

Sosialisasi Pendidikan Karakter di Era Digital melalui Media Film Pendek dan Edukasi *Screen Time* di SDN 2 Toyomarto

Rina Alifatul Muthola'ah¹, Nisa' Arnianti²

¹Jurusan Matematika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

²Jurusan Teknik Informatika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

rinalifamu22@gmail.com, nisaarniati448@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: Februari 2026

Direvisi: Maret 2026

Diterbitkan: Maret 2026

Keywords:

character education

Short films

screen time

digital era

community engagement

ABSTRACT

Toyomarto Village faced challenges in strengthening character education for elementary school children due to the increasingly intensive use of screen time in this digital era. Students of the Student Work Lecture (KKM) of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang responded to this need by conducting an outreach activity at SD Negeri 2 Toyomarto, Singosari District, Malang Regency, on Tuesday, 13 January 2026. The activity began with an educational presentation focusing on character education and screen time management education through the screening of two short films entitled *Mana Janji Ayah* and *Topi: Tindak, Tanduk, Subasita* as audio-visual learning media. After the film screenings, an interactive discussion was conducted with the students to explore the character values contained in the films, such as honesty, responsibility, empathy, and compassion. The activity then continued with socialization regarding wise screen time use, including a discussion of positive and negative impacts. In addition to the delivery of the material, the activity also included a question-and-answer session as a form of evaluation and to increase student participation. Through this outreach activity, students were expected to understand the importance of character values and to develop awareness of wise screen time management. The success of this program indicated that a collaborative role among schools, families, and the community was needed to support sustainable character development and children's digital education.

Copyright © 2026 JRCE.

Korespondensi:

Rina Alifatul Muthola'ah,

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,

Jl. Gajayana No. 50 Malang, Jawa Timur, Indonesia 65144

rinalifamu22@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Desa Toyomarto merupakan salah satu desa yang terletak di lingkungan alam yang mempesona dibawah keindahan Gunung Arjuna tepatnya di Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Desa Toyomarto dibagi menjadi 7 dusun, yang terdiri dari Dusun Bodean Krajan, Dusun Bodean Putuk, Dusun Ngujung, Dusun Petung Wulung, Dusun Sumberawan, Dusun Glatik, dan Dusun Wonosari. Jumlah penduduk di Desa Toyomarto adalah 13.113 jiwa. Berdasarkan hasil survei lapangan yang telah dilakukan secara langsung oleh Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 90 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ditemukan bahwa Desa Toyomarto memerlukan perhatian khusus dalam penguatan pendidikan karakter dan edukasi mengenai penggunaan *screen time* secara bijak pada anak usia sekolah dasar. Seiring dengan

meningkatnya penggunaan gadget oleh anak-anak sekolah dasar, menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya bagi perkembangan dan kesejahteraan mereka [1].

Pendidikan karakter merupakan salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya memiliki keunggulan dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki kepribadian, moral, dan etika yang baik. Secara konseptual, pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral universal seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian, dan sikap saling menghormati terhadap sesama [2]. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional menegaskan bahwa karakter merupakan nilai positif yang secara alami mengalir di dalam diri seseorang yang tercermin melalui sikap dan perilaku yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, pembentukan karakter pada anak-anak dapat diajarkan melalui tutur kata dan tindakan positif yang dapat mereka lihat. Keteladanan tersebut dapat diambil dari berbagai sumber, seperti lingkungan sekitar peserta didik maupun dari berbagai media pembelajaran lain [3]. Namun, pengaruh teknologi digital seperti media sosial, *game online*, dan konten hiburan yang tidak sesuai usia anak dapat mempengaruhi pola perilaku dan pembentukan karakter mereka. Apabila tidak dikontrol dengan baik, kondisi ini dapat menyebabkan pergeseran nilai dan krisis identitas pada anak usia sekolah dasar [4]. Dalam konteks global yang semakin kompleks, tantangan sosial dan moral yang dihadapi oleh generasi muda juga semakin beragam, sehingga dibutuhkan pendekatan pendidikan yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut [2].

Dalam beberapa dekade terakhir, pemerintah Indonesia telah menunjukkan komitmen dalam memperkuat pendidikan karakter melalui berbagai kebijakan. Salah satu kebijakan yang menegaskan hal tersebut adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Peraturan ini mendorong setiap satuan pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran maupun kegiatan sekolah lainnya. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan karakter harus menjadi bagian internal dari kurikulum, bukan sekadar muatan tambahan semata. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk generasi penerus bangsa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang mulia, seperti beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Namun, dalam praktik implementasi pendidikan karakter di sekolah, belum berjalan dengan optimal. Masih banyak sekolah yang belum memiliki strategi sosialisasi dan internalisasi nilai karakter yang efektif bagi anak [2]. Dalam konteks budaya Jawa, para orang tua di Jawa sendiri dalam mengajarkan pendidikan karakter kepada anak-anaknya, mereka tidak hanya mengenalkan konsep nilai karakter apa dan mana yang dianggap baik dan sesuai oleh masyarakatnya, tetapi juga berusaha mencontohkannya secara langsung dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk keteladanan [5].

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, peran lembaga perguruan tinggi melalui program pengabdian kepada masyarakat, seperti Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) menjadi sangat strategis. Mahasiswa KKM berperan sebagai agen perubahan memiliki potensi besar untuk mendukung sekolah dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui pendekatan edukatif dan interaktif. Melalui pendekatan yang edukatif dan interaktif, mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa agar lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari [2]. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah sosialisasi, yaitu pemberian edukasi kepada peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai suatu hal, termasuk sosialisasi mengenai pendidikan karakter ini [1]. Sosialisasi ini adalah langkah awal yang tepat untuk menciptakan generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan tangguh [6].

Oleh karena itu, Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) kelompok 90 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang melaksanakan program sosialisasi pendidikan karakter dengan tema “Membangun Karakter Unggul di Era Digital: Bijak Mengelola *Screen Time*” terhadap tumbuh kembang anak Sekolah Dasar Negeri 2 Toyomarto. Kegiatan ini dirancang menggunakan metode yang menarik, yaitu presentasi edukatif, pemutaran video film pendek *Mana Janji Ayah* dan *Topi: Tindak, Tanduk, Subasita*, diskusi interaktif, dan sesi tanya-jawab serta kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan [2]. Pendekatan berbasis media film ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta mempermudah proses pemahaman karena film memiliki potensi untuk menghubungkan nilai-nilai moral dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, film dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter [3].

2. METODE PENELITIAN

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Toyomarto, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang dengan jumlah 37 siswa. Kegiatan ini dimulai pada hari Selasa, 13 Januari 2026, pukul 09.30-12.00 WIB yang dilaksanakan oleh Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) kelompok 90 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode pengabdian yang melibatkan seluruh pihak terkait dalam mengevaluasi suatu tindakan yang sedang berlangsung sebagai dasar melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik

[7]. Program sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa beberapa siswa masih belum sepenuhnya memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari, serta terdapat kebiasaan mereka menggunakan gadget secara berlebihan.

Kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak dijalankan melalui beberapa tahap sebagai berikut. Pertama, persiapan: tahap ini meliputi identifikasi tujuan dari kegiatan sosialisasi, pemetaan permasalahan yang dihadapi siswa terkait pendidikan karakter dan penggunaan *screen time*, melakukan pertemuan antara mahasiswa KKM UIN Malang dengan kepala sekolah dan para guru SD Negeri 2 Toyomarto untuk koordinasi dan perizinan pelaksanaan kegiatan sosialisasi bagi siswa kelas V. Pada tahap ini juga dilakukan penetapan tema kegiatan, yaitu “Membangun Karakter Unggul di Era Digital: Bijak mengelola *Screen Time*”, serta penyusunan materi dan media pembelajaran berupa film pendek *Mana Janji Ayah dan Topi: Tindak, Tanduk, Subasita* sebagai sarana pembelajaran berbasis audio-visual. Kedua, pelaksanaan sosialisasi: kegiatan diawali dengan pembukaan dilanjutkan dengan sambutan oleh Ketua Koordinasi dan Ketua Pelaksana kegiatan. Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi sosialisasi pendidikan karakter oleh Ketua Pelaksana dan menonton film pendek *Mana Janji Ayah dan Topi: Tindak, Tanduk, Subasita*. Selanjutnya, materi edukasi penggunaan *screen time* secara bijak yang disampaikan oleh perwakilan dari anggota kelompok KKM. Ketiga, diskusi dan keterlibatan: dilakukan diskusi interaktif dengan siswa untuk menggali pemahaman mereka mengenai pesan moral dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film. Keempat, evaluasi: mengadakan sesi tanya jawab dan kuis untuk memastikan siswa paham dengan materi yang disampaikan dan mendorong siswa berbagi pengalaman dan pendapat mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu kegiatan wajib yang dilaksanakan oleh setiap kampus, seperti halnya kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh LP2M (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM). Pada pelaksanaan KKM tahun 2026, mahasiswa KKM kelompok 90 melaksanakan salah satu program kerja berupa sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak bagi siswa SD Negeri 2 Toyomarto. Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari sekaligus meningkatkan kesadaran mereka dalam menggunakan gadget secara bijak.



Gambar 1 Dokumentasi kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi *screen time* secara bijak

Pada bab ini menyajikan hasil-hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Toyomarto. Hasil yang disajikan diperoleh dari proses pelaksanaan kegiatan, observasi langsung terhadap respons dan pemahaman siswa, serta wawancara dengan guru wali kelas dan beberapa siswa yang dilakukan satu minggu setelah kegiatan berlangsung. Pembahasan difokuskan pada bagaimana pelaksanaan kegiatan berjalan, bagaimana siswa merespons dan memahami materi yang disampaikan, serta dampak yang terlihat setelah kegiatan sosialisasi. Penyajian hasil dilakukan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai proses dan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.

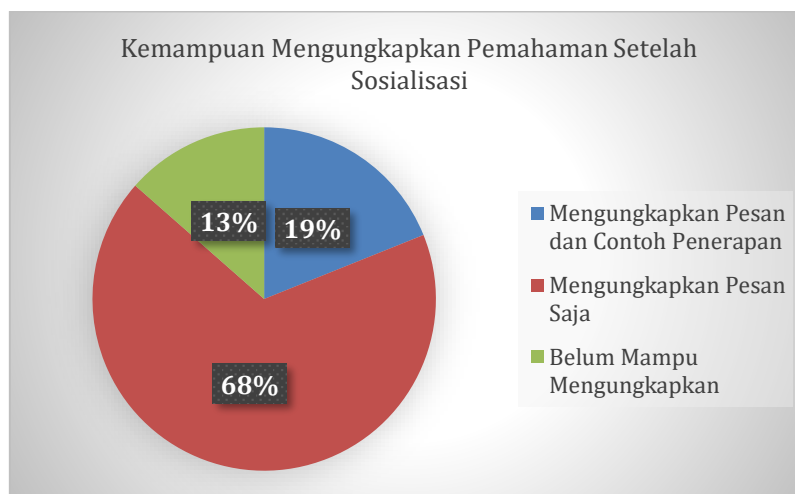
3.1. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak di SD Negeri 2 Toyomarto dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan siswa kelas V dalam setiap tahapan kegiatan. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada saat pemutaran film pendek *Mana Janji Ayah* dan *Topi: Tindak, Tanduk, Subasita*. Media film pendek mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa lebih fokus dan terlibat secara emosional dalam kegiatan. Pada pemutaran film *Mana Janji Ayah*, beberapa siswa menunjukkan respons emosional berupa rasa haru dan empati, yang ditandai dengan perhatian penuh dan tangisan. Hal ini menunjukkan bahwa media film efektif dan membantu internalisasi nilai-nilai karakter.

Diskusi interaktif dilakukan setelah pemutaran masing-masing film dengan melibatkan siswa secara langsung. Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali alur cerita film, menyampaikan pendapat, menjelaskan pesan moral yang diperoleh, serta mengaitkan pesan film dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada sesi edukasi *screen time*, siswa diberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta pentingnya membatasi waktu penggunaan perangkat digital. Aksi ini bertujuan untuk membantu siswa membangun kesadaran dan pengendalian diri dalam penggunaan gadget. Kemudian kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab dan evaluasi sederhana melalui kuis.

3.2. Hasil Observasi Respons dan Pemahaman Siswa Selama Kegiatan Berlangsung

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak. Siswa terlihat aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Saat menonton film *Mana Janji Ayah*, beberapa siswa menunjukkan keterlibatan emosional berupa rasa haru dan empati yang ditandai dengan perhatian penuh dan tangisan, sehingga media film tampak efektif menyentuh aspek afektif siswa. Pada sesi diskusi, siswa mampu menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film, seperti tanggung jawab, kejujuran, kepedulian, dan sikap menghormati orang tua serta guru. Selain itu, siswa juga mampu mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan penggunaan gadget secara bijak, seperti membatasi waktu bermain gadget dan memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar. Pada sesi tanya jawab dan kuis, beberapa siswa terlihat lebih berani untuk maju dan berbicara di depan kelas, sehingga kegiatan ini turut melatih keberanian dan kemampuan menyampaikan pendapat. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membangun kesadaran sikap yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan pengelolaan *screen time*.



Gambar 2 Grafik pemahaman siswa setelah sosialisasi

Grafik diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa 25 siswa (68%) sudah mampu menyebutkan pesan moral dari kegiatan sosialisasi, namun belum sampai pada tahap memberi contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, 7 siswa (19%) sudah berada pada kategori lebih tinggi, yaitu mampu menyebutkan pesan sekaligus contoh penerapan, misalnya sikap salim, menghormati orang tua dan guru, serta membatasi penggunaan gadget. Sementara itu, 5 siswa (13%) masih belum mampu menyebutkan pesan yang diperoleh, yang mengindikasikan perlunya penguatan atau pengulangan materi dengan cara yang lebih baik dan bertahap. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa sosialisasi sudah efektif meningkatkan pemahaman dasar karena mayoritas bisa menyebutkan pesan, tetapi masih diperlukan tindak lanjut agar lebih banyak siswa yang mampu mengubah pemahaman tersebut menjadi penerapan dalam kehidupan sehari-hari terkait nilai-nilai karakter dan penggunaan *screen time* secara bijak.

3.3. Hasil Wawancara dengan Guru Wali Kelas

Wawancara dilakukan dengan Bapak Khairul Basri Rahmat, S.S., S.Pd. selaku guru wali kelas V di SD Negeri 2 Toyomarto, satu minggu setelah kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi pengelolaan *screen time* dilaksanakan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan siswa, perubahan sikap siswa setelah kegiatan, daya ingat siswa terhadap kegiatan, serta efektivitas metode yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, Bapak Khairul Basri Rahmat menyampaikan bahwa secara umum tema dan tujuan kegiatan sosialisasi pendidikan karakter dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi pengaruh perkembangan teknologi digital. Materi yang disampaikan dianggap sejalan dengan nilai-nilai karakter yang selama ini telah diajarkan oleh guru di sekolah, seperti sikap hormat kepada guru dan orang tua, sopan santun, dan pembiasaan perilaku positif, serta mengurangi penggunaan gadget. Meskipun beliau tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara langsung, guru menilai bahwa isi kegiatan relevan dengan pembelajaran karakter yang diterapkan di sekolah.

Terkait perubahan sikap siswa, guru wali kelas menyampaikan bahwa terdapat perubahan perilaku pada sebagian siswa setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan. Perubahan tersebut belum terjadi secara menyeluruh, namun sudah terlihat pada beberapa siswa. Guru mengamati berkurangnya kebiasaan siswa memanggil teman dengan nama orang tua ketika sedang marah. Selain itu, siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih sopan dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Penerapan kebiasaan 5S (salim, salam, sapa, sopan, dan santun) khususnya memberi salam dan salim kepada guru, juga terlihat semakin baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi memberikan dampak terhadap pembentukan sikap dan perilaku siswa.

Mengenai daya ingat siswa terhadap kegiatan sosialisasi, guru wali kelas menjelaskan bahwa aktivitas sekolah setelah kegiatan berlangsung cukup padat. Siswa harus mengikuti berbagai kegiatan dan perlombaan sehingga tidak banyak waktu untuk membahas kembali kegiatan sosialisasi. Meskipun demikian, guru menilai bahwa kegiatan tersebut tetap meninggalkan kesan positif bagi siswa. Siswa terlihat senang dengan kehadiran mahasiswa KKM dengan pengalaman belajar yang diperoleh melalui media film dan diskusi. Selain itu, siswa tampak lebih terbuka dan merasa diperhatikan seperti membicarakan kebiasaan mereka dengan orang yang lebih tua dan kebiasaan dalam menggunakan gadget. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan kesan yang kuat bagi siswa.

Terkait metode yang digunakan, Bapak Khairul Basri Rahmat menilai bahwa pemutaran film pendek merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pendidikan karakter. Media audio-visual dinilai mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada materi yang disampaikan. Penggunaan film juga membantu siswa memahami pesan moral dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Menurut beliau, pembelajaran yang mengombinasikan media visual, diskusi, dan tanya jawab dapat mendukung proses belajar siswa secara lebih menyeluruh. Metode tersebut dinilai sesuai untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Tabel 1 Ringkasan hasil wawancara guru wali kelas V

Aspek yang ditanyakan	Ringkasan hasil
Kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan siswa	Kegiatan dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pembelajaran karakter di sekolah.
Perubahan sikap siswa	Sebagian siswa menunjukkan sikap lebih sopan dan meningkatnya penerapan 5S (salim, salam, sapa, sopan, dan santun).
Ingatan siswa terhadap kegiatan	Kegiatan meninggalkan kesan positif meskipun tidak banyak dibahas kembali.
Efektivitas media film pendek	Media film pendek dan audio-visual dinilai efektif dan menarik bagi siswa.

3.4. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas V

Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa kelas V SD Negeri 2 Toyomarto yang dilakukan, satu minggu setelah kegiatan sosialisasi untuk melihat sejauh mana mereka masih mengingat isi kegiatan. Berdasarkan jawaban siswa, mereka masih dapat menyebutkan film yang ditonton, yaitu *Mana Janji Ayah* dan *Topi: Tindak, Tanduk, Subasita*, serta menceritakan gambaran umum isi filmnya. Secara umum, siswa menangkap bahwa film tersebut berkaitan dengan sikap anak kepada orang tua dan pentingnya tata krama. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa cerita film mengingatkan mereka agar lebih menghargai orang tua dan memperbaiki sikap di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa media film membantu siswa mengingat pesan kegiatan meskipun sudah berlalu satu minggu.

Dari pertanyaan tentang pelajaran yang diperoleh, siswa menyampaikan nilai karakter yang paling mereka pahami adalah sopan santun, menghormati orang yang lebih tua, dan menjaga sikap saat berbicara.

Selain itu, beberapa siswa menyinggung pentingnya meminta maaf ketika berbuat salah dan berusaha memperbaiki perilaku kepada orang tua. Ada pula siswa yang menyebut sikap tidak membedakan teman dan lebih peduli terhadap orang lain sebagai bagian dari pelajaran yang mereka tangkap. Jawaban tersebut menunjukkan bahwa pesan moral film dapat diterjemahkan siswa menjadi perilaku konkret yang mudah dipahami pada usia sekolah dasar. Dengan demikian, diskusi setelah pemutaran film membantu memperjelas nilai karakter yang ingin ditanamkan.

Ketika ditanya tentang penerapan setelah sosialisasi, sebagian siswa menyatakan bahwa mereka sempat menceritakan kegiatan tersebut kepada orang tua di rumah. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka mencoba mempraktikkan sikap yang diajarkan, seperti salim, berbicara lebih sopan, dan lebih menghormati orang tua. Namun, terdapat juga siswa yang mengakui bahwa tidak semua pesan langsung diterapkan secara konsisten. Meskipun demikian, adanya pengakuan “sudah mencoba” menunjukkan bahwa kegiatan ini memunculkan dorongan awal untuk berubah. Hal ini menguatkan bahwa kegiatan sosialisasi tidak hanya dipahami, tetapi mulai dicoba untuk dipraktikkan dalam konteks keluarga.

Pada bagian edukasi gadget, siswa menyampaikan adanya kesadaran untuk mengurangi waktu bermain HP setelah mengetahui dampak buruk penggunaan yang berlebihan. Sebagian siswa menyebut mereka mulai membatasi kebiasaan bermain gadget, misalnya hanya pada waktu tertentu setelah pulang sekolah, lalu berhenti ketika waktunya belajar, mengaji, atau beribadah. Beberapa siswa juga menyatakan pernah mengingatkan saudara atau teman agar tidak terlalu sering bermain gadget, meskipun ada juga yang belum melakukannya. Jawaban ini menunjukkan bahwa edukasi *screen time* mendorong siswa memahami batasan penggunaan gadget dan mencoba menerapkannya secara bertahap. Dengan demikian, materi *screen time* melengkapi pendidikan karakter dengan menekankan pengendalian diri dan penggunaan gadget secara bijak.

Tabel 2 Ringkasan hasil wawancara siswa kelas V

Aspek yang ditanyakan	Ringkasan hasil
Ingatan terhadap film	Siswa masih mengingat film <i>Mana Janji Ayah dan Topi</i> serta menangkap tema tentang sikap kepada orang tua dan tata krama.
Pemahaman nilai karakter	Siswa menyebutkan 5S, menghormati orang tua/guru, meminta maaf, dan tidak membedakan teman.
Penerapan di rumah	Sebagian siswa menceritakan kegiatan kepada orang tua dan mencoba menerapkan salim serta berbicara lebih sopan.
Kesadaran <i>screen time</i>	Siswa menyatakan mulai mengurangi waktu bermain gadget dan sadar akan dampak buruk jika berlebihan. Sebagian siswa juga mulai mengingatkan saudara/teman agar mengurangi penggunaan gadget.

4. KESIMPULAN

Program sosialisasi pendidikan karakter dan edukasi penggunaan *screen time* secara bijak yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKM Kelompok 90 UIN Malang di SD Negeri 2 Toyomarto berjalan sesuai rencana dan memperoleh respons yang baik dari siswa kelas V. Kegiatan ini memadukan presentasi edukatif, pemutaran video film pendek *Mana Janji Ayah dan Topi: Tindak, Tanduk, Subasita*, diskusi interaktif, dan sesi tanya-jawab maupun kuis, serta penyampaian materi penggunaan *screen time* secara bijak. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa umumnya mampu menyampaikan pesan moral, namun masih terbatas dalam mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menyatakan bahwa media audio-visual dan diskusi dapat menjadi strategi yang efektif untuk menanamkan nilai karakter dan membangun kesadaran penggunaan gadget secara bijak. Hasil wawancara satu minggu setelah kegiatan menunjukkan bahwa guru wali kelas menilai kegiatan ini relevan dengan kebutuhan siswa di era digital dan metode film pendek efektif karena menarik perhatian serta memudahkan pemahaman pesan moral. Guru juga mengamati adanya perubahan perilaku pada sebagian siswa, seperti meningkatnya kesopanan, kebiasaan memberi salam dan salim, serta berkurangnya perilaku yang kurang tepat saat berinteraksi dengan yang lebih tua. Dari sisi siswa, beberapa di antaranya masih mengingat pesan film, mulai mencoba menerapkannya, dan menunjukkan kesadaran untuk membatasi penggunaan gadget. Untuk keberlanjutan program, disarankan adanya penguatan berkala melalui pembiasaan di sekolah, literasi digital yang sesuai usia, serta pelibatan orang tua agar penerapan nilai karakter dan pengelolaan *screen time* dapat berlangsung lebih konsisten dan berkelanjutan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LP2M UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi kesempatan untuk mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) reguler pada 23 Desember - 4 Februari 2026. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Uswatun Chasanah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri

2 Toyomarto, Bapak Chairul Basri Rahmat, S.S., S.Pd. selaku wali kelas V, serta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi ini. Ucapan terima kasih disampaikan juga kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Toyomarto yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota KKM Kelompok 90 UIN Malang yang telah bekerja sama dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Z. Putri, S. Handayani, S. A. Saputera, Y. Erwandi, and F. Luthfi, "Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Anak Sekolah," vol. 4, no. 4, pp. 8882–8885, 2023.
- [2] D. Fernandez *et al.*, "Sosialisasi Mengintegrasikan Nilai-Nilai Karakter Dalam Kurikulum Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 01 Muara Panas," *J. Pendidik. Sos. Dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 137–143, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/2695>
- [3] E. Rosmawati, S. E. Anggelina, and ..., "Literature Review: Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa," *J. ...*, vol. v, no. 2, pp. 92–101, 2024, [Online]. Available: <https://mail.online-journal.unja.ac.id/JPTD/article/view/38605>
- [4] S. H. Putri, A. W. Putri, and S. T. Maulia, "Jurnal Pendidikan : SEROJA," 2023.
- [5] A. D. Setiawan and M. Bezaleel, "Perancangan Film Pendek 'Bukan Hak-Ku' untuk Menanamkan Nilai Kejujuran pada Anak Usia 8-12 Tahun," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 01, pp. 127–140, 2019, doi: 10.33633/andharupa.v5i01.1873.
- [6] J. I. T, V. A. Melinda, and K. I. Ratnasari, "Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Bernilai Dan Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Didik Di Sekolah Dasar," vol. 6, no. 3, 2025.
- [7] V. Aisya, I. Lathifatun N. Aula, S. Hidayati, L. Sintia, U. N. Ainniyah, and B. Ali, "Sosialisasi Anti Bullying pada Lingkungan Sekolah SDN Sidowarek 1," *J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 159–174, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30762/najwa.v2i2.331>