

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA LITERASI DIGITAL
UNTUK GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENANAMKAN
NILAI KARAKTER**

Satinem¹, Juwati², Intan Vatresia³, Olin Aima⁴, Dira Khoirun Dzaki⁵

¹²³⁴⁵Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: watiaja56@ymail.com

ABSTRAK

Tujuan pengabdian adalah untuk mengadakan pelatihan kepada guru membuat media pembelajaran sekaligus mengintegrasikan nilai karakter ke dalam media literasi digital. Adapun metode pelaksanaan kegiatan PKM adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan monitoring. Hasil dan pembahasan pelatihan ini berfokus pada pengenalan konsep dasar wordwall, termasuk fungsi layout, integrasi multimedia, penyusunan navigasi konten, hingga kolaborasi real-time. Pelatihan diperkaya dengan contoh sekaligus praktik aplikatif. Pelatihan dan pendampingan juga mengintegrasikan aspek literasi digital yang sangat penting di era teknologi. Guru dipandu menciptakan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendidik siswa agar mampu menggunakan informasi digital secara kritis dan etis. Wordwall memberi ruang bagi guru menyisipkan pesan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati, baik instruksi kegiatan maupun dalam narasi materi. Selain itu, menciptakan aktivitas kolaboratif menumbuhkan perilaku positif, seperti menghargai pendapat teman, disiplin dalam mengumpulkan tugas, dan bertindak etis dalam penggunaan informasi.

ABSTRACT

The purpose of this community service program is to provide training for teachers on creating effective learning media while simultaneously integrating character values into digital literacy-based materials. The implementation method consisted of three stages: preparation, execution, and monitoring. The results and discussion of the training highlight the introduction of fundamental concepts of Wordwall, including layout functions, multimedia integration, content navigation design, and real-time collaboration. The training was enriched with demonstrations and hands-on practice to strengthen teachers' practical skills. Furthermore, the program incorporated essential aspects of digital literacy relevant to the current technological era. Teachers were guided to create learning media that are not only informative but also foster students' ability to use digital information critically and ethically. Wordwall enables teachers to embed character values such as honesty, responsibility, cooperation, and empathy both in activity instructions and learning narratives. Additionally, designing collaborative activities encourages positive behaviors, including respecting others' opinions, maintaining discipline in submitting assignments, and acting ethically when accessing or using information.

KEYWORDS

Media, Literasi, Digital, Karakter

Media, Literacy, Digital, Character

ARTICLE HISTORY

Received 27 Oktober 2025

Revised 14 November 2025

Accepted 2 Desember 2025

CORRESPONDENCE : Juwati @ watiaja56@ymail.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan analisis situasi di daerah mitra dan berdasarkan koordinasi guru SD Negeri 47 Kota Lubuklinggau masih banyak guru yang belum melek digital. Di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru SD masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang efektif, menarik, dan bermuatan nilai-nilai karakter. Keterbatasan pelatihan, kurangnya akses terhadap teknologi, serta minimnya pengetahuan tentang integrasi antara konten karakter dan media digital menjadi kendala utama. Padahal, media pembelajaran digital seperti video animasi, e-book interaktif, dan media visual lainnya sangat potensial untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan penanaman nilai karakter secara menyenangkan.

Dengan demikian perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi digital secara signifikan mengubah pendidikan dengan memfasilitasi akses informasi yang lebih mudah, mendukung pembelajaran jarak jauh, dan menciptakan metode pembelajaran interaktif (Sembiring, 2024). Transisi dari metode tradisional ke platform digital ini membutuhkan pelatihan guru yang memadai, kebijakan pendidikan yang tepat, dan infrastruktur teknologi yang kuat. Namun, tantangan seperti kesetaraan dalam akses ke teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi tetap ada (Júnior, 2024).

Transformasi digital mendorong guru untuk tidak hanya menguasai kompetensi pedagogik dan profesional, tetapi juga literasi digital yang mumpuni agar mampu menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif dan relevan. Khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), peran guru sangat penting dalam membentuk karakter siswa sejak dini. Pendidikan karakter mendapat sorotan tajam dari berbagai kalangan akademisi. Karakter diaplikasikan dalam bentuk nilai-nilai kebaikan, tindakan atau perbuatan untuk hidup dan bekerja sama dalam keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara sehingga pendidikan karakter dalam hal ini dimaknai sebagai proses pemberian tuntunan kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam demensi hati, pikir, raga,

rasa, dan karsa Kemdiknas (Wibowo, 2012:15).

Nilai karakter merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya Komalasari (Rusli, 2022:5). Lickona (2018:7) pendidikan karakter adalah bentuk upaya yang direncanakan secara sengaja untuk memperbaiki karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi perlu ditanamkan secara terencana dan sistematis melalui proses pembelajaran Salim, dkk (2022:16-24).

Melihat kondisi tersebut, pelatihan pembuatan media literasi digital menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media digital sederhana dengan konten yang mengandung nilai-nilai karakter. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembentukan karakter siswa di SD. Hal inilah yang mendorong TIM PKM untuk melaksanakan kegiatan PKM terkait pembuatan media literasi digital.

Berdasarkan uraian permasalahan mitra, TIM PKM memandang perlu segera dilakukan pembuatan media literasi digital di sekolah sebagai salah satu wujud pendidikan karakter. Jika permasalahan tersebut tidak segera diselesaikan dikhawatirkan pembelajaran berlangsung kovensional, monoton hingga akhirnya berdampak bagi siswa sekolah dasar kehilangan jati diri terbawa arus globalisasi yang berpengaruh pada kenakalan, tawuran, bulying dan masih banyak lagi kasus yang terjadi hingga saat ini. PKM ini merupakan lanjutan dari pengabdian yang telah dilakukan tahun 2024 mengenai pentingnya literasi sebagai penguat karakter. Untuk mendukung kesinambungan program, perlu adanya peningkatan kapasitas guru dalam membuat media ajar yang kontekstual dan inovatif berbasis digital.

METODE

Metode yang digunakan untuk pengabdian ini adalah metode ceramah, tanya jawab, dan juga metode simulasi. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan pentingnya pembuatan media literasi digital di sekolah dasar. Metode tanya jawab digunakan untuk interaksi antara TIM PKM dengan guru-guru. Metode simulasi digunakan untuk memberikan contoh bagaimana pengaplikasiannya saat di kelas, hingga dengan mudah dipahami oleh guru. Berikut langkah-langkah yang ditempuh untuk pelaksanaan pengabdian ini, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan pengabdian. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu:

- a. koordinasi internal, dilakukan oleh tim untuk merencanakan pelaksanaan secara terkonsep.
- b. koordinasi secara eksternal, dilakukan dengan pihak luar yang terkait.
- c. persiapan lokasi, dokumentasi, dan persiapan lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti dilaksanakan yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Pembukaan program pengabdian masyarakat.
 - b. Penyajian materi, diskusi, praktik, simulasi, dan tanya jawab.
 - c. Penutup
 - d. Monitoring
3. Pada bagian akhir melakukan monitoring dengan melihat perkembangan pembuatan media literasi digital yang telah dilaksanakan oleh guru melalui grup WA.

Tabel 1. Uraian Kepakaran dan Tugas Pengusul Dalam Kegiatan PKM

No	Nama/ NIDN	Bidang Ilmu	Uraian Tugas
1	Dr. Satinem, M.Pd. NIDN 0008076507	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> Menyampaikan materi pengabdian kepada masyarakat kepada guru SD Negeri 47 Kota Lubuklinggau Melakukan sesi tanya jawab kepada guru SD Negeri 47 Lubuklinggau tentang pentingnya media literasi digital.
2	Juwati, M.Pd. NIDN(0215068604)	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> Membantu melakukan sosialisasi kepada guru SD tentang pentingnya media literasi digital Membantu melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan.
3	Intan Vatresia NIM 201220064 Olin Aima NIM 201220034 Dira Khoirun Dzaki NIM 204220121	Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> Membantu administrasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di daerah mitra Membantu dokumentasi dan kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat di daerah mitra Membantu melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh TIM PKM dilaksanakan di SD N 47 Lubuklinggau. Sebelum pelatihan pembuatan media pembelajaran digital dimulai terlebih dahulu kegiatan dibuka oleh kepala sekolah SD Negeri 47 Lubuklinggau Ibu Jumiati Asmara Dewi, S.Pd. Menurut Beliau kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh Tim PKM Universitas PGRI Silampari memberikan dampak positif untuk kemajuan proses pembelajaran bagi guru-guru di SD Negeri 47. Selanjutnya Ketua Tim PKM memberikan sambutan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh TIM PKM merupakan wujud tri darma perguruan tinggi yang wajib dilakukan seorang dosen sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan PKM oleh Kepsek SDN 47 Lubuklinggau



Gambar 2. Pembukaan kegiatan PKM disampaikan oleh Ketua TIM PKM

Setelah acara pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media ajar berbasis digital menggunakan aplikasi wordwall. Pelatihan guru dalam membuat media pembelajaran digital berbasis wordwall menurut tim PKM merupakan langkah strategis untuk mengembangkan kompetensi profesional guru sesuai tuntutan abad ke-21. Pembelajaran berbasis teknologi digital kini menuntut guru untuk mampu merancang media yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual. Menurut Prensky (2010), guru harus bertransformasi dari sekadar menyampaikan informasi menjadi fasilitator yang mampu mengelola pengalaman belajar digital yang kaya dan bermakna. Wordwall sebagai platform berbasis papan kolaboratif menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru berkreasi dalam menyajikan materi secara visual dan menarik.

Pelatihan ini berfokus pada pengenalan konsep dasar wordwall, termasuk fungsi layout, integrasi multimedia, penyusunan navigasi konten, hingga

kolaborasi real-time. Pelatihan diperkaya dengan contoh langsung dan praktik aplikatif yang membantu guru memahami peran wordwall sebagai media perangkat ajar yang dinamis dan efisien. Menurut Mayer (2001) pembelajaran akan lebih efektif apabila menggabungkan unsur visual, teks, audio, dan interaksi.



Gambar 3. Penyampaian materi PKM

Dengan demikian, pelatihan yang dilakukan oleh TIM PKM dapat mengajarkan bagaimana guru dapat menyusun konten yang sesuai dengan menyederhanakan teks, menambahkan visual pendukung, serta memastikan alur informasi tersusun secara logis. Dengan demikian, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang tidak membebani kognisi siswa, tetapi justru mengoptimalkan pemahaman siswa.

Pelatihan juga menekankan pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan media digital. Guru dilatih untuk memilih desain, warna, ikon, dan format visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Pendekatan ini mendukung upaya menciptakan pembelajaran yang *student-centered*, sesuai paradigma Kurikulum Merdeka. Melalui kegiatan PKM, dosen sebagai fasilitator memberikan pendampingan intensif agar guru mampu merancang media yang kreatif, interaktif, dan mudah diaplikasikan sesuai kebutuhan peserta didik.

Menurut Sadiman dkk. (2011), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta

motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengembangkan media digital sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi dalam proses belajar dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperkaya pengalaman belajar, serta memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna. Mayer (2001) bahwa kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara mampu memperkuat pemahaman konsep secara lebih mendalam. Oleh sebab itu, melalui kegiatan PKM guru didorong untuk menciptakan media digital yang inovatif, seperti video interaktif, infografis, dan presentasi berbasis aplikasi digital yang sederhana namun efektif.



Gambar 4. Pendampingan yang dilakukan TIM PKM

Pelatihan dan pendampingan juga mengintegrasikan aspek literasi digital yang sangat penting di era teknologi. Guru dipandu untuk menciptakan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendidik siswa agar mampu menggunakan informasi digital secara kritis dan etis. Integrasi nilai karakter menjadi fokus utama dalam pelatihan ini. Lickona (2013) menyatakan bahwa pendidikan karakter harus dirancang melalui pembiasaan, keteladanan, dan integrasi dalam konten pembelajaran. Wordwall memberi ruang bagi guru untuk menyisipkan pesan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati, baik dalam instruksi kegiatan maupun dalam narasi materi. Guru juga diarahkan untuk menciptakan aktivitas kolaboratif yang menumbuhkan perilaku positif, seperti menghargai pendapat teman, disiplin dalam mengumpulkan tugas,

dan bertindak etis dalam penggunaan informasi.

Dalam konteks literasi digital, integrasi nilai karakter menjadi sangat relevan karena tantangan etika digital semakin kompleks. Hobbs (2017) menegaskan bahwa literasi digital tidak cukup hanya mengajarkan kompetensi teknologi, tetapi juga mengembangkan moral dalam penggunaan media.

Keberhasilan pelatihan ini tercermin dari peningkatan kompetensi guru yang signifikan. Dari 20 guru yang mengikuti kegiatan PKM 17 guru atau 85% bisa menggunakan aplikasi wordwall. Hal ini diketahui dari sesi wawancara pada akhir kegiatan PKM. Menurut mereka aplikasi wordwall mudah diakses dan mudah digunakan atau diaplikasikan dalam pembelajaran. Selain itu aplikasi wordwall juga banyak fitur-fitur yang menarik dari desain gambar, warna, pilihan aplikasi sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan. Sementara 3 guru atau 15% mengalami kesulitan. Kesulitan yang dihadapi menurut mereka kurang terbiasa menggunakan aplikasi wordwall dan juga dengan kondisi yang kurang melek terhadap teknologi. Untuk mengoperasikan HP hanya digunakan untuk telpon dan juga WA.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan Firdaus & Rahmawati (2024) menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media digital berbasis platform kolaboratif meningkatkan kemampuan desain media guru hingga 80% dan memperkuat kemampuan digital mereka. Selain itu, guru menjadi lebih adaptif dalam menggunakan teknologi dan lebih mampu mengintegrasikan nilai karakter dalam pembelajaran. Hal ini memberikan dampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di kelas yang lebih interaktif, humanis, dan relevan.

Secara keseluruhan, pelatihan dan pendampingan guru menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dengan mengintegrasikan nilai karakter merupakan bentuk penguatan kompetensi yang komprehensif dan berkelanjutan. Pelatihan yang dilakukan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam membuat media pembelajaran digital, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka mengenai literasi digital dan pendidikan karakter. Dengan kemampuan

tersebut, guru dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna, inovatif, dan selaras dengan tujuan pendidikan untuk membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhhlak mulia guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan.



Pada bagian akhir melakukan monitoring dengan melihat perkembangan penggunaan media digital yang telah dilaksanakan di SDN 47 Lubuklinggau melalui grup WA. Setelah proses pengabdian dilakukan dengan baik diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Adapun yang menjadi faktor penghambat kegiatan PKM yang dilakukan oleh TIM PKM adalah pertama banyak guru beranggapan bahwa tugasnya menyampaikan materi pembelajaran cukup menggunakan buku paket, catat dipapan tulis. Kedua, keterbatasan guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Berdasarkan hambatan-hambatan tersebut dapat diselesaikan oleh TIM PKM dengan mengadakan petikan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran sekaligus mengintegrasikan literasi digital.

Sementara faktor pendukung dalam kegiatan pengabdian ini adalah dilihat dari letak tempat pengabdian yang strategis dan guru-guru di SDN 47 yang menjadi mitra PKM sangat antusias terhadap tema pengabdian. Selanjutnya tolok ukur keberhasilan dari program pengabdian ini dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan guru mendesain media pembelajaran melalui aplikasi wordwall.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa guru-guru SD Negeri 47 Lubuklinggau memperoleh peningkatan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Wordwall. Pelatihan ini berhasil mengenalkan konsep dasar Wordwall secara komprehensif, meliputi pemahaman fungsi layout, integrasi multimedia, penyusunan navigasi konten, hingga pemanfaatan fitur kolaborasi real-time. Kegiatan pelatihan yang diperkaya dengan contoh dan praktik langsung terbukti efektif membantu guru menguasai keterampilan teknis secara aplikatif.

Selain itu, pendampingan juga mampu mengintegrasikan aspek literasi digital yang sangat relevan di era teknologi. Guru terarah menciptakan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga berorientasi pada pembentukan kemampuan peserta didik untuk menggunakan informasi digital secara kritis dan etis. Platform Wordwall memberi ruang luas bagi penyisipan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati melalui instruksi aktivitas maupun narasi materi pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran digital yang kreatif, bernilai edukatif, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Firdaus, M. W. M., & Rahmawati, E. 2024. *The Impact Of Wordwall Online Games On English Vocabulary Mastery In Reading*. Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics, 13(3), 985-1000.
- Lickona, Tomas. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Mayer, Richard. 2001. *EA Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Júnior, H. G., Souza, C. A. de, Pontes, R. C., Guimarães, G. L. L., Cossote, D. F., & França, E. F. 2024. *From traditional to digital education: a new paradigm*. 6(3). <https://doi.org/10.56238/arev6n3-108>
- Prensky, M. 2010. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Rusli, D., Ayu, R., Rahmayanti, E., & Hayati, N. 2022. *Pengembangan Skill Mengajar Dengan Pelatihan Peningkatan Literasi dan Keterampilan Presentasi Bagi Guru SMA 5 Pariaman*. PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi, 1(2), 38-45.

Salim, Nur Agus, Dkk. 2022. *Dasar-Dasar Pendidikan Karakter*. Samarinda: Yayasan Kita Menulis.

Sembiring, T. Br., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., & Purba, T. D. F. 2024. *Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan*. Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial, 2(3), 275–280.
<https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>

Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Peradaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.