

Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di SD Kristen Duta Cendikia Batam

Viktor Deni Siregar ^{1*}, Obet Edomta Sihombing ², Martha Eunike Simanjuntak ³, Lestari Simarmata ⁴, Crisena ⁵, Meriana Sinaga ⁶, Putri Sion Nababan ⁷, Sarda Novita Sari S ⁸, Ester Novalina harianja ⁹, Naomi Yolanti Octavia Ritonga ¹⁰

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Bachelor of Christian Religious Education Study Program, Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam, Batam City, Riau Islands Province, Indonesia

Email: viktordenisiregar@gmail.com ^{1*}, obetedomta21@gmail.com ², simanjuntakmartha71@gmail.com ³, lestarimata24@gmail.com ⁴, Crisena303@gmail.com ⁵, merianariana1653@gmail.com ⁶, Putrision542@gmail.com ⁷, sardanovitasari230@gmail.com ⁸, esternoalinalina91@gmail.com ⁹, naomiyolanti@gmail.com ¹⁰

Article history:

Received November 18, 2025

Revised December 10, 2025

Accepted December 14, 2025

Abstract

A Community Service (PKM) activity with the theme "Digital Education: Building Children's Enthusiasm for Learning Amidst the Challenges of the Technological Era" was held at Duta Cendikia Christian Elementary School, Batam as an effort to increase the motivation and digital literacy of elementary school students. This program was motivated by the low enthusiasm for learning in students due to the undirected use of technology and teachers' limitations in integrating digital media into learning. The PKM activity was carried out for two months, involving teachers and students in grades IV–VI through a participatory approach, digital learning media training, and technology-based interactive activities. The results of the activity showed a significant increase in students' enthusiasm for learning, demonstrated by active involvement, creativity, and enthusiasm during the digital learning process. The majority of participants (more than 85%) expressed satisfaction with the materials, methods, and benefits of the activity, with a tangible increase in digital literacy. Interactive learning, a positive learning environment, and project-based contextual strategies have proven effective in fostering learning motivation in the digital era. Teachers also gained increased pedagogical competence in managing technology in an educational manner. Overall, this PKM activity contributes to building an adaptive, creative, and character-based learning ecosystem that not only fosters a passion for learning but also fosters responsible and Christian-based learning behaviors. This program is expected to serve as a model for good practices in implementing digital education in elementary schools to address the challenges of education in the technological era.

Keywords:

Digital education; Enthusiasm for learning; Technology era; Digital literacy; Elementary school.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di Tengah Tantangan Era Teknologi” dilaksanakan di SD Kristen Duta Cendikia Batam sebagai upaya meningkatkan motivasi dan literasi digital siswa sekolah dasar. Program ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat belajar siswa akibat penggunaan teknologi yang belum terarah serta keterbatasan guru dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan PKM dilaksanakan selama dua bulan dengan melibatkan guru dan siswa kelas IV–VI melalui pendekatan partisipatif, pelatihan media pembelajaran digital, dan kegiatan interaktif berbasis teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam semangat belajar siswa, ditunjukkan oleh keterlibatan aktif, kreativitas, dan antusiasme

selama proses pembelajaran digital berlangsung. Sebagian besar peserta (lebih dari 85%) menyatakan puas terhadap materi, metode, dan manfaat kegiatan, dengan peningkatan literasi digital yang nyata. Pembelajaran interaktif, lingkungan belajar yang positif, serta strategi kontekstual berbasis proyek terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar di era digital. Guru juga memperoleh peningkatan kompetensi pedagogis dalam mengelola teknologi secara edukatif. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berkontribusi dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berkarakter, yang tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga membentuk perilaku belajar yang bertanggung jawab dan bernilai Kristiani. Program ini diharapkan menjadi model praktik baik dalam penerapan edukasi digital di sekolah dasar untuk menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi.

Kata Kunci:

Edukasi digital; Semangat belajar; Era teknologi; Literasi digital; Sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, dan belajar. Di era ini, hampir semua aspek kehidupan terhubung dengan dunia digital, termasuk dalam bidang pendidikan. Anak-anak generasi saat ini lahir dan tumbuh di tengah kemajuan teknologi yang begitu pesat. Mereka terbiasa berinteraksi dengan perangkat seperti ponsel, tablet, dan komputer sejak usia dini. Hal ini menjadikan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Namun, kemudahan akses terhadap teknologi tidak selalu berbanding lurus dengan meningkatnya semangat belajar. Justru, pada sebagian siswa sekolah dasar, teknologi sering kali menimbulkan distraksi dan menurunkan minat belajar jika tidak diarahkan dengan benar (Siregar & Tafonao, 2021).

Kondisi tersebut juga tampak di SD Kristen Duta Cendikia Batam, di mana anak-anak memiliki akses luas terhadap berbagai bentuk media digital. Penggunaan teknologi di sekolah belum sepenuhnya dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran, karena masih terbatas pada penggunaan perangkat tanpa strategi pedagogis yang mendalam. Para guru menghadapi tantangan dalam mengarahkan peserta didik agar teknologi menjadi alat untuk belajar, bukan hanya hiburan semata. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan baru yang mampu membangun semangat belajar anak di tengah derasnya arus digitalisasi, yaitu melalui edukasi digital yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam beberapa kajian, ditemukan bahwa penggunaan media visual dan interaktif seperti video, animasi, dan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan relevan dengan dunia anak-anak masa kini, yang memang cenderung tertarik pada bentuk pembelajaran yang visual dan interaktif (Lubis, 2024). Penelitian lain juga menguatkan bahwa ketika siswa dilibatkan secara aktif melalui media pembelajaran digital, semangat belajar mereka meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena teknologi mampu menjembatani kesenjangan antara gaya belajar anak zaman sekarang dan metode pengajaran tradisional. Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Wahyudi et al., 2024). Dengan demikian, edukasi digital bukan hanya tentang penggunaan alat, melainkan juga tentang bagaimana menciptakan interaksi belajar yang menarik dan menantang secara positif bagi anak-anak.

Selain memberikan manfaat, teknologi digital juga menimbulkan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Banyak anak-anak yang mudah kehilangan fokus akibat distraksi dari gawai dan media sosial. Guru pun dituntut untuk lebih kreatif dan adaptif agar pembelajaran tidak kalah menarik dibandingkan dengan konten hiburan digital yang mereka konsumsi sehari-hari. Dalam konteks ini, keberhasilan edukasi digital sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang memadukan nilai edukatif dan pengalaman interaktif. Guru perlu mengembangkan keterampilan dalam mengelola media pembelajaran digital agar teknologi tidak menjadi beban, tetapi justru menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Firmansyah, 2025). Masalah lain yang sering muncul adalah ketidakseimbangan antara kemampuan literasi digital siswa dan guru. Banyak siswa yang lebih cepat beradaptasi dengan teknologi, sementara sebagian guru masih berupaya menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut. Kesenjangan ini perlu diatasi dengan kegiatan edukatif yang melibatkan guru dan siswa secara bersamaan. Pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi pembelajaran menjadi langkah penting untuk membangun pemahaman bersama bahwa teknologi merupakan bagian dari proses belajar, bukan pengganti peran pendidik. Dalam konteks ini, literasi

digital berperan penting agar semua pihak memahami cara menggunakan teknologi secara produktif dan etis (Harmadi et al., 2025).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SD Kristen Duta Cendikia Batam ini berangkat dari kebutuhan sekolah untuk meliterasi siswa dalam pemanfaatan teknologi, yang dimana siswa mengalami penurunan semangat belajar anak akibat kurangnya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik era digital. Melalui program bertajuk “Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di Tengah Tantangan Era Teknologi”, tim pelaksana PKM berupaya memberikan pendampingan kepada guru dan siswa dalam mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Kegiatan ini mencakup pelatihan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital sederhana, penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada siswa, serta kegiatan edukatif yang mendorong anak-anak menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan kembali semangat belajar anak melalui pendekatan edukasi digital yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran serta memperkuat kerja sama antara sekolah dan masyarakat dalam mendukung pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Bagi siswa, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru, menarik, dan mendorong rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap pengetahuan. Bagi guru, kegiatan ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Sedangkan bagi sekolah, kegiatan ini dapat menjadi model praktik baik dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan dasar.

Dari sisi teoritis, kegiatan ini berlandaskan pada konsep motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, pemberian tantangan yang sesuai, serta penggunaan media yang mampu menarik perhatian. Ketika siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar. Penggunaan teknologi digital yang dirancang dengan pendekatan partisipatif dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam konteks pendidikan Kristen, teknologi juga dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai moral dan spiritual, misalnya melalui konten pembelajaran yang mendorong anak untuk bersyukur, disiplin, dan menggunakan teknologi secara positif.

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan peluang tersebut, kegiatan PKM ini memiliki urgensi yang tinggi. Sekolah tidak dapat menghindari kemajuan teknologi, tetapi harus mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkannya untuk tujuan pendidikan. Program edukasi digital yang diterapkan di SD Kristen Duta Cendikia Batam diharapkan dapat menjadi langkah konkret dalam membangun semangat belajar anak di era teknologi. Kegiatan ini bukan hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Dengan sinergi antara guru, siswa, dan teknologi, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada masa depan, tanpa kehilangan nilai-nilai dasar pendidikan Kristen yang menekankan kasih, integritas, dan pengembangan potensi setiap anak.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SD Kristen Duta Cendikia Batam selama dua bulan, melibatkan guru dan siswa kelas IV–VI sebagai peserta utama. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, di mana peserta tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berperan aktif dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar kegiatan edukasi digital tidak bersifat teoritis semata, melainkan benar-benar membangun pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi peserta.

Tahapan kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi motivasi belajar siswa dan tingkat pemanfaatan teknologi di sekolah. Selanjutnya dilakukan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, termasuk pembuatan materi interaktif sederhana menggunakan perangkat yang tersedia di sekolah. Setelah itu, tim PKM melaksanakan kegiatan edukasi digital bagi siswa melalui sesi pembelajaran kreatif, permainan edukatif berbasis teknologi, serta simulasi penggunaan media belajar digital secara mandiri. Tahap akhir kegiatan meliputi evaluasi terhadap peningkatan semangat belajar siswa dan refleksi bersama guru untuk menilai keberlanjutan program.

Metode pelaksanaan ini menekankan prinsip kolaboratif dan kontekstual, yakni kegiatan disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi sekolah. Pelaksanaan PKM tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang membangun kesadaran pentingnya literasi digital dan motivasi belajar. Menurut Wulan dkk, keberhasilan sebuah kegiatan pengabdian masyarakat sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta dan relevansi program dengan kebutuhan mereka, karena partisipasi yang tinggi dapat meningkatkan efektivitas program serta keberlanjutannya di lingkungan masyarakat pendidikan. (Wulan et al., 2023) Dengan metode ini, kegiatan PKM diharapkan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan, baik dalam peningkatan semangat belajar siswa maupun dalam penguatan kompetensi guru menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program edukasi digital di SD Kristen Duta Cendikia Batam menunjukkan beberapa temuan utama, Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di SD Kristen Duta Cendikia Batam, diperoleh gambaran umum bahwa program edukasi digital telah berjalan dengan sangat baik dan mendapat respon positif dari para peserta seminar, baik guru maupun siswa. Hasil analisis pada tabel menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian “Sangat Setuju (SS)” dan “Setuju (S)” terhadap seluruh aspek yang diukur, dengan rata-rata tingkat kepuasan berada di atas 85% secara keseluruhan.



Gambar 1: Foto Bersama Tim Pelaksan PkM, Guru, Kepsek, dan Siswa

3.1. Literasi Semangat Belajar di Era Digital

Dalam era digital, literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat atau aplikasi, melainkan juga kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi dengan kesadaran, kritis, dan produktif dalam proses belajar. Pada jenjang sekolah dasar seperti di SD Kristen Duta Cendikia Batam, penguatan literasi digital menjadi sangat penting agar teknologi tidak hanya menjadi sarana hiburan, melainkan benar-benar mendorong semangat belajar anak.

Pertama, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa memiliki korelasi positif dengan minat baca dan keterlibatan mereka dalam aktivitas pemanfaatan teknologi untuk belajar. Dalam arti, siswa yang memiliki literasi digital yang lebih tinggi lebih mampu mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan sumber belajar digital sehingga keterlibatan mereka dalam proses literasi (misalnya membaca, eksplorasi, diskusi) meningkat (Simbolon et al., 2022). Kondisi ini berarti bahwa di sekolah, ketika siswa dilatih untuk menggunakan media digital dengan tepat, misalnya aplikasi interaktif atau bahan belajar digital, mereka dapat mengalami peningkatan semangat belajar yang berkelanjutan, yang kemudian menjadi modal penting untuk menumbuhkan semangat belajar.

Kedua, literasi digital juga berperan sebagai mediator antara kondisi teknologi dan motivasi belajar. Salah satu studi menemukan bahwa literasi digital mendorong “atmosfer digital” dan “self-efficacy teknologi” yang kemudian meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuan et al., 2025). Artinya, ketika siswa merasa cukup literasi secara digital yakni percaya diri menggunakan teknologi, memahami fungsi dan batasnya, maka mereka lebih aktif, lebih terlibat dalam pembelajaran berbasis digital, dan semangat belajar mereka meningkat. Dalam konteks sekolah dasar di Batam, ini berarti program edukasi digital yang melatih literasi harus memperhatikan aspek kepercayaan diri siswa dalam memakai media dan perangkat, bukan hanya penyediaan perangkat semata.

Ketiga, peningkatan literasi digital di sekolah dasar perlu dilandasi strategi yang kontekstual dan kolaboratif. Sebuah penelitian eksploratif mengenai literasi digital di tingkat sekolah dasar menyatakan bahwa akses infrastruktur, pelatihan guru, kerjasama dengan orang tua, serta penguatan karakter digital semuanya menjadi syarat agar literasi digital siswa bisa meningkat secara substansial (Adien Inayah et al., 2024). Dalam aplikasinya di SD Kristen Duta Cendikia Batam, hal ini berarti bahwa bukan hanya siswa yang dilatih, tetapi juga guru harus mendapat pendampingan, orang tua harus dilibatkan agar di rumah pun lingkungan belajar digital terbangun, serta sekolah harus memastikan keberlanjutannya agar literasi digital tidak berhenti sebagai program satu kali tetapi menjadi bagian dari budaya belajar. Dengan menggabungkan ketiga aspek tersebut minat dan keterlibatan melalui literasi digital, motivasi yang ditopang literasi dan self-efficacy, serta strategi implementasi yang komprehensif maka semangat belajar di era digital dapat dibangun lebih kuat. Program edukasi digital seperti yang dilaksanakan di sekolah tersebut punya potensi untuk menumbuhkan literasi digital siswa sehingga mereka tidak lagi pasif menjadi pengguna teknologi, melainkan aktif menjadikan teknologi sebagai partner belajar yang memotivasi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di Tengah Tantangan Era Teknologi” yang dilaksanakan di SD Kristen Duta Cendikia Batam menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peranan penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa sekolah dasar. Hasil kegiatan dan pengamatan menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media digital yang bersifat edukatif, mereka menjadi lebih antusias, aktif, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Literasi semangat belajar di era digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga menyangkut pemahaman etis, tanggung jawab, dan sikap kritis dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar. Kegiatan ini membuktikan bahwa melalui edukasi digital yang tepat, siswa mampu mengalihkan penggunaan teknologi dari sekadar hiburan menjadi sarana pengembangan diri.



Gambar 2: Foto Kegiatan Ice Breaking Sebelum Melanjutkan Pemaparan Materi

3.2. Tantangan Era Digital Terhadap Semangat belajar

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembentukan semangat belajar siswa sekolah dasar. Transformasi digital menghadirkan peluang besar dalam memperkaya proses pembelajaran, namun sekaligus membawa tantangan baru yang perlu dikelola secara bijaksana. Di satu sisi, teknologi memungkinkan anak-anak memperoleh akses informasi dengan cepat, belajar melalui media yang interaktif, dan mengembangkan kreativitas tanpa batas. Namun di sisi lain, kemudahan tersebut dapat menimbulkan ketergantungan, mengurangi interaksi sosial, serta mengganggu keseimbangan waktu dan etika belajar apabila tidak diarahkan dengan benar. Bagi sekolah seperti SD Kristen Duta Cendikia Batam, dinamika ini terasa nyata dalam keseharian siswa yang sudah akrab dengan gadget sejak usia dini. Para guru dihadapkan pada situasi di mana teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai faktor yang memengaruhi motivasi dan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, memahami tantangan-tantangan yang muncul di era digital menjadi hal penting dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi pada pembentukan karakter. Adapun tantangan yang terjadi dapat dilihat yakni:

Pertama Ketergantungan pada Gadget. Ketika anak-anak semakin sering menggunakan perangkat digital untuk hiburan, belajar atau sekadar bersosialisasi, muncul risiko bahwa gadget menjadi pusat aktivitas mereka, bukan sekadar alat bantu pembelajaran. Penelitian menemukan bahwa ketergantungan pada gadget mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar: ketika fokus berpindah ke interaksi atau hiburan digital, waktu dan daya perhatian mereka untuk memahami materi menurun (Muhammad Fiqri Abdul Thoriq & Tauhid Mubarak, 2024). Pada konteks di sekolah seperti SD Kristen Duta Cendikia Batam, jika siswa sudah terbiasa menggunakan gadget tanpa batasan atau strategi pembelajaran yang jelas, maka semangat belajar dapat menurun karena mereka cenderung memilih aktivitas ringan digital dibandingkan menekuni aktivitas akademik yang memerlukan perhatian lebih lama.

Kedua Menurunnya Interaksi Sosial. Era digital memang memperluas akses komunikasi, namun pada sisi lainnya, intensitas penggunaan gadget dapat menggantikan interaksi tatap muka dan sosial antar siswa serta antara guru-siswa. Sebuah studi menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar sangat memengaruhi perkembangan kemampuan sosial dan linguistik mereka termasuk kesulitan dalam membaca ekspresi teman, pengurangan waktu bermain fisik atau diskusi langsung (Stevanus & Parida, 2023). Untuk sekolah dasar seperti di Batam, hal ini berarti bahwa semangat belajar bisa terganggu bukan hanya karena media pembelajaran digital kurang interaktif, tetapi juga karena kesempatan siswa untuk berdiskusi, bertanya langsung, dan belajar bersama teman menjadi berkurang. Interaksi sosial yang melemah artinya motivasi belajar melalui kolaborasi dan keingintahuan bersama juga mungkin menurun.

Ketiga Kurangnya Manajemen Waktu Belajar. Dengan banyaknya akses ke perangkat digital, siswa menghadapi tantangan dalam mengatur waktu antara belajar, bermain gadget, tidur, dan istirahat. Penelitian tentang multitasking digital pada perangkat menunjukkan bahwa beban informasi yang terus menerus dan notifikasi dapat mengganggu kontrol perhatian dan memori kerja anak (Clemente-Suárez et al., 2024). Ketika

manajemen waktu tidak disertai pembiasaan yang baik, maka semangat belajar bisa melambat karena siswa mudah terdistraksi atau kelelahan mental. Di SD Kristen Duta Cendikia Batam, pelaksanaan edukasi digital harus memperhatikan bahwa siswa tetap memiliki batas waktu penggunaan gadget, jadwal kegiatan belajar yang terstruktur, serta pendampingan untuk mengelola waktu dengan baik agar teknologi tidak malah menjadi penghambat.

Keempat Paparan Informasi yang Berlebihan. Digitalisasi membawa limpahan informasi baik yang edukatif maupun non-edukatif. Siswa yang terpapar banyak konten digital tanpa filter atau bimbingan bisa mengalami kelebihan beban, atau merasa jenuh karena terlalu banyak opsi dan distraksi. Penelitian literatur menyebut bahwa multitasking dengan perangkat digital dapat menurunkan kemampuan siswa untuk memproses dan mengingat informasi penting karena kapasitas kognitif mereka terbagi (Clemente-Suárez et al., 2024). Pada konteks PKM di sekolah dasar, penting untuk merancang media digital yang terfokus dan relevan, bukan sekadar memberi banyak pilihan konten. Dengan begitu, semangat belajar tetap terarah dan siswa tidak merasa kewalahan oleh banyaknya stimulus digital.

Kelima Krisis Nilai dan Etika Belajar. Terakhir, penggunaan teknologi tanpa pendampingan bisa mengandung risiko pada nilai-nilai dan etika belajar. Misalnya, siswa bisa menggunakan gadget untuk aktivitas yang kurang produktif, menunda tugas atau mencari jawaban instan tanpa proses berpikir. Penelitian tentang gadget dan perkembangan anak menunjukkan bahwa gambaran sosial-emosional dan etika digital harus diingatkan sejak dini karena anak yang terlalu bergantung gadget cenderung mengalami masalah dalam pengaturan diri dan fokus belajar (Zain et al., 2022). Di SD Kristen Duta Cendikia Batam, program edukasi digital harus juga menyertakan aspek karakter, pengelolaan gadget yang bertanggung jawab, serta pembiasaan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan integritas agar teknologi menjadi alat pembelajaran yang selaras dengan nilai Kristiani sekolah.

3.3. Strategi Menumbuhkan semangat belajar Siswa di Era Digital

Dalam era digital seperti sekarang, tiga strategi utama dalam menumbuhkan semangat belajar siswa yakni: (1) membangun lingkungan belajar yang positif dan mendukung; (2) melakukan pembelajaran interaktif berbasis teknologi; dan (3) melaksanakan pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek, dimana semuanya saling terkait dan harus diintegrasikan secara sinergis di sekolah seperti SD Kristen Duta Cendikia Batam.

Pertama Membangun Lingkungan Belajar yang Positif dan Mendukung Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial untuk memicu motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa aman, dihargai, dan mendapatkan dukungan sosial di kelas, mereka cenderung aktif bertanya, berpartisipasi, dan tidak takut melakukan kesalahan. Penelitian Indonesia menunjukkan bahwa guru yang merancang suasana kelas inklusif, memiliki manajemen kelas yang baik, dan menjalin relasi interpersonal positif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Iskandar et al., 2024). Di sekolah dasar seperti SD Kristen Duta Cendikia Batam, ini berarti guru perlu memperhatikan aspek fisik (kelas tertata rapi, pencahayaan cukup), sosial (hubungan guru-siswa dan antar siswa yang harmonis), serta psikologis (siswa merasa diterima dan termotivasi). Lingkungan yang demikian akan menjadi fondasi agar teknologi dan pembelajaran interaktif dapat berjalan efektif.

Kedua Melakukan Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. Teknologi bukan sekadar perangkat atau aplikasi, tapi harus menjadi medium untuk interaksi aktif siswa bukan hanya mendengarkan guru, tapi bereksplorasi, berdiskusi, berkolaborasi, dan membuat sesuatu. Artikel tentang media pembelajaran interaktif di Indonesia menegaskan bahwa penggunaan media digital (video, animasi, game edukatif, simulasi) terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena mereka merasa materi lebih relevan dengan dunia mereka yang sudah digital. (Yarisda Ningsih et al., 2025) Dalam pelaksanaan di SD Kristen Duta Cendikia Batam, hal ini berarti guru merancang aktivitas seperti kuis interaktif, proyek mini menggunakan tablet atau komputer, pembelajaran kelompok daring-luring, dan evaluasi yang melibatkan teknologi. Hal tersebut akan memecah kebosanan metode konvensional dan menyuntik semangat baru ke proses belajar.

Ketiga Pembelajaran Kontekstual dan Berbasis Proyek. Ketika pembelajaran dihubungkan langsung dengan lingkungan siswa misalnya melalui proyek yang relevan dengan kehidupan mereka, tugas yang menyentuh komunitas, atau pemecahan masalah nyata maka semangat belajar akan tumbuh secara alami. Meski saya belum menemukan satu artikel khusus Indonesia yang secara eksplisit mengulas pembelajaran proyek di era digital di SD, prinsip tersebut dikaitkan dengan literatur lingkungan belajar dan teknologi interaktif di atas (Sholikhatun et al., 2025). Di sekolah dasar seperti SD Kristen Duta Cendikia Batam, strategi ini bisa diwujudkan melalui tugas proyek digital seperti membuat video pendek tentang penggunaan teknologi di rumah, kolaborasi siswa mengembangkan aplikasi sederhana atau blog kelas, atau menggabungkan pembelajaran lingkungan sekitar dengan penggunaan media digital. Pendekatan demikian menjadikan pembelajaran tidak hanya “menerima” tetapi “melakukan dan mencipta”, yang memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa.



Gambar 3: Foto Pemaparan Materi Oleh Pemateri

3.4. Evaluasi Kegiatan PkM

Pelaksanaan program edukasi digital di SD Kristen Duta Cendikia Batam menunjukkan beberapa temuan utama, Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di SD Kristen Duta Cendikia Batam, diperoleh gambaran umum bahwa program edukasi digital telah berjalan dengan sangat baik dan mendapat respon positif dari para peserta seminar, baik guru maupun siswa. Hasil analisis pada tabel menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian “Sangat Setuju (SS)” dan “Setuju (S)” terhadap seluruh aspek yang diukur, dengan rata-rata tingkat kepuasan berada di atas 85% secara keseluruhan.

Pada indikator pertama, sebesar 66,7% peserta menyatakan sangat setuju bahwa materi PKM sesuai dengan kebutuhan peserta, dan 31,3% menyatakan setuju. Hal ini menandakan bahwa tema edukasi digital yang diangkat relevan dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan era teknologi. Selanjutnya, cara pemateri menyajikan materi dinilai menarik oleh mayoritas peserta (46,5% SS dan 51,5% S), menunjukkan bahwa metode penyampaian materi telah berhasil menciptakan suasana seminar yang interaktif dan tidak monoton. Selain itu, aspek kejelasan materi juga mendapatkan tanggapan positif (55,6% SS dan 39,4% S), yang berarti peserta merasa isi materi mudah dipahami dan aplikatif dalam konteks pembelajaran digital. Kesesuaian waktu pelaksanaan juga dianggap memadai (46,5% SS dan 46,5% S), menandakan manajemen waktu kegiatan sudah efektif. Lebih lanjut, indikator terkait minat peserta untuk mengikuti kegiatan PKM menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi (60,2% SS dan 38,8% S), mengindikasikan bahwa kegiatan ini benar-benar dirasakan manfaatnya bagi peserta. Aspek pelayanan tim pelaksana juga mendapatkan apresiasi baik (56,6% SS dan 41,4% S), mencerminkan profesionalisme tim PKM dalam memberikan bimbingan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Tanggapan terhadap penanganan pertanyaan dan keluhan menunjukkan kepuasan tinggi (52% SS dan 38,8% S), yang berarti pemateri responsif dan komunikatif dalam menjawab kebutuhan peserta. Hal ini berkontribusi pada terciptanya komunikasi dua arah yang efektif selama kegiatan. Selain itu, 98% peserta merasakan manfaat langsung dari kegiatan PKM, sebagaimana tergambar dari indikator manfaat kegiatan (49,5% SS dan 48,5% S). Aspek peningkatan literasi digital peserta juga menunjukkan capaian signifikan (60,6% SS dan 38,4% S), mengindikasikan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dalam pembelajaran. Akhirnya, secara umum, 60,6% peserta menyatakan sangat puas dan 37,4% menyatakan puas terhadap kegiatan PKM yang telah dilaksanakan.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa kegiatan PKM bertema “Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di Tengah Tantangan Era Teknologi” terlaksana secara efektif dan relevan dengan kebutuhan lapangan. Program ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan literasi digital peserta, tetapi juga memperkuat kompetensi guru serta menciptakan atmosfer pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dengan capaian tingkat kepuasan di atas 85%, kegiatan PKM ini dapat dinilai berhasil dan berdampak positif, baik terhadap peningkatan semangat belajar siswa maupun peningkatan keterampilan pedagogis guru dalam menghadapi era digital.

Tabel 1: Kuisioner Hasil Kepuasan Siswa Terhadap Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Materi PKM Sesuai dengan Kebutuhan Peserta Seminar	66,7%	31,3%		
2	Cara Pemateri menyajikan materi PKM Menarik	46,5%	51,5%		
3	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	55,6%	39,4%		
4	Waktu yang disediakan untuk penyampaian materi dan kegiatan PKM Sudah sesuai	46,5%	46,5%		
5	Peserta Seminar berminat untuk mengikuti kegiatan PKM karna sesuai kebutuhan	60,2%	38,8%		

6	Anggota Tim PKM sudah memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	56,6%	41,4%
7	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan, ditindaklanjuti dengan baik oleh pemateri/pembicara	52%	38,8%
8	Peserta seminar mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM yang dilaksanakan	49,5%	48,5%
9	Kegiatan PKM dapat meningkatkan literasi / pemahaman peserta seminar melalui materi yang disampaikan	60,6%	38,4%
10	Secara umum peserta seminar merasa puas terhadap kegiatan PKM yang telah dilaksanakan	60,6%	37,4%

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Edukasi Digital: Membangun Semangat Belajar Anak di Tengah Tantangan Era Teknologi” di SD Kristen Duta Cendikia Batam menunjukkan hasil yang positif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar masa kini. Berdasarkan evaluasi kegiatan, sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi, metode, dan hasil kegiatan sangat bermanfaat dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara edukatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa semangat belajar siswa dapat tumbuh apabila lingkungan belajar dibangun secara positif dan mendukung. Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika merasa dihargai, didengarkan, dan diberi ruang untuk berkreasi. Selain itu, penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadikan proses belajar lebih hidup dan tidak monoton. Penggunaan media digital seperti video edukatif, kuis interaktif, serta permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Strategi pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek juga memberikan dampak nyata. Siswa lebih mudah memahami konsep pelajaran ketika dikaitkan dengan lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan proyek sederhana, siswa belajar memecahkan masalah nyata dengan pendekatan kolaboratif dan kreatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial.

REFERENCES

- Adien Inayah, Aflah Husnaini Matondang, Diana Pauziah Ritonga, Friska Widia, & Novita Sari Nasution. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodriguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children*, 11(11), 1–27. <https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Firmansyah, R. (2025). The Role of Educational Technology in Enhancing Student Motivation in the Digital Era Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik(JIPH)*, 4(1), 33–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jiph.v4i1.13012>
- Harmadi, F., Maryani, I., Sukirman, S., & Montano, E. C. N. (2025). Digital Transformation: Exploring the Relationship Between Literacy, Motivation, and TPACK in Elementary Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 7(2), 295–311. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v7i2.9209>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., & Putri, H. I. (2024). Peran Guru dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Positif di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25762–25770. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16286>
- Lubis, M. (2024). Digital learning media in elementary science: stimulating or demotivating? *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(1), 18–26. <https://doi.org/10.61650/ajme.v1i1.497>
- Muhammad Fiqri Abdul Thoriq, & Tauhid Mubarak. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Siswa di SDN Banjaranyar 05 Brebes. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 249–260. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i2.212>

- Sholikhatun, U., Ulia, N., & Jupriyanto. (2025). PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI GOTONG ROYONG DI KELAS IV SDN BANYUMANIK 03. *Pe Te Ka*, 8(1), 301–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/ptk.v8i3.871-879>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Siregar, V. D., & Tafonao, T. (2021). Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1(1), 13–20. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/79>
- Stevanus, I., & Parida, L. (2023). The Impact of Gadget Usage on the Social and Linguistic Development of Primary School Students. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 19(9), 122–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijoe.v19i11.40903>
- Wahyudi, S., Lubis, A., Jufri, & Chandra, D. A. (2024). Effectiveness of Using Digital Technology-Based Learning Media in Increasing Student Motivation at State Elementary School 012 Ujung Batu III Rokan Hulu. *Journal of Ict Applications and System*, 2(2), 41–49. <https://doi.org/10.56313/jictas.v2i2.269>
- Wulan, E. P. S., Sitorus, F. D., Lolita, N. S. S., Sihotang, A., Manullang, R. R. H., Panjaitan, E. S. ., & Manullang, C. (2023). Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Dengan Memberikan Bimbingan Belajar Berbasis Digital Bagi Siswa Smp Swasta Bakti *Communnity Development Journal*, 4(2), 1178–1181. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12913>
- Yarisda Ningsih, Nur Azmi Alwi, Alya Suci Rahmadani, Elmemi Wagira, & Qonita Mutiara. (2025). Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–301. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Yuan, N., Yu, Q., & Liu, W. (2025). The impact of digital literacy on learning outcomes among college students: the mediating effect of digital atmosphere, self-efficacy for digital technology and digital learning. *Frontiers in Education*, 10(August), 1–11. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1641687>
- Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). Gadgets and Their Impact on Child Development. 82, 1–7. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>