Jurnal Tematik
ISSN: 1979-6633 (print), 2460-7738 (online)
Journal Homepage: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Si Beru Dayang Berbantuan *Artificial Intelligence* untuk Penguatan Karakter *Caring* Mahasiswa

Rafael Lisinus Ginting [1*], Puja Albaima [2]

[12] Universitas Negeri Medan, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 14 July 2026
Revised: 20 August 2026
Accepted: 25 November 2026
Available online: 27 November

* Corresponding author.
rafaelginting@gmail.com

Keywords:
Animated Video Media,
The Folktale of Si Beru Dayang,
Artificial Intelligence,
Caring Character,
ADDIE

Kata Kunci:
Media Video Animasi,
Cerita Rakyat Si Beru Dayang,
Artificial Intelligence,
Karakter *Caring*,
ADDIE

ABSTRACT

Field observations indicate a gap between students' understanding of the value of caring in terms of knowledge and attitude and its application in actual behavior. This study aims to develop an animated video based on the folktale of Si Beru Dayang, assisted by Artificial Intelligence, as an effort to strengthen the caring character among students in the Faculty of Education at Medan State University, as well as to determine the feasibility and practicality of the developed media. This study employed the research and development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included questionnaires, interviews, and observations. The research results show that the animated video media has a very high level of feasibility, with validation scores of 95.38% from subject matter experts, 94.54% from language experts, and 88.57% from media experts. The practicality of the media, as assessed by students, was also very high, at 89.2%. Thus, the animated video media based on the folktale of Si Beru Dayang and supported by Artificial Intelligence is both feasible and practical for use in efforts to strengthen students' caring character.

ABSTRAK

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa nilai kepedulian (*caring*) pada mahasiswa sering kali hanya diwujudkan dalam bentuk ucapan dan belum sepenuhnya tercermin dalam tindakan sehari-hari. Selain itu, keberagaman karakteristik serta gaya belajar mahasiswa menyebabkan tidak semua media pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang sama dalam menguatkan karakter tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik mahasiswa agar proses penguatan karakter dapat berlangsung secara lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* sebagai upaya penguatan karakter *caring* mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 95,38%, ahli bahasa sebesar 94,54%, dan ahli media sebesar 88,57%. Tingkat kepraktisan media berdasarkan respons mahasiswa juga tergolong sangat tinggi, yaitu sebesar 89,2%. Dengan demikian, media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* layak dan praktis digunakan dalam upaya penguatan karakter *caring* mahasiswa.

Doi: https://doi.org/10.24114/jt.v15i4.76033

Rafael Lisinus Ginting, Puja Albaima. 2026. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Si Beru Dayang Berbantuan Artificial Intelligence untuk Penguatan Karakter Caring Mahasiswa. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

1. Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, sehingga pendidikan tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter (Siburian, 2012). Melalui pendidikan karakter, mahasiswa dapat mengenali serta memperkuat jati dirinya sehingga terbentuk pribadi yang lebih baik dan berintegritas (Maryam, 2023). Salah satu model karakter yang banyak dijadikan rujukan secara global adalah *Six Pillars of Character* yang dikembangkan oleh Josephson Institute, yang salah satu pilarnya adalah *caring* atau kepedulian (Ambarita, 2014). Sehubungan dengan hal tersebut, Universitas Negeri Medan menetapkan visi menjadi *the Character Building University* dengan menjadikan *caring* sebagai salah satu dari enam pilar karakter yang hendak ditanamkan kepada mahasiswanya (Astuti & Nurjannah, 2022).

Josephson Institute (2012) dalam Yaumi (2018) menyatakan bahwa *caring* merupakan jantung etika dan etika dalam pengambilan keputusan, yaitu kepedulian terhadap orang lain yang mendorong seseorang untuk memberikan perhatian dan bantuan kepada sesama. Karakter *caring* mencakup beberapa aspek penting, yaitu kesadaran moral, empati, welas asih, kepekaan sosial, serta tindakan nyata berupa bantuan atau dukungan konkret dalam berbagai situasi. Nilai-nilai karakter seperti kepedulian dapat dikembangkan melalui beragam sumber pembelajaran yang berakar pada kearifan lokal, salah satunya melalui cerita rakyat, karena cerita rakyat memiliki efektivitas tinggi dalam menanamkan nilai etika dan moral yang baik (Kristanto, 2014). Cerita rakyat Si Beru Dayang dari Tanah Karo, Sumatera Utara, dipilih sebagai sumber pengembangan materi karena sarat dengan nilai kepedulian, seperti empati, ketulusan, dan pengorbanan tokoh utama demi kesejahteraan masyarakatnya (Sinulingga et al., 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa karakter *caring* mahasiswa belum terimplementasi secara optimal. Berdasarkan data UPT BK Universitas Negeri Medan (2025), mahasiswa secara umum menunjukkan tingkat yang tinggi pada aspek pengetahuan dan sikap *caring*, tetapi pada aspek perilaku *caring* masih terdapat variasi tingkat pencapaian, sebagian berada pada kategori tinggi dan sebagian lainnya pada kategori sedang, sehingga tercermin adanya kesenjangan antara penguasaan nilai *caring* dengan implementasinya dalam perilaku nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Simanjuntak et al. (2025) yang menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Medan memiliki tingkat pengetahuan dan sikap yang tinggi terhadap nilai karakter *caring*, masing-masing dengan skor 9,25, sedangkan penerapannya dalam bentuk perilaku nyata masih berada pada kategori sedang dengan skor 7,75. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Purnamasari & Rapita (2023) yang menunjukkan bahwa 67% mahasiswa Program Studi Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta memiliki sikap negatif individualis dan 45% mahasiswa menunjukkan sikap tidak peduli (*careless*) terhadap lingkungan sosialnya. Fenomena tersebut juga tercermin dalam kasus perundungan (*bullying*) sebagaimana diungkap dalam tayangan investigatif tvOne (2025) berjudul "Garis Batas: Perundungan dari Balik Dinding Pendidikan", yang menegaskan bahwa kurangnya empati dan kepekaan sosial antarmahasiswa menjadi faktor utama yang menyebabkan korban perundungan merasa terisolasi dan tidak mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya.

Kurangnya implementasi nilai-nilai karakter yang efektif serta pengaruh globalisasi menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan: di satu sisi universitas berupaya menguatkan nilai karakter, tetapi di sisi lain media dan metode pembelajaran yang digunakan belum cukup membangun kesadaran dan pengalaman nyata pada mahasiswa. Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah video animasi (Khairunnisaa et al., 2023), yaitu media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk rangkaian gambar yang menimbulkan ilusi gerak (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) membuka peluang untuk menciptakan media animasi yang mampu merespons kebutuhan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis (Lubis & Zulhammi, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* dengan mengikuti tahapan pengembangan yang sistematis, serta menghasilkan media yang valid dan praktis untuk penguatan karakter *caring* mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Ruang lingkup pengujian pada penelitian ini difokuskan pada aspek kevalidan dan kepraktisan produk, tanpa menguji tingkat keefektifannya terhadap perubahan karakter mahasiswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Penelitian dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Produk yang dikembangkan berupa video animasi berdurasi 10 menit berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence*, yang diproduksi menggunakan ChatGPT, Leonardo AI by Canva, Google AI Studio, dan CapCut. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis mahasiswa, analisis tugas, dan analisis konsep, yang dilakukan melalui penyebaran angket karakter *caring* kepada 70 mahasiswa serta wawancara kepada 5 mahasiswa dan 3 dosen. Tahap desain mencakup penyusunan naskah dialog, *storyboard*, dan instrumen penilaian ahli. Tahap pengembangan meliputi produksi video animasi serta validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menggunakan angket skala Likert 1-5. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada 30 mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan pada tanggal 6 Juli 2026, disertai dokumentasi kegiatan pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan media melalui angket kepraktisan yang diisi oleh 30 mahasiswa tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara mahasiswa dan dosen serta komentar dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif untuk menjadi dasar perbaikan produk. Data kuantitatif berupa skor angket validasi dan angket kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase $P = (f/N) \times 100\%$, dengan f adalah

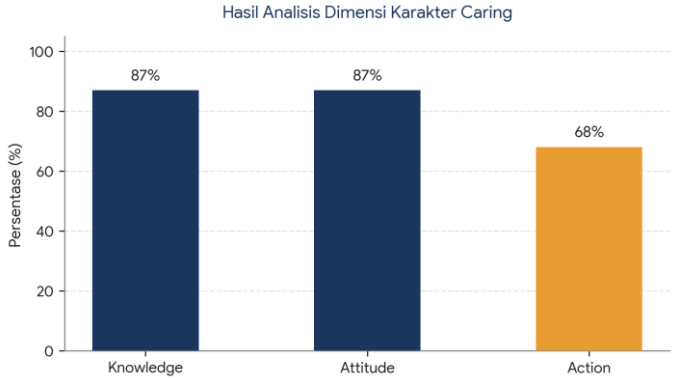
Rafael Lisinus Ginting, Puja Albaima. 2026. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Si Beru Dayang Berbantuan Artificial Intelligence untuk Penguatan Karakter Caring Mahasiswa. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

jumlah skor yang diperoleh dan N adalah jumlah skor maksimal. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat layak/sangat praktis (81-100%), layak/praktis (61-80%), cukup layak/cukup praktis (41-60%), kurang layak/kurang praktis (21-40%), dan tidak layak/tidak praktis (0-20%) mengacu pada kriteria Sugiyono (2020). Media dinyatakan layak dan praktis apabila persentase yang diperoleh minimal berada pada kategori layak/praktis (61-80%).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil angket karakter *caring* terhadap 70 mahasiswa menunjukkan bahwa dimensi *knowledge* dan *attitude* masing-masing memperoleh skor 609 (87%), sedangkan dimensi *action* hanya memperoleh skor 476 (68%). Temuan ini konsisten pada seluruh indikator karakter *caring*, dengan kesenjangan *action* terbesar terdapat pada indikator welas asih (62,14%) dan bersikap baik (64,28%).



Gambar 1. Hasil Analisis Dimensi

Kesenjangan pada dimensi *action* tersebut sejalan dengan hasil wawancara mahasiswa yang menyatakan bahwa kepedulian di lingkungan kampus masih sebatas ucapan dan belum sepenuhnya terwujud dalam tindakan nyata, antara lain karena kekhawatiran dinilai berlebihan ketika bersikap peduli. Temuan tersebut memperkuat urgensi pengembangan media yang mampu memberikan *modelling* tindakan *caring* secara konkret melalui tokoh cerita, bukan sekadar penyampaian informasi searah.

Analisis Konsep dan Pengembangan Produk

Analisis konsep menetapkan cerita rakyat Si Beru Dayang sebagai dasar materi, dengan lima indikator karakter *caring* yaitu welas asih, bersikap baik, mengungkapkan rasa syukur, memaafkan orang lain, dan memperhatikan perasaan orang lain diintegrasikan secara implisit ke dalam alur dan dialog tokoh tanpa mengubah pesan moral asli cerita. Pada tahap desain, naskah dialog dan *storyboard* disusun bersama ahli materi dan ahli bahasa, kemudian pada tahap pengembangan, video animasi diproduksi menggunakan ChatGPT, Leonardo AI by Canva, Google AI Studio, dan CapCut.

Kelayakan Media

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menggunakan angket skala Likert. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi

Aspek Validasi	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Materi	62	65	95,38%	Sangat layak
Bahasa	52	55	94,54%	Sangat layak
Media	124	140	88,57%	Sangat layak

Ketiga aspek validasi memperoleh persentase di atas 88%, yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* berada pada kategori sangat layak, baik dari sisi kesesuaian materi, ketepatan bahasa, maupun kualitas media, sehingga produk dinyatakan siap untuk diujicobakan kepada mahasiswa.

Implementasi Media

Uji coba dilaksanakan pada 6 Juli 2026 dengan melibatkan 30 mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Hasil observasi selama proses implementasi menunjukkan bahwa mahasiswa mengikuti tayangan video secara aktif, memberikan perhatian terhadap alur cerita dan visualisasi animasi, serta menunjukkan keterlibatan yang baik sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagaimana didukung oleh dokumentasi kegiatan uji coba.

Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan media diukur melalui angket kepraktisan yang diisi oleh 30 mahasiswa terhadap 10 butir pernyataan. Hasil analisis disajikan pada Tabel 2.

Rafael Lisinus Ginting, Puja Albaima. 2026. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Si Beru Dayang Berbantuan Artificial Intelligence untuk Penguatan Karakter Caring Mahasiswa. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan Media

Jumlah Mahasiswa	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
30	1.338	1.500	89,2%	Sangat praktis

Perolehan persentase kepraktisan sebesar 89,2% menunjukkan bahwa video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* berada pada kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran mengenai karakter *caring*.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan memiliki pengetahuan dan sikap yang baik terhadap nilai *caring*, penerapannya dalam tindakan nyata masih berada pada kategori lebih rendah. Kondisi ini sejalan dengan teori Lickona (2019) yang menegaskan bahwa pembentukan karakter tidak cukup berhenti pada *moral knowing*, tetapi harus diwujudkan melalui *moral action* melalui pembiasaan perilaku positif. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Pinasti dan Kustanti (2017) yang menemukan hubungan negatif antara tingkat adiksi *smartphone* dan empati mahasiswa, yang mengindikasikan bahwa penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat menurunkan kepekaan sosial.

Pengembangan video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kesenjangan tersebut, dengan menghadirkan *modelling* tindakan *caring* secara implisit melalui tokoh dan konflik cerita. Hasil validasi ahli materi (95,38%), ahli bahasa (94,54%), dan ahli media (88,57%) yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa produk memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, kebahasaan, maupun teknis media. Sejalan dengan hasil tersebut, tingkat kepraktisan sebesar 89,2% yang berkategori sangat praktis, didukung oleh respons positif mahasiswa selama tahap implementasi, memperkuat bukti bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat merupakan sarana yang layak dan praktis digunakan sebagai alternatif sumber belajar untuk penguatan karakter *caring* mahasiswa. Temuan ini turut mendukung hasil penelitian Sarkadi et al. (2020) dan Tindaon et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang dikemas secara interaktif dan relevan dapat mendorong keterlibatan aktif serta internalisasi nilai karakter, sepanjang penggunaannya dilakukan secara tepat dan tidak berlebihan.

Tahap evaluasi dilakukan melalui uji kepraktisan setelah media diterapkan pada pembelajaran. Hasil angket menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89,20% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu mahasiswa memahami nilai karakter *caring*. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan adanya kesenjangan pada dimensi tindakan (*action*), sehingga media video animasi berbasis cerita rakyat berbantuan *Artificial Intelligence* dinilai mampu menjadi alternatif sumber belajar yang relevan dengan karakteristik mahasiswa. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli dan sangat praktis berdasarkan respons mahasiswa sehingga layak digunakan sebagai media untuk mendukung penguatan karakter *caring*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* untuk penguatan karakter *caring* mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 95,38%, ahli bahasa 94,54%, dan ahli media 88,57%. Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh mahasiswa sebagai subjek uji coba memperoleh persentase sebesar 89,20% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter *caring* mahasiswa.

5. Saran dan Ucapan Terima Kasih

Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi berbasis cerita rakyat Si Beru Dayang berbantuan *Artificial Intelligence* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung penguatan karakter *caring* mahasiswa. Dosen disarankan memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran agar penyampaian nilai karakter lebih menarik dan kontekstual. Mahasiswa diharapkan mengimplementasikan nilai-nilai *caring* dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya pada aspek pengetahuan dan sikap. Penelitian ini masih terbatas pada pengujian kepraktisan produk. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas media terhadap penguatan karakter *caring* mahasiswa. Selain itu, penelitian berikutnya dapat memperluas subjek penelitian serta mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* yang lebih inovatif. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh staf dan ketua program studi di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Dosen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan, seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan izin, dukungan, bantuan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Ambarita, B. (2014). Pembangunan Karakter Menuju Generasi Emas Tahun 2045. Generasi Kampus, 7(1), 1–17.

Rafael Lisinus Ginting, Puja Albaima. 2026. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Si Beru Dayang Berbantuan Artificial Intelligence untuk Penguatan Karakter Caring Mahasiswa. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Astuti, L., & Nurjannah, N. (2022). Penerapan Six Pillars of Character untuk Membangun Kualitas Karakter Anak. JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 449–455. https://doi.org/10.37577/jp3m.v4i2.477

Josephson, M. (2002). Making Ethical Decisions.

Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. As-Sabiqun, 5(4), 1087–1101. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642

Lickona, T. (2019). Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bumi Aksara.

Lubis, S. A., & Zulhammi, L. H. (2025). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas. Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara, 6(2), 338–359. https://doi.org/10.35878/guru.v5i1.1473

Maryam, N. S. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa di Era Digital. JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya, 9(1), 95–106. https://doi.org/10.56959/jpss.v9i1.92

Pinasti, D. A., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone pada Mahasiswa Matematika Universitas Diponegoro Semarang., 7(3), 183–188. https://doi.org/10.14710/empati.2015.12997

Purnamasari, I. D., & Rapita, D. D. (2023). Strategi pembudayaan karakter peduli sosial melalui organisasi GEMAPEDIA bagi mahasiswa Universitas Negeri Malang. Jurnal Pendidikan Karakter, 14, 146–157.

Sarkadi, Casmana, A. R., & Paristiowati, M. (2020). The Application of Mobile Learning for University Students in the Pancasila Education Module in Developing Character of Students' Empathy., 8(9), 3825–3833. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080905

Siburian, P. (2012). Penanaman dan Implementasi Nilai Karakter Tanggung Jawab. Generasi Kampus, 5(1), 31–37.

Simanjuntak, D. V., Bakara, A. S., Sitepu, E., Samosir, E. J. A., Barus, K., Hutahaean, N. R., Winarsih, S. R., Bangun, T. F. O., & Ginting, R. L. (2025). Character Mapping of University X Students: The Six Pillars of Character., 1–6. https://doi.org/10.66851/csjmse.v1i1.21

Sinulingga, J., Simamora, D. C., Batubara, M. U., & Manullang, D. Y. (2025). Analisis Perbandingan Cerita Rakyat Si Beru Dayang Etnik Batak Karo dan Page Pulut Etnik Batak Pakpak: Kajian Sastra Bandingan dalam Konteks Budaya Lokal. Jurnal Pendidikan Bahasa, 14(1), 126–139. https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i2.9125

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Tindaon, M. F., Hartati, R., Amri, M. A., Ardri, S. S., Andrianti, A., & De Rossi, M. A. (2025). The Influence of Environment and Digital Technology on Positive Communication and Character Formation among University Students: A Neurobehavioral Perspective., 24(2), 311–322. https://doi.org/10.33096/tamaddun.v24i2.996

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 1–16. https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489

Yaumi, M. (2018). Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi. Prenadamedia Group.

@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence