



PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL ANTARA TANTANGAN DAN STRATEGI

Ita Kuma Dewi¹, Nur Sinta², Aulia Margareta³
 Universitas Muhammadiyah Jakarta
 e-mail: itakumaladewi172@gmail.com,
 sintanurdewi88@gmail.com, auliamargareta5@gmail.com

Accepted: 3/9/2025; **Published:** 5/9/2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan dalam penanaman nilai-nilai karakter kepada generasi muda. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan berbagai tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pendidikan karakter di tengah arus digitalisasi serta merumuskan strategi yang efektif dan relevan untuk mengatasinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, di mana pengumpulan data dilakukan melalui penelaahan buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen terkait. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa tantangan utama yang muncul meliputi paparan informasi negatif, penurunan interaksi sosial langsung, perilaku individu yang permisif, serta lemahnya penyaringan informasi oleh peserta didik. Di sisi lain, strategi yang dapat diterapkan meliputi integrasi nilai karakter dalam materi ajar berbasis teknologi, penguatan literasi digital, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, serta pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran karakter yang kreatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pendidikan karakter di era digital tidak dapat djalankan

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Era Digital, Tantangan, Strategi, Literasi Digital

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology in the digital era has brought about major changes in various aspects of life, including education. This transformation presents both opportunities and challenges in instilling character values in the younger generation. The purpose of this paper is to describe the various challenges faced in implementing character education amidst the digital age and to formulate effective and relevant strategies to overcome them. The method used in this research is a qualitative literature study approach, where data collection was conducted through a review of books, scientific journals, articles, and related documents. The results of the discussion indicate that the main challenges that arise include exposure to negative information, decreased direct

social interaction, permissive individual behavior, and weak information filtering by students. On the other hand, strategies that can be implemented include integrating character values into technology-based teaching materials, strengthening digital literacy, collaboration between schools, families, and the community, and utilizing digital media as a creative means of character learning. The conclusion of this study is that character education in the digital era cannot be implemented.

Keywords: *Character Education, Digital Era, Challenges, Strategy, Digital Literacy*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Era digital telah mengubah seluruh pandangan pada manusia secara drastis. Internet, media sosial, dan berbagai perangkat pintar kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi dunia pendidikan. Namun terdapat dampak yang tidak selalu positif. Masuknya berbagai nilai asing, budaya instan, penyebaran informasi yang tidak benar, hingga perilaku menyimpang di dunia maya menjadi ancaman nyata bagi pembentukan kepribadian anak bangsa.

Pendidikan karakter memegang peran sangat penting dalam membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bermoral, beretika, dan berakhlak mulia. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk individu yang mampu mengambil keputusan dan melaksanakannya berdasarkan nilai-nilai kebaikan, serta berperan aktif dalam menjaga harmoni sosial. Di Indonesia, pendidikan karakter bahkan menjadi prioritas utama dalam kurikulum pendidikan nasional, mengingat tantangan degradasi moral yang mulai mengemuka di kalangan generasi muda.

Persoalan mendasar saat ini adalah kesenjangan antara laju perkembangan teknologi dengan kesiapan mental dan moral masyarakat, khususnya peserta didik. Sering kali teknologi digunakan tanpa didasari oleh kesadaran etis dan tanggung jawab. Jika hal ini dibiarkan, maka kemajuan teknologi justru akan menjadi sarana yang merusak tatanan karakter bangsa. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam mengenai bagaimana pendidikan karakter dapat bertahan dan berkembang di tengah gempuran digitalisasi. Tulisan ini akan menguraikan tantangan yang ada serta merumuskan strategi pembelajaran karakter yang adaptif, relevan, dan efektif di era digital (Darmiyati, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi pustaka (library research). Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara deskriptif dan mendalam, tanpa melakukan perhitungan angka-angka statistik (Nasution, 2017). Pendekatan studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber data tertulis yang relevan dengan topik yang dibahas.

Sumber data dalam penelitian ini berupa sumber sekunder yang meliputi buku-buku teori pendidikan, jurnal ilmiah nasional maupun internasional, artikel hasil penelitian, dokumen kebijakan pendidikan, serta publikasi ilmiah lainnya yang membahas mengenai pendidikan karakter dan era digital. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat, dan mengelompokkan informasi-informasi penting yang ditemukan dalam literatur-literatur tersebut.

Analisis data dilakukan melalui tahapan: pengumpulan data, reduksi data dengan memilih hal-hal pokok dan membuang yang tidak relevan, penyajian data dalam bentuk uraian naratif, hingga penarikan kesimpulan. Validitas data dilakukan dengan cara membandingkan berbagai sumber referensi untuk mendapatkan kesimpulan yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital

Berdasarkan hasil kajian literatur, penerapan pendidikan karakter di era digital menghadapi sejumlah tantangan besar yang berasal dari lingkungan teknologi maupun perubahan perilaku sosial masyarakat, antara lain:

1. **Penurunan Interaksi Sosial Langsung:** Penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan peserta didik lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan manusia lain di sekitarnya. Hal ini berpotensi menimbulkan sifat individualis, kurang empati, sulit berkomunikasi secara santun, dan melemahnya rasa kebersamaan atau gotong royong, yang merupakan nilai dasar karakter bangsa Indonesia.
2. **Budaya Instan dan Malas Berpikir:** Kemudahan mendapatkan jawaban atau informasi secara instan membuat peserta didik cenderung malas berusaha, malas membaca mendalam, dan kurang menghargai proses. Nilai kerja keras, ketelitian, dan kesabaran perlahan mulai memudar karena segala sesuatu terasa bisa didapatkan dengan cepat.
3. **Perilaku Tidak Bertanggung Jawab di Dunia Maya:** Anak-anak sering merasa apa yang dilakukan di media sosial tidak memiliki konsekuensi nyata. Hal ini memunculkan

perilaku seperti menyebarkan fitnah, perundungan siber, meniru gaya hidup asing yang tidak sesuai norma, hingga melanggar hak cipta tanpa rasa bersalah.

4. **Banjir Informasi Tanpa Filter:** Internet menyajikan informasi yang jumlahnya sangat besar dan beragam, baik yang positif maupun negatif. Peserta didik yang belum memiliki kematangan berpikir sering kali sulit membedakan mana informasi yang benar, bermanfaat, dan bernilai baik, serta mana yang salah atau merusak. Paparan konten kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, dan gaya hidup bebas sangat mudah diakses dan dapat merusak nilai moral yang telah ditanamkan di sekolah maupun rumah.

B. Strategi Pendidikan Karakter di Era Digital

Menjawab tantangan di atas, pendidikan karakter tidak boleh dilakukan dengan cara yang kaku atau menolak perkembangan teknologi, melainkan harus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi itu sendiri sebagai sarana pembelajaran. Berikut adalah strategi yang dapat diterapkan:

1. **Penguatan Literasi Digital:** Literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan teknologi, tetapi kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital dengan bijak, etis, dan bertanggung jawab. Sekolah harus memasukkan materi ini agar peserta didik memiliki "saringan" yang kuat saat berhadapan dengan informasi.
2. **Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi:** Guru harus mampu merancang materi ajar yang tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menyisipkan nilai karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam setiap tugas berbasis teknologi. Contohnya, mengajarkan etika berkomunikasi lewat email atau diskusi online, serta aturan hak cipta dalam pengambilan materi.
3. **Kolaborasi Tri Pusat Pendidikan:** Sekolah saja tidak cukup. Keluarga memiliki peran paling utama dalam mengawasi penggunaan gawai anak di rumah. Masyarakat juga berperan menciptakan lingkungan yang mendukung. Komunikasi yang intens antara orang tua dan guru sangat diperlukan untuk memantau perkembangan karakter anak baik di dunia nyata maupun dunia maya.
4. **Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Dakwah Nilai:** Teknologi bisa dijadikan alat penyebaran nilai positif. Guru dan peserta didik diajak untuk aktif membuat konten positif, seperti video edukasi, tulisan inspiratif, atau kampanye budaya luhur melalui media sosial atau aplikasi pembelajaran, sehingga teknologi menjadi sarana penguatan karakter.

- 5. Keteladanan dari Pendidik dan Orang Tua:** Di era digital, anak-anak sangat mudah meniru apa yang dilihatnya. Oleh karena itu, guru dan orang tua wajib menjadi contoh yang baik dalam menggunakan teknologi, berkomunikasi secara santun di media sosial, dan menunjukkan perilaku yang sesuai norma.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa era digital membawa dampak ganda bagi pendidikan karakter. Di satu sisi, kemajuan teknologi menjadi tantangan berat karena membawa pengaruh nilai-nilai negatif, melemahkan interaksi sosial, dan menumbuhkan perilaku permisif. Namun di sisi lain, teknologi juga membuka peluang besar jika dikelola dengan baik sebagai sarana efektif untuk menanamkan dan menyebarkan nilai-nilai karakter dan untuk mengentahui informasi pendidikan.

Kunci keberhasilan pendidikan karakter di era digital terletak pada keseimbangan antara penguasaan teknologi dan penguatan nilai moral. Strategi yang harus ditempuh meliputi penguatan literasi digital, integrasi nilai karakter dalam pembelajaran, kolaborasi erat antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, serta pemanfaatan media digital secara positif. Pendidikan karakter tidak boleh tertinggal oleh zaman sekarang sebaliknya, pendidikan karakter harus mampu berjalan beriringan dengan kemajuan zaman agar lahir generasi yang tidak hanya cerdas secara teknologi, tetapi juga tangguh, berakhlak mulia, dan berkarakter kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajid, H., & Suryani, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Alwasilah, A. C. (2019). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa di Era Global*. PT Remaja Rosdakarya.
- Darmiyati, Zuchdi. (2016). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djemari, Mardapi. (2018). *Pendidikan Karakter di Era Digital*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Vol. 22(1), hlm. 1-12.
- Kemendikbud. (2020). *Konsep dan Pedoman Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Nasution, S. (2017). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Jakarta: Tarsito.
- Prastowo, Andi. (2019). *Pendidikan Karakter di Era 4.0: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)