



## Penguatan Budaya Digital Berkarakter melalui Metode Permainan pada Siswa Sekolah Dasar di Rawamangun, Jakarta Timur

Selly Anastassia Amellia Kharis<sup>1</sup>, Sri Maulidia Permatasari<sup>2</sup>, Sajida Humaira<sup>3</sup>,  
Melisa Arisanty<sup>4</sup>, Sri Sukatmi<sup>5</sup>, Moh. Muzammil<sup>6</sup>, Muhammad Firman Karim<sup>7</sup>,  
Nurmala Pangaribuan<sup>8</sup>

Program Studi S1 Matematika<sup>1</sup>, Program Studi S1 Statistika<sup>2</sup>, Program Studi S1 Ilmu  
Hukum<sup>3</sup>, Program Studi S1 Perpustakaan dan Sains Informasi<sup>4</sup>, Program Studi S1  
Pendidikan Anak Usia Dini<sup>5</sup>, Program Studi S1 Manajemen<sup>6</sup>, Program Studi D3 Ilmu  
Perpajakan<sup>7</sup>, Program Studi S1 Agribisnis<sup>8</sup>

Universitas Terbuka

e-mail: [selly@ecampus.ut.ac.id](mailto:selly@ecampus.ut.ac.id)

### Abstrak

Budaya digital berkarakter merupakan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap anak khususnya dalam menyikapi perkembangan teknologi digital saat ini. Budaya ini menjadi fondasi penting dalam membentuk jati diri bangsa dan arah sikap generasi muda dalam menyikapi berbagai isu di tengah arus globalisasi dan transformasi digital. Salah satu upaya untuk menguatkannya adalah melalui kegiatan permainan yang dirancang secara edukatif dan kontekstual. Kegiatan ini mengintegrasikan nilai-nilai karakter kebangsaan dalam pemanfaatan dunia digital. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan budaya digital berkarakter pada siswa sekolah dasar melalui metode permainan. Peserta kegiatan adalah siswa sekolah dasar di Rawamangun, Jakarta Timur. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukasi dan pelatihan berbasis permainan. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap budaya digital berkarakter. Dengan demikian, permainan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam membudayakan nilai-nilai karakter bangsa dalam berinteraksi di dunia digital.

**Kata Kunci:** *Budaya Digital Berkarakter, Edukasi, Pelatihan, Permainan, Pendidikan Karakter*

### Abstract

Character-based digital culture is a fundamental competency that every child should possess, particularly in responding to the rapid development of digital technology. It serves as an important foundation for shaping national identity and guiding the attitudes of younger generations in addressing various issues amid globalization and digital transformation. One effort to strengthen this culture is through game-based activities designed in an educational and contextual manner. These activities integrate national character values into the use of the digital world. The objective of this activity is to enhance character-based digital culture among elementary school students through a game-based approach. The participants were elementary school students in Rawamangun, East Jakarta. The method employed is an educational and game-based training approach. The evaluation results indicate an improvement in participants' understanding of character-based digital culture. Therefore, games-based activities can serve as an effective

alternative learning model for fostering national character values in digital interactions.

**Kata Kunci:** *Character-Based Digital Culture, Education, Training, Game-Based Learning, Character Education*

## PENDAHULUAN

Teknologi digital yang terus berkembang telah membawa berbagai perubahan pada cara generasi muda berinteraksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi (Kharis et al., 2023; Saddam et al., 2025). Teknologi digital tidak hanya membuka akses yang luas terhadap berbagai sumber dan media belajar, tetapi juga menghadirkan tantangan baru terkait perubahan pola pikir, nilai, dan perilaku anak-anak serta remaja (Qutub, 2025). Kemudahan akses informasi dapat menjadi nilai positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Husna et al., 2024; W. N. A. Simangunsong, 2024). Namun, arus informasi yang tidak dibatasi dan diterima apa adanya memiliki nilai negatif yang berpotensi memengaruhi pembentukan karakter generasi muda (Suriadi & Sriwahyuni, 2025). Oleh karena itu, penguatan karakter menjadi aspek krusial yang perlu diintegrasikan dalam proses pendidikan di era digital saat ini.

Pembentukan karakter yang kuat pada generasi muda menjadi salah satu hal perlu dilakukan melalui pendidikan saat ini (Fauzi & Irawan, 2025). Budaya digital berkarakter adalah kemampuan seseorang untuk memahami, memilah, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak dan bertanggungjawab. Dengan kata lain, literasi budaya digital berkarakter tidak hanya berarti mampu menggunakan media digital, tetapi juga mampu menilai apakah isi pesan yang diterima bermanfaat, benar, aman, dan sesuai untuk dirinya. Kemampuan ini menjadi sangat penting karena media digital menghadirkan begitu banyak informasi yang memengaruhi cara seseorang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku (Kharis et al., 2024). Dalam konteks ini, anak-anak berada pada kelompok yang lebih rentan terhadap pengaruh media karena pada usia tersebut mereka masih berada dalam tahap perkembangan emosi, pola pikir, dan pembentukan karakter (Alfidyah, 2025). Oleh sebab itu, literasi budaya digital diperlukan agar mereka tidak mudah menerima begitu saja setiap pesan dari media, melainkan mampu bersikap kritis, memilih informasi yang diterima, dan bertanggung jawab dalam penggunaan media sosial ataupun media digital lainnya (Indrayani et al., 2020).

Pembelajaran untuk siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa dan memiliki kebaruan dalam konteks pendidikan dasar sangat diperlukan untuk menanamkan nilai budaya digital berkarakter (Teani et al., 2026). Salah satu pendekatan yang memiliki potensi besar adalah kegiatan berbasis permainan (*game-based learning*). Metode ini membuat suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keaktifan peserta didik dalam pengajaran anak sekolah dasar sehingga nilai-nilai karakter dapat disampaikan secara lebih kontekstual dan mudah dipahami (Reihani et al., 2025). Melalui permainan, peserta didik memperoleh pengetahuan dan mengalami secara langsung proses pembelajaran

yang menumbuhkan nilai karakter sebagai Bangsa Indonesia, seperti bertanggung jawab, jujur, gotong royong, dan memiliki etika dalam penggunaan media digital (Jasmin et al., 2025). Berdasarkan hal tersebut, kegiatan ini dilakukan dengan menyisipkan nilai budaya digital berkarakter untuk siswa sekolah dasar di Rawamangun, Jakarta Timur.

Kegiatan dirancang secara edukatif, interaktif, dan kontekstual sehingga peserta mengalami penguatan budaya digital berkarakter yang sesuai dengan nilai budaya bangsa Indonesia. Peserta diharapkan tidak hanya belajar teori dan konsep, namun juga dapat menerapkan nilai karakter Bangsa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam berinteraksi di dunia digital. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk memperkuat budaya digital berkarakter pada siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Kegiatan dilaksanakan melalui permainan edukatif dengan mengintegrasikan budaya digital berkarakter pada siswa sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan di wilayah Rawamangun, Jakarta Timur dengan melibatkan 30 siswa sekolah dasar sebagai peserta kegiatan. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah bulan Maret tahun 2026. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta melalui permainan edukatif. Pendekatan ini dipilih karena usia peserta yang beragam. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan pendekatan edukasi dan pelatihan berbasis permainan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui berbagai tahap. Tahap pertama adalah tahap persiapan yang meliputi identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan izin kegiatan, penyusunan tema dan materi kegiatan, koordinasi dengan pihak-pihak terkait, pembagian peran dalam permainan yang dilakukan pada kegiatan. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan. Kegiatan diawali dengan penyuluhan mengenai budaya digital berkarakter untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa. Selanjutnya, dilakukan pelatihan melalui permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan dalam penggunaan media digital. Pada tahap ini, peserta kegiatan mengikuti berbagai aktivitas permainan yang telah dirancang. Permainan yang dilakukan berfokus pada kebiasaan digital yang perlu dibangun oleh siswa sejak dini.

Permainan dikemas dalam bentuk kuis berbasis cerita sederhana yang memilih perilaku yang baik saat menggunakan internet dan membedakan konten positif dan negatif. Misalnya, siswa diajak membantu tokoh dalam cerita untuk menghitung uang belanja, membaca diagram sederhana, atau memilih tindakan yang tepat ketika menerima pesan dari orang yang tidak dikenal di media digital. Dengan model seperti ini, siswa belajar bahwa budaya digital merupakan keterampilan yang sangat dekat dengan aktivitas mereka sehari-hari. Seluruh

permainan yang dilakukan disisipkan dengan nilai-nilai karakter Bangsa Indonesia, seperti jujur, berani, menghargai pendapat orang lain.

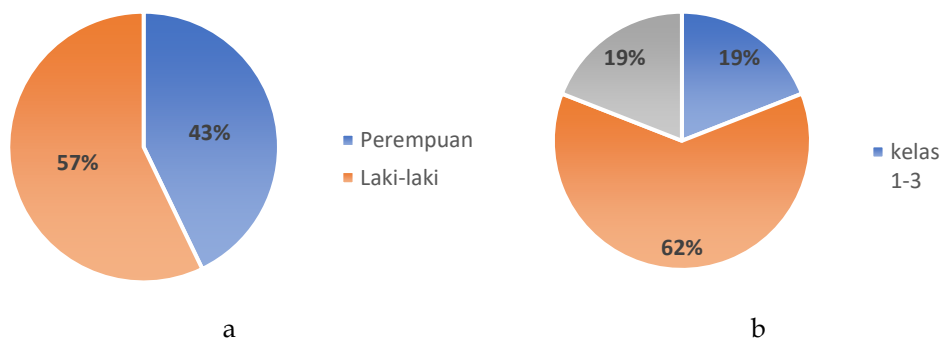
Agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, kegiatan permainan perlu dilanjutkan dengan diskusi singkat setelah permainan selesai. Diskusi ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman siswa terkait nilai-nilai dan pembelajaran yang secara tidak langsung terlihat dan agar siswa mengetahui jawaban yang benar. Nilai-nilai keberanian, kejujuran, ketelitian, tanggung jawab, dan sikap bijak dalam menggunakan media digital menjadi fokus dalam kegiatan ini. Dengan demikian, permainan interaktif tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, namun juga membantu membentuk karakter positif dan budaya digital yang sehat sejak usia dini.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap budaya digital berkarakter. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan angket yang dibagikan kepada seluruh peserta. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melihat perubahan pemahaman dan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Peserta

Peserta yang hadir dalam kegiatan melakukan pengisian angket sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan. Adapun dari 30 angket yang dibagikan, terdapat 21 angket yang terisi dengan lengkap dan dapat dianalisis. Berdasarkan Gambar 1(a), sebagian besar peserta berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 12 orang (57%), sedangkan peserta yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 9 orang (43%). Kemudian berdasarkan Gambar 1(b), peserta terbanyak adalah siswa kelas 4 sampai 6 SD yaitu sebanyak 13 orang (62%) dan siswa kelas 1 sampai 3 SD serta kelas 7 sampai 9 masing-masing sebanyak 4 orang (19%).



Gambar 1. Persentase Jenis Kelamin Peserta (a) dan Persentase Kelas Peserta (b)

### Aktivitas Permainan Budaya Digital Berkarakter

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai upaya penguatan budaya digital berkarakter yang menanamkan nilai-nilai karakter dalam berinteraksi di dunia digital. Kegiatan ini dikemas secara interaktif dan menyenangkan melalui metode permainan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta. Para siswa diajak untuk membuat lingkaran besar dan mengikuti berbagai permainan yang

dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Fasilitator berperan sebagai narator menceritakan berbagai kebiasaan pada dunia digital, memberikan arahan, serta memancing diskusi ringan peserta kegiatan.

Salah satu aktivitas utama dalam kegiatan ini adalah permainan “Detektif Media Sosial”. Siswa diberikan berbagai studi kasus sederhana terkait aktivitas di media sosial, seperti mengikuti teman yang melakukan *postingan* kebencian, menerima pesan dari orang asing, dan menyebarkan berita yang belum tentu benar. Siswa kemudian diminta untuk berperan sebagai detektif dengan menentukan apakah tindakan tersebut sebaiknya dilakukan atau tidak dilakukan. Setiap pilihan yang diambil kemudian didiskusikan bersama untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsekuensi dari perilaku di dunia digital. Gambar 2 menunjukkan aktivitas permainan Detektif Media Sosial.

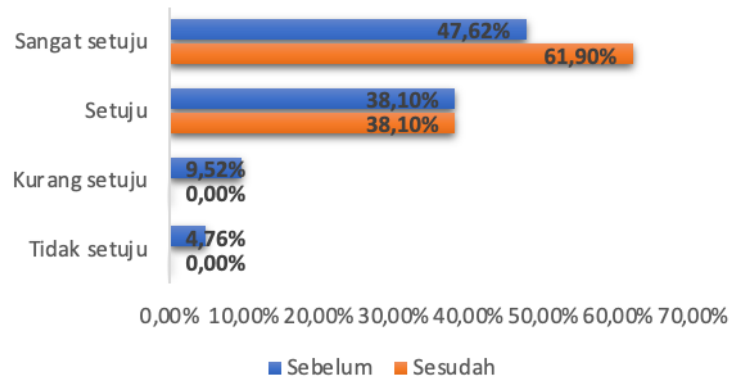


Gambar 2. Permainan Detektif Media Sosial

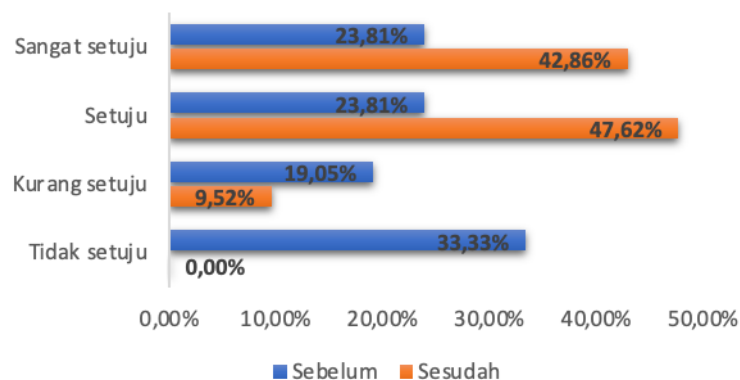
Suasana kegiatan berlangsung dengan penuh antusiasme, dimana siswa terlihat bersemangat mengikuti setiap instruksi dan aktif berdiskusi dengan teman-temannya. Selain permainan detektif media sosial, dilakukan juga berbagai permainan lain, seperti cerdas cermat dan siapa berani yang menguji keberanian dan pemahaman siswa. Berbagai pertanyaan yang memuat nilai karakter Bangsa Indonesia ditanyakan dan dijawab oleh peserta. Pada permainan Siapa Berani, peserta kegiatan menunjukkan bakatnya yang merupakan unsur keberanian yang menjadi karakter Bangsa Indonesia. Melalui pendekatan permainan yang edukatif ini, materi terkait budaya digital tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diterapkan secara langsung dalam konteks kehidupan sehari-hari.

### **Evaluasi Permainan Budaya Digital Berkarakter**

Gambar 3 menunjukkan persentase pengetahuan peserta akan pemanfaatan internet. Sebelum kegiatan, sebanyak 10 peserta (47,62%) menyatakan sangat setuju, 8 peserta (38,10%) menyatakan setuju, 2 peserta (9,52%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,67%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana peserta yang sangat setuju meningkat menjadi 13 peserta (61,90%) dan tidak ada satupun peserta yang menjawab kurang setuju maupun tidak setuju.



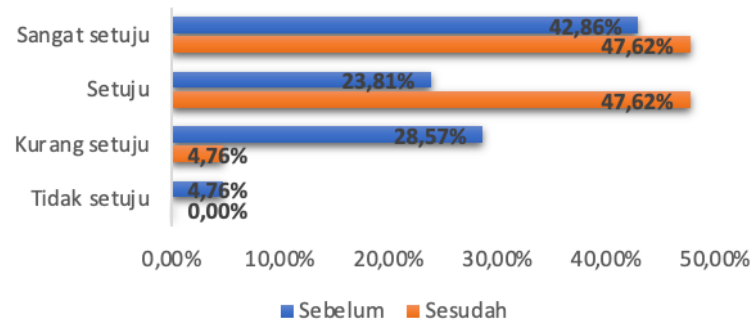
Gambar 3. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya tahu bahwa internet harus digunakan untuk hal yang baik dan bermanfaat)



Gambar 4. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya tidak menulis atau mengirim pesan yang menyakiti orang lain di internet)

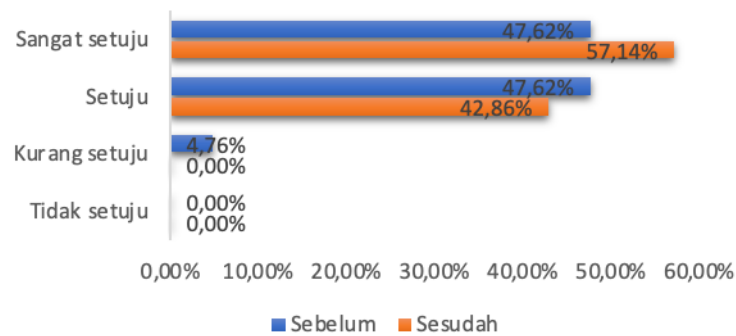
Sebelum kegiatan, sebanyak 5 peserta (23,81%) menyatakan sangat setuju, 5 peserta (23,81%) menyatakan setuju, 4 peserta (19,05%) menyatakan kurang setuju, dan 7 peserta (33,33%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi peningkatan pada peserta yang menjawab sangat setuju dan setuju, yaitu masing-masing menjadi 9 peserta (42,86%) dan 10 peserta (47,62%). Walaupun masih terdapat 2 peserta (9,52%) yang menjawab kurang setuju, sudah tidak ada lagi peserta yang menjawab tidak setuju.

Gambar 5 menunjukkan persentase pengetahuan peserta bahwa tidak semua informasi di internet benar. Sebelum kegiatan, sebanyak 9 peserta (42,86%) menyatakan sangat setuju, 5 peserta (23,81%) menyatakan setuju, 6 peserta (28,57%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,76%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana secara keseluruhan peserta menjawab sangat setuju dan setuju, dengan masing-masingnya meningkat menjadi 10 peserta (47,62%). Namun masih terdapat 1 peserta (4,76%) yang menjawab kurang setuju.



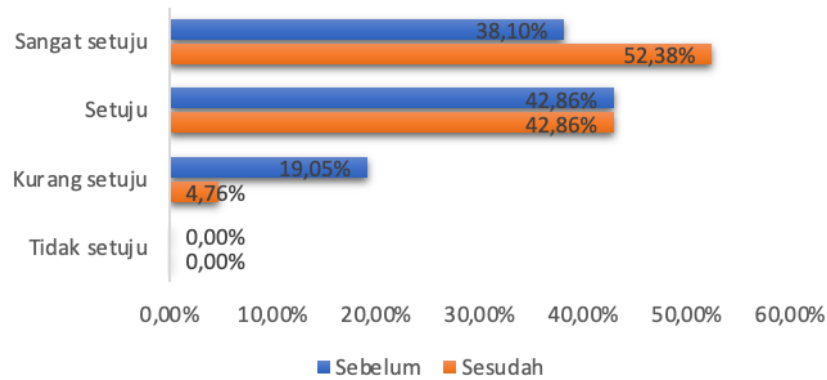
Gambar 5. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya tahu bahwa tidak semua informasi di internet itu benar)

Gambar 6 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berusaha menggunakan handphone atau internet dengan bijak. Hal ini tergambar dari tingginya persentase peserta yang memilih jawaban setuju dan sangat setuju. Sebelum kegiatan, terdapat 1 peserta yang menjawab kurang setuju. Namun setelah kegiatan, tidak ada satupun peserta yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju.



Gambar 6. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya berusaha menggunakan handphone atau internet dengan bijak)

Gambar 7 menunjukkan persentase kesadaran peserta terhadap perlindungan data pribadi. Sebelum kegiatan, sebanyak 8 peserta (38,10%) yang menyatakan sangat setuju, 9 peserta (42,86%) yang menyatakan setuju, 4 peserta (19,05%) yang menyatakan kurang setuju, dan tidak ada satupun peserta yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan, sebanyak 11 peserta (52,38%) menyatakan sangat setuju, 9 peserta (42,86%) menyatakan setuju, dan 1 peserta (4,76%) menyatakan kurang setuju. Hal ini menunjukkan mayoritas peserta berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi.



Gambar 7. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya tahu bahwa data pribadi seperti alamat atau nomor telepon tidak boleh sembarangan dibagikan di internet)

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan pada rata-rata skor antara sebelum dengan sesudah kegiatan yang ditunjukkan oleh Tabel 1, yaitu dari 15,33 menjadi 17,43. Selanjutnya akan dilakukan pengujian apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata data sebelum dan sesudah kegiatan menggunakan uji t berpasangan.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Berpasangan pada Aktivitas Permainan Numerasi

	Rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum	15,33	3,53
Sesudah	17,43	2,20

Uji normalitas data yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk ditunjukkan pada Tabel 2. Nilai signifikansi data sebelum dan sesudah kegiatan masing-masing adalah 0,106 dan 0,058. Oleh karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data sebelum dan sesudah kegiatan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Shapiro-Wilk pada Aktivitas Permainan Budaya Digital Berkarakter

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Sebelum	0.924	21	<b>0.106</b>
Sesudah	0.911	21	<b>0.058</b>

Sumber: Output SPSS

Selanjutnya hasil pengujian menggunakan uji t berpasangan pada Tabel 3, diperoleh nilai t sebesar -4,93 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00008.

Tabel 3. Hasil Uji T Berpasangan pada Aktivitas Permainan Budaya Digital Berkarakter

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Sebelum - sesudah	-2.0952	1.9469	0.4248	-2.9815	-1.2090	<b>-4.932</b>	20	<b>0.00008</b>

Sumber: Output SPSS

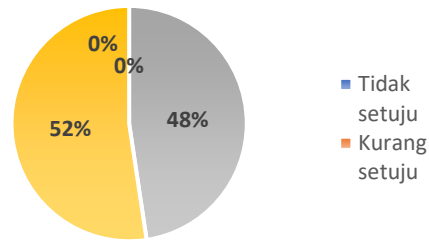
Oleh karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil sebelum dan setelah kegiatan pada permainan yang berkaitan dengan kebiasaan digital peserta.

Berdasarkan hasil statistik, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikemas melalui permainan interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap budaya digital berkarakter. Secara deskriptif, rata-rata skor peserta meningkat dari 15,33 sebelum kegiatan menjadi 17,43 setelah kegiatan, dan peningkatan ini terbukti signifikan melalui uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi 0,00008. Kenaikan tersebut juga tampak pada hampir seluruh indikator, seperti semakin kuatnya pemahaman bahwa internet harus digunakan untuk hal yang baik dan bermanfaat, meningkatnya kesadaran untuk tidak mengirim pesan yang menyakiti orang lain, bertambahnya pemahaman bahwa tidak semua informasi di internet benar, semakin bijaknya penggunaan handphone atau internet, serta meningkatnya kehati-hatian dalam menjaga data pribadi. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan interaktif tidak hanya membantu peserta memahami konsep budaya digital secara kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kehati-hatian, empati, dan etika dalam berperilaku di ruang digital.

Hasil olahan data statistik dari kegiatan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai digital secara efektif. Permainan interaktif sebagai metode pembelajaran terbukti lebih efektif meningkatkan literasi digital para siswa (Dewi, 2025). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa 87% siswa merasakan kemudahan untuk memahami materi pelajaran yang dikemas dengan permainan interaktif, serta 82% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar terkait dengan nilai-nilai digital (Anshori & Bashir, 2024). Kemudian penelitian lainnya juga menegaskan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan permainan interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa untuk menanamkan budaya digital karakter sejak dini (Khoirunnisak et al., 2025). Dengan demikian, hasil pengabdian masyarakat ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan interaktif merupakan strategi yang relevan untuk menanamkan budaya digital berkarakter sejak dini, karena mampu menggabungkan aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

### **Minat terhadap Kegiatan Pengabdian yang dilakukan**

Berdasarkan Gambar 8 menunjukkan bahwa 48% peserta setuju dan 52% peserta sangat setuju pada pernyataan bahwa mereka senang belajar tentang penggunaan internet yang baik. Peserta menunjukkan respon yang positif. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan permainan yang diberikan mampu menumbuhkan minat belajar peserta terhadap penggunaan internet secara bijak dan bertanggung jawab.



Gambar 8. Jawaban Peserta Pada Pernyataan: Saya Senang Belajar Tentang Penggunaan Internet yang Baik

Pada aspek pembelajaran penggunaan internet yang baik, respons peserta juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu 48% setuju dan 52% sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan permainan yang diberikan menarik perhatian peserta dan berhasil menumbuhkan minat peserta untuk memahami penggunaan internet secara bijak dan bertanggung jawab.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum kegiatan dilakukan dengan setelah kegiatan terlaksana. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan peserta tentang budaya digital berkarakter. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta pada budaya digital berkarakter. Setelah mengikuti permainan interaktif, peserta semakin memahami bahwa internet harus digunakan untuk hal yang baik dan bermanfaat, tidak semua informasi di internet dapat dipercaya, penggunaan media digital harus dilakukan secara bijak, komunikasi di ruang digital harus memperhatikan etika, serta data pribadi tidak boleh dibagikan sembarangan. Selain itu, minat peserta terhadap penggunaan internet yang baik juga berada pada kategori sangat positif. Secara keseluruhan, kegiatan berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan pengetahuan peserta, menumbuhkan minat belajar, membangun sikap positif, dan menanamkan nilai-nilai karakter dalam penggunaan teknologi digital secara bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfidyah, M. (2025). Pengaruh Media Sosial dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Psikologi Dan Konseling*, 01(01), 31–37. <https://jurnal.pustakabangsaindonesia.com/index.php/jpkon>
- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2024). Gamifikasi: Efektivitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 188–198.
- Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 1144–1154.
- Fauzi, A., & Irawan, H. (2025). Peran Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Muda yang Berintegritas. In *Pascasarjana Universitas Islam Jakarta*

(Vol. 3).

- Husna, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Muftiatul Husna*, 166(2), 166–178. <https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/faizi>
- Indrayani, L. M., Amalia, R. M., & Elvi Citraresmana. (2020). Literasi Budaya Digital: Strategi Membangun Generasi Cerdas, Berkarakter, dan Santun Berbahasa. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 12(3), 349–353.
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507–513. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>
- Kharis, S. A. A., Arisanty, M., Wiradharma, G., Robiansyah, A., Zubir, E., Sukatmi, S., & Permatasari, S. M. (2024). Penguatan Digital Culture Siswa dalam Meningkatkan Literasi Digital: Pendekatan Teoritis dan Praktis. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2055–2062. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5227>
- Kharis, S. A. A., Zili, A. H. A., Putri, A., & Robiansyah, A. (2023). Analisis Tren Minat Masyarakat Indonesia terhadap Artificial Intelligence dalam Menyongsong Society 5.0: Studi Menggunakan Google Trends. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(4), 1345–1354. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i4.3091>
- Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., & Zunita, F. E. (2025). Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Simangunsong, W. N. A. (2024). Pemanfaatan E-Learning untuk Fleksibilitas Pembelajaran Dan Mudah Mendapatkan Kebutuhan Informasi Dimana Saja (Studi Kasus Teknik Informatika Universitas Asahan). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(6), 492–499. <https://ejournal.amirulbangunbangsapublishing.com/index.php/jpnmb/index>
- Qutub, S. (2025). Pendidikan Karakter: Distrupsi teknologi Sebuah Peluang Tantangan dan Solusi di Dunia Pendidikan. *Akhlak: Journal of Education Behavior and Religious Ethics*, 1, 57–64.
- Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1881–1894.
- Saddam, Maemunah, Rahmandari, I. A., & Arisandi, A. (2025). Membangun Karakter Bangsa Melalui Digital Culture: Peran Pendidikan Kewarganegaraan dan Wawasan Nusantara dalam Menghadapi Tantangan Perundungan Siber. *Elementary School Teacher Journal*, 8(1), 46–56.
- Suriadi, H., & Sriwahyuni, N. (2025). Problematika Karakter Generasi Muda di Era Digital: Analisis Kritis Terhadap Tantangan Moral dan Sosial di Era Teknologi Informasi. In *Journal of Social, Educational and Religious Studies* (Vol. 1, Number 2). <https://suriaacademicpress.com/ojs/index.php/sj-sers>
- Teani, I. N., Julianti, I., Puspita, M. E., & Ratnasari, D. T. (2026). Implementasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila di

Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1335-1346.  
<https://doi.org/10.37081/JIPDAS.V6I1.4295>