak di salahgunakan oleh para siswa untuk mengontrol karakter mereka dalam penggunaan media elektronik di lingkungan sekolah
2. Di harapkan untuk menstabilkan Jaringan, Mestabilkan Listrik, Dan melengkapi sarana dan Prasarana sekolah dalam Proses pembelajaran digital, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif tanpa ada alasan mengenai ketiga hambatan tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah sistematis karakter Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- (Rohmah, 2023. (2016). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM: MENINGKATKAN KINERJA GURU DI ERA DIGITAL. *Jurnal Tinta*, 5(2), 1–23.
- Ajmain, A., & Marzuki, M. (2019). Peran guru dan kepala sekolah dalam pendidikan karakter siswa di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 109–123. <https://doi.org/10.21831/socia.v16i1.27655>
- Ananda, A. (2012). Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Karakter Bangsa Oleh: Azwar Ananda. *Pendidikan Kewarganegaraan Dan Pendidikan Karakter Bangsa*, 11, 258–283.
- Andiarini, S. E., Arifin, I., & Nurabadi, A. (2018). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 238–244. <https://doi.org/10.17977/um027v1i22018p238>
- Anggraini, R., & Wibawa, S. (2019). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Penerapan Etika Dan Moral Peserta Didik Dalam Lingkungan Formal Di Smk Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 151–157. <https://doi.org/10.37755/jspk.v8i2.195>
- Anisyah, N., Marwah, S., & Yumarni, V. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Akhlak Anak Pra Sekolah. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 287–295. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.164>
- Bahri, S. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 57–76. <https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.01.57-76>

- Barlian, U. C. (2018). Pendidikan Nilai Dalam Budi Pekerti. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 2(1), 106–129. <http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/cka/article/download/41/35>
- Budiutomo, T. W. (2014). Membangun Karakter Siswa Melalui Pendidikan “Ungguh Ungguh” Di Sekolah. *Academy of Education Journal*, 5(2), 53–70. <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i2.117>
- Hartanto, C. F. B., Octavianus, S., & ... (2022). Kesiapan Sumber Daya Manusia Pendidikan dalam Difusi Inovasi Teknologi Informasi di Lembaga Pendidikan. ... *Research Workshop and ...*, 13–14. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4300%0Ahttps://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/download/4300/2824>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hasyim Mahmud Wantu. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Moralitas Anak Bangsa. *Irfani*, 16(1), 1–8.
- Julianto, I. R., & Semarang, U. N. (2023). M a s l i q. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(3), 251–260.
- Kristiawan, M. R. (2017). Perbincangan Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 25 November 2017, Ii*, 326–333.
- Ma'arif, M. (2021). *belantika Pendidikan Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom*. 4(1), 21–28.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Okvireslian, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B Uptd Spnf Skb Kota Cimahi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(3), 131. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i3.7220>
- Penelitian, J., Ariyanti, C., & Fatirul, A. N. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Pendidikan Karakter Jurnal Teknologi Pendidikan : Pendahuluan Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari bagaimana proses*



perencanaan , menempatkannya pada tujuan utama . Hal ini juga sesuai dengan tujuan terbentuknya. 7(2).

- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 49–58. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>
- Sukatin, S., Munawwaroh, S., Emilia, E., & Sulistyowati, S. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul*, 3(5), 1044–1054. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1457>
- Sukma, H. H. (2021). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital Dini. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 85–92. <https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.13>
- Susanti, E. (2020). Sosialisasi Membangun Literasi Karakter Berbasis Pancasila di Era Digital 4.0 dalam Upaya Pencegahan Radikalisme dan Terorisme pada Remaja. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.3>
- Susanti, L., & Hamama Pitra, D. A. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242>
- Susilo, P. H., & Rohman, M. G. (2018). Peningkatan Kompetensi Tik Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 2, 1487–1494. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/204>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Zanjabila, A., & Rahmawati, L. E. (2022). Ketersediaan Sumber Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gondangrejo. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 201–211. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i3.1520>
- (Rohmah, 2023. (2016). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM: MENINGKATKAN KINERJA GURU DI ERA DIGITAL. *Jurnal Tinta*, 5(2), 1–23.

- Ajmain, A., & Marzuki, M. (2019). Peran guru dan kepala sekolah dalam pendidikan karakter siswa di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 109–123. <https://doi.org/10.21831/socia.v16i1.27655>
- Ananda, A. (2012). Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Karakter Bangsa Oleh: Azwar Ananda. *Pendidikan Kewarganegaraan Dan Pendidikan Karakter Bangsa*, 11, 258–283.
- Andiarini, S. E., Arifin, I., & Nurabadi, A. (2018). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 238–244. <https://doi.org/10.17977/um027v1i22018p238>
- Anggraini, R., & Wibawa, S. (2019). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Penerapan Etika Dan Moral Peserta Didik Dalam Lingkungan Formal Di Smk Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 151–157. <https://doi.org/10.37755/jspk.v8i2.195>
- Anisyah, N., Marwah, S., & Yumarni, V. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Akhlak Anak Pra Sekolah. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 287–295. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.164>
- Bahri, S. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 57–76. <https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.01.57-76>
- Barlian, U. C. (2018). Pendidikan Nilai Dalam Budi Pekerti. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 2(1), 106–129. <http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/cka/article/download/41/35>
- Budiutomo, T. W. (2014). Membangun Karakter Siswa Melalui Pendidikan “Ungguh Ungguh” Di Sekolah. *Academy of Education Journal*, 5(2), 53–70. <https://doi.org/10.47200/aoej.v5i2.117>
- Hartanto, C. F. B., Octavianus, S., & ... (2022). Kesiapan Sumber Daya Manusia Pendidikan dalam Difusi Inovasi Teknologi Informasi di Lembaga Pendidikan. ... *Research Workshop and ...*, 13–14. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4300%0Ahttps://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/download/4300/2824>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.  
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hasyim Mahmud Wantu. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Membentuk Moralitas Anak Bangsa. *Irfani*, 16(1), 1–8.
- Julianto, I. R., & Semarang, U. N. (2023). M a s l i q. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(3), 251–260.
- Kristiawan, M. R. (2017). Perbincangan Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 25 November 2017*, 11, 326–333.
- Ma'arif, M. (2021). *belantika Pendidikan Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom*. 4(1), 21–28.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11.  
<https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Okvireslian, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B Uptd Spnf Skb Kota Cimahi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(3), 131.  
<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i3.7220>
- Penelitian, J., Ariyanti, C., & Fatirul, A. N. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Pendidikan Karakter Jurnal Teknologi Pendidikan : Pendahuluan Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari bagaimana proses perencanaan , menempatkannya pada tujuan utama . Hal ini juga sesuai dengan tujuan terbentuknya*. 7(2).
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 49–58. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176.  
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>
- Sukatin, S., Munawwaroh, S., Emilia, E., & Sulistyowati, S. (2023). Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Anwarul*, 3(5), 1044–1054.  
<https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1457>

- Sukma, H. H. (2021). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital Dini. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 85–92. <https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.13>
- Susanti, E. (2020). Sosialisasi Membangun Literasi Karakter Berbasis Pancasila di Era Digital 4.0 dalam Upaya Pencegahan Radikalisme dan Terorisme pada Remaja. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.3>
- Susanti, L., & Hamama Pitra, D. A. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242>
- Susilo, P. H., & Rohman, M. G. (2018). Peningkatan Kompetensi Tik Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 2, 1487–1494. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/204>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Zanjabila, A., & Rahmawati, L. E. (2022). Ketersediaan Sumber Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Gondangrejo. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 201–211. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i3.1520>
- Arta, I. G. A. J. (2021). Digitalisasi Pendidikan: Dilematisasi Dan Dehumanisasi Dalam Pembelajaran Daring Perspektif Filsafat Paulo Friere. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 96–107. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/95>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53–62. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22267>



**L  
A  
M  
P  
I  
R**

A

N

## Lembar Observasi

No	Observasi	Indikator	Item Pertanyaan	KET	
				Y	T
	Manajemen Media pembelajaran digital	1. Media Pembelajaran digital	➤ Apakah sekolah memiliki lap Komputer sendiri?		
			➤ Apakah sekolah memiliki perlengkapan yang memadai dalam lap computer tersebut?		
			➤ Apakah Jumlah unit komputer cukup dalam proses pembelajaran digital?		
			➤ Apakah Komputer yang ada dalam lab Komputer berfungsi dengan baik?		
		2. Hambatan proses pembelajaran	➤ Apakah WiFi berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran digital ?		
			➤ Apakah Listrik berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran digital?		
			➤ apakah jumlah computer memadai dalam proses pembelajaran		

		digital	➤ Perlengkapan media pembelajaran digital memenuhi?		





**Lembar wawancara**

**LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN  
PEDOMAN WAWANCARA WAKASEK KURIKULUM**

**Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma**

**NIM 105431101420**

**Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto, Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan**

**Narasumber : WAKASEK KURIKULUM**

**NAMA :**

**TTL :**

**JENIS KELAMIN :**

**AGAMA :**

**NIP :**

**PANGKAT/JABATAN :**

**RIWAYAT PENDIDIKAN :**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
1.	Bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di Smk Negeri 8 Jeneponto, Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan	Media digital	1. Kebijakan penggunaan Ponsel, Laptop, Komputer dalam proses pembelajaran	1. Mengapa anda lebih memilih untuk mengefesie nkan pengeaktifa n pemanfaatan media pembelajar an digital ? 2. menurut bapak Dalam
		1. Autocad 2. canva		
		Karakter	2. Kejujuran dalam pemanfaatan	
		1. Kebijakan dalam penggunaan media		

		<p>pembelajaran digital</p> <p>2. Kejujuran dalam Penggunaan media pembelajaran digital</p>	<p>media pembelajaran digital</p>	<p>proses pembelajaran berbasis digital apakah tenaga pendidik mengalami kesulitan?</p> <p>3. Apa saja Hambatan yang terjadi selama pengaktifan media pembelajaran berbasis digital ini?</p> <p>4. Bagaimana tingkat penggunaan secara bijak dan Kejujuran siswa selama pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital?</p>
2	<p>Hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung di SMK Negeri 8 Jeneponto, Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan</p>	<p>Hambatan selama proses Pembelajaran</p> <p>1. Jaringan yang kurang stabil dalam proses pembelajaran</p> <p>2. listrik yang kadang-kadang mati?</p> <p>3. Perlengkapan yang kurang memadai di lab</p>		

**LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEDOMAN WAWANCARA**

**Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma**

**NIM 105431101420**

**Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa DI SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN**

**Narasumber : WALI KELAS (TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN KELAS X)**

**NAMA :**

**TTL :**

**JENIS KELAMIN :**

**AGAMA :**

**NIP :**

**PANGKAT/JABATAN :**

**RIWAYAT PENDIDIKAN :**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
1.	Bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN	Media digital	3. Kebijakan penggunaan Ponsel, Laptop, computer dalam proses pembelajaran	1. Menurut bapak/ibu Apakah ada dampak yang terjadi terhadap karakter siswa setelah menjalani proses pembelajaran berbasis digital? 2. Menurut bapak/ibu kan selama proses pembelajaran digital ini berlangsung siswa sering melakukan komunikasi
		1. Autocad 2. canva		
		Karakter	4. Kejujuran dalam pemanfaatan media	
		3. Kebijakan dalam penggunaan media pembelajar		

		an digital 4. Kejujuran dalam Penggunaan media pembelajaran digital	pembelajaran digital	kepada guru melalui chat whatsapp dan sebagainya, apakah ada penurunan gagasan komunikasi siswa kepada guru atau tidak? apakah cara pengiriman pesan komunikasi kepada guru sudah benar atau bagaimana apakah ada penurunan sikap siswa dalam berkomunikasi? 3. Menurut bapak/ibu bagaimana tingkat kejujuran siswa selama proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Maksudnya disini kan selama proses pembelajaran digital berlangsung siswa cenderung melakukan copy paste tugas melalui google atau platform lainnya. nah bagaimana kejujuran siswa selama proses pembelajaran digital, apakah dalam proses pembelajaran siswa cenderung copy paste atau mengambil
2	Hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung di <b>SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN</b>	Hambatan selama proses Pembelajaran 4. Jaringan yang kurang stabil dalam proses pembelajaran 5. Listrik yang kadang-kadang padam 6. Perlengkapan yang tidak memadai		

				<p>referensi dari google kemudian mengembangkan referensi tersebut melalui pemikiran mereka sendiri atau selalu mengutamakan google</p> <p>4. Menurut bapak/ibu kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar apakah siswa sudah melakukannya dengan baik. maksudnya disini apakah siswa selama proses pembelajaran berlangsung tidak membuka aplikasi selain dengan aplikasi yang di gunakan selama proses belajar</p>
--	--	--	--	--

**LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEDOMAN WAWANCARA**

**Nama** : Siti Nurul Izza Widia Rahma

**NIM** : 105431101420

**Judul** : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa DI SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN

**Narasumber** : WALI KELAS (TEKNIK GAMBAR BANGUNAN KELAS XI)

**NAMA** :

**TTL** :

**JENIS KELAMIN** :

**AGAMA** :

**NIP** :

**PANGKAT/JABATAN** :

**RIWAYAT PENDIDIKAN** :

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
1.	Bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN	Media digital	5. Kebijakan penggunaan Ponsel, Laptop, kompu ter dalam proses pembelajaran	1. Menurut bapak/ibu Apakah ada dampak yang terjadi terhadap karakter siswa setelah menjalani proses pembelajaran berbasis digital? 2. Menurut bapak/ibu kan selama proses pembelajaran digital ini berlangsung siswa sering melakukan komunikasi kepada guru melalui chat whatsapp dan sebagainya,
		1. Autocad 2. canva		
		Karakter		
		5. Kebijakan dalam penggunaan media pembelajar		

		an digital 6. Kejujuran dalam Penggunaan media pembelajaran digital	pembelajaran digital	apakah ada penurunan gagasan komunikasi siswa kepada guru atau tidak? apakah cara pengiriman pesan komunikasih kepada guru sudah benar atau bagaimana apakah ada penurunan sikap siswa dalam berkomunikasi?
2	Hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung di <b>SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN</b>	Hambatan selama proses Pembelajaran 7. Jaringan yang kurang stabil dalam proses pembelajaran 8. Listrik yang kadang-kadang padam 9. perlengkapan yang kurang memadai		3. Menurut bapak/ibu bagaimana tingkat kejujuran siswa selama proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Maksudnya disini kan selama proses pembelajaran digital berlangsung siswa cenderung melakukan copy paste tugas melalui google atau platform lainnya. nah bagaimana kejujuran siswa selama proses pembelajaran digital, apakah dalam proses pembelajaran siswa cenderung copy paste atau mengambil referensi dari google kemudian mengembangkan referensi tersebut melalui pemikiran mereka sendiri atau selalu mengutamakan google 4. Menurut bapak/ibu kebijakan dalam penggunaan media



				<p>pembelajaran dalam proses belajar apakah siswa sudah melakukannya dengan baik. maksudnya disini apakah siswa selama proses pembelajaran berlangsung tidak membuka aplikasi selain dengan aplikasi yang di gunakan selama proses belajar</p>
--	--	--	--	--



**LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEDOMAN WAWANCARA SISWA**

**Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma**

**NIM 105431101420**

**Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Karakter Siswa DI SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN**

**Narasumber : SISWA**

**NAMA :**

**TTL :**

**JENIS KELAMIN :**

**AGAMA :**

**NIS :**

**KELAS :**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
1.	Bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN	Media digital	7. Kebijakan penggunaan Ponsel, Laptop, komputer dalam proses pembelajaran	1. Apa yang anda rasakan setelah menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital apakah lebih efektif di banding
		1. Autocad		
		2. canva	8. Kejujuran dalam pemanfaatan media pembelajaran	
		Karakter		
7. Kebijakan dalam penggunaan media pembelajar an digital				

		8. Kejujuran dalam Penggunaan media pembelajaran digital	digital	dengan proses pembelajaran konvensional?  2. menurut anda apakah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital ini membuat anda lebih mudah dalam proses belajar? 3. selama proses pembelajaran berbasis digital ini apakah kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan atau tidak? 4. Apakah selama pemanfaatan media pembelajaran digital anda menggunakan
2	Hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis digital berlangsung di <b>SMK NEGERI 8 JENEPONTO, KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN</b>	Hambatan selama proses Pembelajaran  10. Jaringan yang kurang stabil dalam proses pembelajaran  11. Listrik yang kadang-kadang padam 12. perlengkapan yang kurang memadai di lab		

				an ponsel/lapt op anda secara bijak. dan apakah anda jujur dalam memanfaat kan media pembelajar an digital?
--	--	--	--	--



Tabel Data Informan

No	Nama	Jabatan
1.	SH	Wakasek Kurikulum
2.	RW	Wali Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan
3.	MY	Wali Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
4.	N	Siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan
5.	R	Siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan
6.	S R	Siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan
7.	N	Siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
8.	O	Siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
9.	M F	Siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan



Dokumentasi Penelitian

Wawancara dengan Wakasek Kurikulum





Dokumentasi Wawancara Kepada Wali Kelas



Wali Kelas X TKJ



Wali Kelas XI DPIB



Dokumentasi Siswa Wawancara Terhadap Siswa

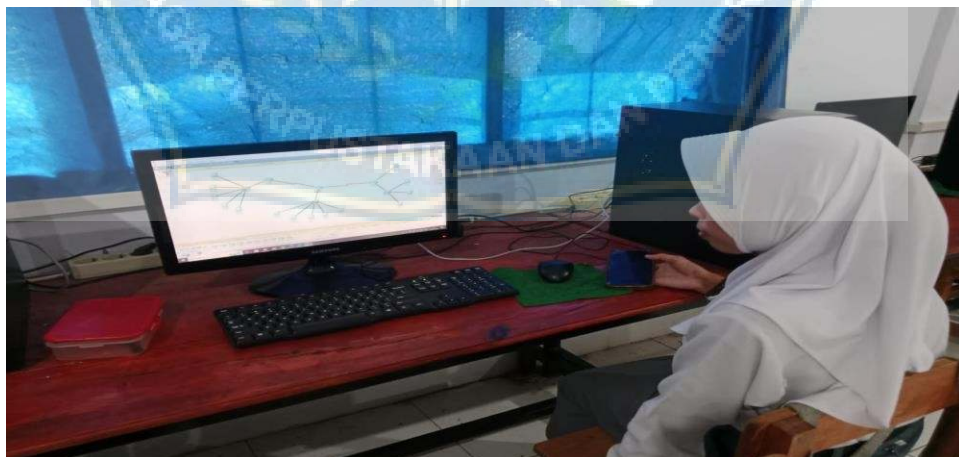


Wawancara Kepada Siswa Kelas X TKJ



Wawancara Terhadap Siswa Kelas XI DPIB

## Dokumentasi Pemanfaatan Media Belajar Digital



Proses pemanfaatan media belajar digital (AutoCAD,VirtualBOX dan Microsoft Word Kelas X TKJ)





Proses pemanfaatan media belajar digital (AutoCAD,VirtualBOX dan Microsoft Word Kelas Kelas XI DPIB



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI FIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 29 Makassar  
Telp : (0411) 866027 - 866121 (Fax)  
Email : Depdik@umh.ac.id  
Web : http://www.umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 16266/FKIP/A.4- II/IV/1445/2024  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
**Ketua LP3M Unismuh Makassar**  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Izza Widia Rahma  
Stambuk : 105431101420  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Korpaha / 04-04-2002  
Alamat : Perum Peridiva Istanbul, Blok B6, No. 3, Paccinongan,  
Somba Opu, Gowa

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pemanfaatan media pembelajaran terhadap karakter siswa di SMK negeri 8 Jeneponto, kabupaten Jeneponto

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan*.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*.

Makassar, 6 Jumadai Ula 1445 H  
27 April 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4151/05/C.4-VIII/IV/1445/2024  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 April 2024 M  
20 Syawal 1445

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16266/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 27 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **SITI NURUL IZZA WIDIA RAHMA**  
No. Stambuk : **10543 1101420**  
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
Jurusan : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**  
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Karakter Siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto Kabupaten Jeneponto"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 2 Mei 2024 s/d 2 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.  
NBM 1127761





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor	: 10104/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulawesi Selatan
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4151/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 29 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SITI NURUL IZZA WIDIA RAHMA
Nomor Pokok	: 105431101420
Program Studi	: PPKn
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" pemanfaatan media pembelajaran digitala terhadap karakter siswa di smk negeri 8 jeneponto kabupaten jeneponto "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **29 April s.d 29 Mei 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 29 April 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
2. Peringgal.





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT SMK NEGERI 8 JENEPONTO**

Alamat: Jl. H.M. Ishak Iskandar Dg. Tumpu, Kel. Empoang, Kec. Binamu, Kab. Jeneponto, KP. 92311  
Web: [www.smknegeri8jeneponto.sch.id](http://www.smknegeri8jeneponto.sch.id), email: [smk8jpt@yahoo.co.id](mailto:smk8jpt@yahoo.co.id)



**SURAT KETERANGAN**

No. 826.074/UPTSMKN8/JPT/DISDIK/VI/2024

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **ORBAN, S.Pd, M.Pd**  
N I P : 197112041995121001  
Pangkat/Gol Ruang : Pembina Tk.1/IV.b  
Jabatan : Kepala UPT SMK Negeri 8 Jeneponto  
Menerangkan bahwa makasiswa tersebut dibawah ini :  
Nama : SITI NURUL IZZA WIDYA RAHMA  
N I M : 105431101420  
Program Studi : PPKN Unismuh Makassar

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka UNTUK MELAKUKAN PENELITIAN TERKAIT JUDUL PEMANFAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP KARAKTER SISWA DI SMK NEGERI 8 JENEPONTO KABUPATEN JENEPONTO PROVINSI SULAWESI SELATAN pada tanggal 29 April 2024 s.d 29 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 22 Mei 2024  
Kepala UPT SMK Negeri 8 Jeneponto



**ORBAN, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 197112041995121001

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Nurul Izza Widia Rahma	Pembimbing I : Dra. Jumiati Nur, M.Pd
NIM : 105431101420	NBM : 638399
Program Studi : PPKn	

Judul Penelitian : Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di SMK Negeri 8 Jeneponto Kabupaten Jeneponto

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 4 Juli 2024	Bab 10, Hasil penelitian ditanya & perbaiki / diperbaiki	JR
2.	Jumi'at, 19 Juli 2024	Hasil penelitian ditanya kamus lengkap	JR
3.	Senin, 22 Juli 2024	perbaiki hasil observasi & data data bab 10	JR
4.	Rabu 24 Juli 2024	Pembahasan & kesimpulan akhir	JR
5.	Jumi'at 26 Juli 2024	Ditfer masalah keam kredibel	JR
6.	21 Juli 2024	ACC	JR

**Catatan:**

1. Kartu konsultasi dibuat dua rangkap untuk pembimbing I dan II, dilampirkan saat seminar.
2. \*) Sesuaikan dengan status pembimbing, sebagai Pembimbing I atau Pembimbing II.
3. Minimal konsultasi sebanyak 3 x
4. Dapat diperbanyak bila diperlukan

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Nurul Izza Widia Rahma	Pembimbing 2: Musdalifah Syahrir S.Pd.,M.Pd
NIM : 105431101420	NIDN : 0927029101
Program Studi : PPKn	

Judul Penelitian : Pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap karakter siswa di  
SMK Negeri 8 Jeneponto Kabupaten Jeneponto

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Konsultasi & Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	8-6-2024	Perbaiki dari BAB 1-V	A.
2.	15-6-2024	Rumusan masalah - Teknik penulisan	A.
3.	22-6-2024	Penelitian relevan - Hasil penelitian	A.
4.	9-7-2024	- Pembahasan - Lampiran - Abstrak	A.
5.	13-7-2024	ACC	A.
6.			

**Catatan:**

1. Kartu konsultasi dibuat dua rangkap untuk pembimbing I dan II, dilampirkan saat seminar.
2. \*) Sesuai dengan status pembimbing, sebagai Pembimbing I atau Pembimbing II.
3. Minimal konsultasi sebanyak 3 x
4. Dapat diperbanyak bila diperlukan



NURUL IZZA WIDIA RAHMA 105431101420 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[jurnalsukma.org](http://jurnalsukma.org)

Internet Source

2%

2

[ejournal.uika-bogor.ac.id](http://ejournal.uika-bogor.ac.id)

Internet Source

2%

3

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

2%

4

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

Internet Source

2%

5

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



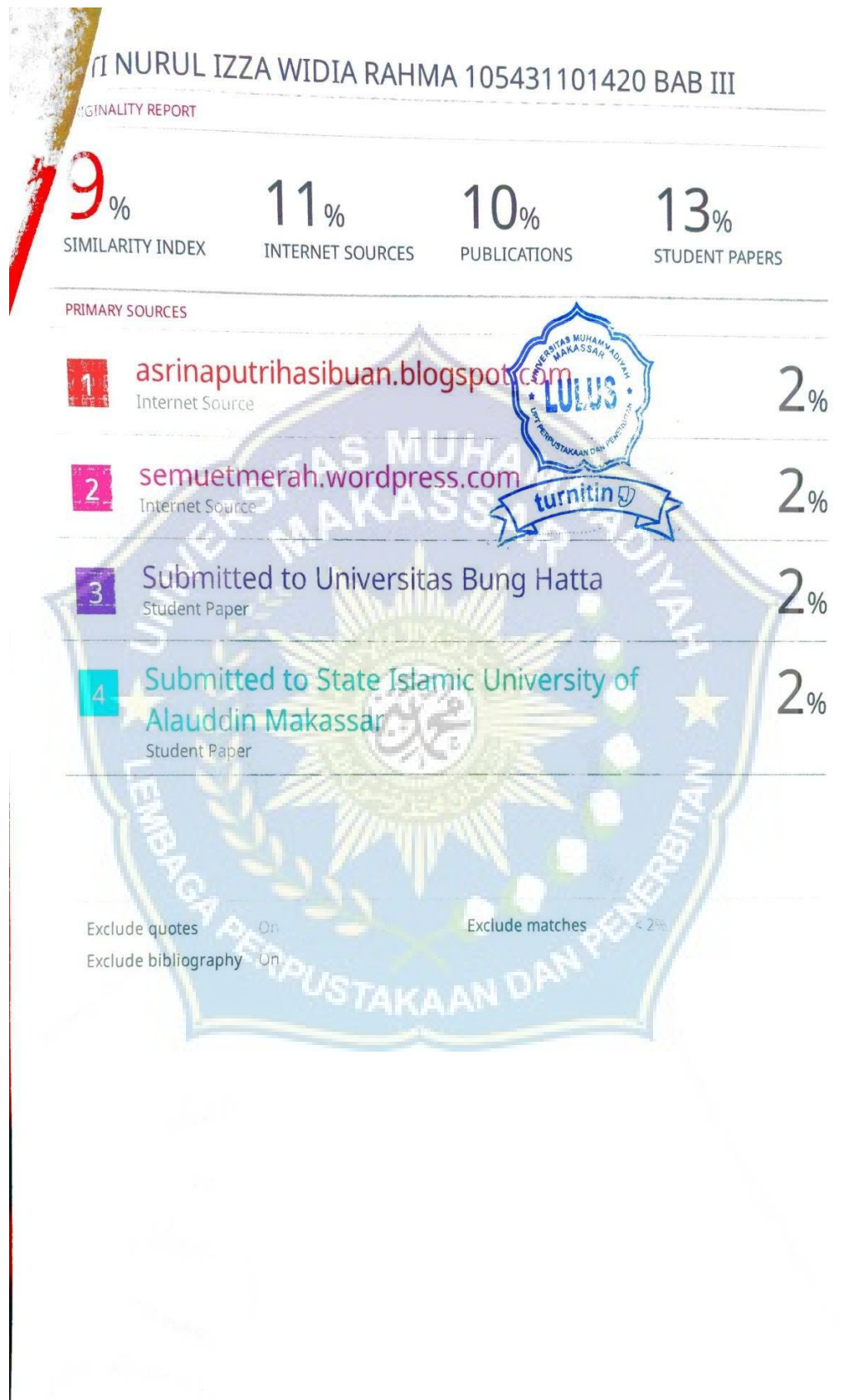
I NURUL IZZA WIDIA RAHMA 105431101420 BAB II

SIMILARITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	7%
2	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://ejournal.staindirundeng.ac.id">ejournal.staindirundeng.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://ejournal.ummuba.ac.id">ejournal.ummuba.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://jurnal.iainambon.ac.id">jurnal.iainambon.ac.id</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://badanpenerbit.org">badanpenerbit.org</a> Internet Source	2%
8	<a href="http://sensoure.blogspot.com">sensoure.blogspot.com</a> Internet Source	2%
9	<a href="http://stai-binamadani.e-journal.id">stai-binamadani.e-journal.id</a> Internet Source	2%



## FI NURUL IZZA WIDIA RAHMA 105431101420 BAB IV

### ORIGINALITY REPORT

**5%**

SIMILARITY INDEX

**5%**

INTERNET SOURCES

**1%**

PUBLICATIONS

**1%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

**1**

[ojs.unida.ac.id](http://ojs.unida.ac.id)

Internet Source

**2%**

**2**

[journal.stieamkop.ac.id](http://journal.stieamkop.ac.id)

Internet Source

**1%**

**3**

[www.potretnews.com](http://www.potretnews.com)

Internet Source

**1%**

**4**

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

**1%**

**5**

[digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id)

Internet Source

**1%**

**6**

[repository.iainkudus.ac.id](http://repository.iainkudus.ac.id)

Internet Source

**1%**

Exclude quotes  Off

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 1%







NURUL IZZA WIDIA RAHMA 105431101420 BAB V

QUALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



www.scribd.com

Internet Source

4%



Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  Off



## RIWAYAT HIDUP



**Siti Nurul Izza Widia Rahma**, lahir pada tanggal 04 april 2002 di Desa Koroha, kec. Kodeoha, Kab. Kolaka Utara. Merupakan anak kedua dari pasangan Ayahanda Ansar S.Ag Dan Ibunda Amila S.Pd.

Penulis memulai memasuki dunia pendidikan sekolah dasar tahun 2008 dan tamat di tahun 2013. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MTs Korha selama tiga tahun. Kemudian pada tahun 2017 penulis melanjutkan sekolah menengah atas (SMA) SMA NEGERI 1 KODEOHA selama tiga tahun dan berhasil menamatkan studinya di sekolah tersebut pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi kejenjang perguruan tinggi Strata 1 (S1) melalui jalur seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB) Pada Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.