

PENERAPAN KURIKULUM BERBASIS KARAKTER MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL: TANTANGAN DAN STRATEGI DI ERA SOCIETY 5.0"

Hariyati ¹, Siti Badariah ²

^{1,2} Dosen PGSD Universitas PGRI Pontianak
JL. Ampera No.88 Kota Pontianak, Kode Pos 78116
azzahrahariyati@gmail.com, siti.badariah.tansal@gmail.com

Article info:

Received: 17 February 2025, Reviewed 17 February 2025, Accepted: 6 June 2025

DOI: [10.46368/jpd.v13i1.3673](https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3673)

Abstract: This research aims to analyze the implementation of a character-based curriculum with digital technology and identify challenges that arise in the context of Society 5.0. This research uses a qualitative method with a case study approach, involving teachers, students, parents and school principals as participants. Data collection techniques were carried out through participant observation, in-depth interviews, and documentation analysis. The data collected was analyzed using thematic analysis techniques with data triangulation to ensure the validity and reliability of the findings. The research results show that the implementation of a character-based curriculum in the digital era has a crucial role in building students' moral and social competence. However, there are a number of challenges, such as increasing dependence on technology, limited control over digital content, and the readiness of educators and parents to guide children. Therefore, a holistic approach and adaptive pedagogical strategies are needed to ensure character education remains an integral part of the learning process in the digital era.

Keywords: Character Based Curriculum, Utilization of Digital Technology, Society Era 5.0"

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan kurikulum berbasis karakter dengan teknologi digital serta mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam konteks Society 5.0. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan guru, peserta didik, orang tua, dan kepala sekolah sebagai partisipan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dengan triangulasi data guna memastikan validitas dan reliabilitas temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kurikulum berbasis karakter dalam era digital memiliki peran krusial dalam membangun kompetensi moral dan sosial peserta didik. Namun, terdapat sejumlah tantangan, seperti meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi, keterbatasan kontrol terhadap konten digital, serta kesiapan pendidik dan orang tua dalam membimbing anak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang holistik dan strategi pedagogis yang adaptif untuk memastikan pendidikan karakter tetap menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Kurikulum Berbasis Karakter, Pemanfaatan Teknologi Digital, Era Society 5.0"

Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era Society 5.0, yang mengedepankan integrasi antara dunia fisik dan digital, sehingga kurangnya komunikasi, menurut Harjana (2017) komunikasi penting untuk menyampaikan suatu gagasan baik itu dengan teknologi hal ini sejalan menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, adaptasi ini juga menimbulkan tantangan, terutama dalam upaya mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan moralitas anak sejak dini. Menurut Lestari dan Habibah (2022), pendidikan karakter bertujuan menanamkan nilai-nilai tertentu kepada peserta didik dengan kompetensi, kesadaran, dan tindakan untuk mengimplementasikan nilai-nilai dengan tanggung jawab. Menurut Rahmawati (2019) tanggung jawab harus terus dibina agar mampu menjadi pribadi yang baik. Namun, di era digital, anak-anak lebih banyak terpapar oleh teknologi, yang dapat memengaruhi perkembangan karakter mereka. Syasmita (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan karakter di sekolah dapat menjadi tantangan tersendiri, terutama jika

tidak diimbangi dengan pengawasan dan arahan yang tepat.

Implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan teknologi digital di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa menjadi krusial untuk memastikan bahwa integrasi teknologi tidak mengesampingkan pembentukan karakter peserta didik. Menurut Teknowijoyo dan Marpelina (2021) menekankan pentingnya relevansi antara Industri 4.0 dan Society 5.0 terhadap pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi ketergantungan pada teknologi, kurangnya kontrol terhadap konten digital, serta kesiapan pendidik dan orang tua dalam membimbing anak. Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis penerapan kurikulum berbasis karakter melalui pemanfaatan teknologi digital di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa, serta mengidentifikasi tantangan dan strategi adaptasi yang efektif dalam konteks Society 5.0. Dengan demikian, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang holistik dan strategi pedagogis yang adaptif untuk memastikan pendidikan karakter tetap menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan kurikulum berbasis karakter melalui pemanfaatan teknologi digital di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa. Pendekatan kualitatif lebih sesuai untuk mengeksplorasi fenomena secara kontekstual dan mendalam, mengingat penelitian ini berfokus pada persepsi, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi oleh para guru, peserta didik, orang tua, dan kepala sekolah terkait pembelajaran berbasis karakter di era Society 5.0. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif dan mendalam, serta menganalisisnya dengan cara yang lebih holistik dan interpretatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2014), penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman, pandangan, dan persepsi dari para partisipan dalam konteks alami mereka. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk menggali pandangan stakeholder.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan tiga metode utama, yaitu:

1) Observasi Partisipan

Observasi partisipan digunakan untuk mengamati langsung proses

implementasi kurikulum berbasis karakter di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa. Peneliti akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, pengajaran berbasis teknologi, serta interaksi antara guru, peserta didik, dan orang tua dalam mendukung pembentukan karakter anak. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana teknologi diterapkan dalam pembelajaran dan bagaimana karakter peserta didik berkembang dalam konteks tersebut. Sebagaimana dikatakan oleh Patton (2015), observasi partisipan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai fenomena yang sedang diteliti.

2) Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan berbagai pihak yang terlibat dalam implementasi kurikulum berbasis karakter, seperti guru, kepala sekolah, orang tua, dan beberapa peserta didik. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman, pandangan, tantangan, dan strategi yang diterapkan dalam pengintegrasian pendidikan karakter dan teknologi digital di sekolah. Pertanyaan wawancara akan dirancang untuk mendalami

pengalaman masing-masing partisipan terkait pengajaran karakter di era digital dan bagaimana mereka menghadapi tantangan serta merencanakan strategi adaptasi. Menurut Seidman (2013), wawancara mendalam memberikan peluang untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif dan mendalam dari para partisipan mengenai topik yang sedang diteliti.

3) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis yang terkait dengan implementasi kurikulum berbasis karakter di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa, seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta laporan atau catatan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan karakter. Dokumentasi ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kebijakan dan praktik yang diterapkan di sekolah dalam menerapkan kurikulum berbasis karakter. Menurut Bogdan & Biklen (2007), dokumentasi merupakan sumber data yang penting untuk memberikan konteks lebih mendalam dalam penelitian kualitatif.

Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis menggunakan analisis tematik. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kategori dalam data yang berkaitan dengan penerapan kurikulum berbasis karakter, tantangan yang dihadapi, serta strategi yang diterapkan dalam konteks Society 5.0. Analisis ini dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data

Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi akan disusun dan dikelompokkan berdasarkan kategori yang relevan dengan tujuan penelitian.

b) Penyandian Data

Peneliti akan melakukan penyandian data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil wawancara dan observasi. Penyandian ini bertujuan untuk mengorganisasi data yang bersifat kualitatif menjadi lebih terstruktur. Seperti yang dijelaskan oleh Braun & Clarke (2006), penyandian data adalah proses kunci dalam analisis tematik yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan tema-tema utama dari data yang diperoleh.

c) Identifikasi Tema

Tema-tema yang muncul akan dianalisis secara mendalam untuk memahami tantangan, strategi, serta solusi yang

dihadapi oleh para partisipan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan karakter.

d) Triangulasi Data
Untuk meningkatkan validitas hasil analisis, triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi bertujuan untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Denzin (2017), triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif dengan membandingkan berbagai sumber data yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan guru, dan kuesioner kepada peserta didik serta orang tua dalam penelitian ini memberikan gambaran yang penting terkait penerapan kurikulum berbasis karakter dengan pemanfaatan teknologi digital di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa. Hasil yang ditemukan mengenai tingkat pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan karakter dapat dianalisis secara kritis dengan menggunakan teori-teori pendidikan dan literasi digital.

Temuan pertama menunjukkan bahwa 80% guru telah menggunakan

teknologi digital dalam pembelajaran, seperti video edukatif, e-learning, dan aplikasi interaktif berbasis nilai karakter. Penggunaan teknologi digital ini mencerminkan tren pendidikan modern yang semakin bergantung pada alat-alat digital untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Prensky (2001) yang memperkenalkan konsep digital natives dan digital immigrants, dimana generasi sekarang, termasuk siswa SD, lebih mudah beradaptasi dengan teknologi. Penggunaan video edukatif dan aplikasi interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi mereka. Namun, meskipun sebagian besar guru sudah mulai menggunakan teknologi, penting untuk memperhatikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada penggunaannya saja, tetapi juga pada cara bagaimana teknologi tersebut diimplementasikan untuk menguatkan nilai-nilai karakter. Hal ini sesuai dengan pandangan Anderson & Krathwohl (2001), yang menekankan pentingnya higher-order thinking dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk pengembangan karakter siswa. Teknologi harus mampu mendukung pembentukan karakter melalui media yang relevan dan kontekstual, seperti yang

terlihat dalam aplikasi pembelajaran yang berbasis nilai-nilai karakter.

Temuan kedua menunjukkan bahwa 65% peserta didik merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan media digital dibandingkan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Deci dan Ryan (1985), teori motivasi Self-Determination Theory menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mendukung kebutuhan dasar peserta didik akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih mandiri dalam mengeksplorasi materi pembelajaran dan merefleksikan pengalamannya dalam konteks nilai-nilai karakter. Namun, perlu diingat bahwa meskipun teknologi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, guru harus memastikan bahwa konten yang disajikan melalui media digital tetap sejalan dengan tujuan pendidikan karakter. Penggunaan teknologi harus terarah pada pembentukan karakter positif, dan bukan hanya sekedar alat untuk hiburan atau aktivitas yang kurang bermakna (Smyth, 2017).

Temuan selanjutnya menunjukkan bahwa 70% orang tua mendukung penggunaan teknologi, tetapi mereka khawatir akan dampak negatifnya terhadap karakter anak. Kekhawatiran ini mencerminkan fenomena yang lebih luas di masyarakat, dimana banyak orang tua yang cemas tentang potensi dampak buruk dari penggunaan teknologi yang berlebihan pada perkembangan sosial dan moral anak. Beberapa studi menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap teknologi dapat mengurangi kualitas interaksi sosial anak dan berisiko mengurangi kemampuan mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Twenge et al., 2017).

Penting untuk mengatasi kekhawatiran orang tua ini dengan mengedukasi mereka tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara bijak untuk mendukung pendidikan karakter. Oleh karena itu, sekolah perlu memperkuat kolaborasi dengan orang tua dan melibatkan mereka dalam menetapkan batasan penggunaan teknologi yang sehat dan edukatif bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sälzer & Goldenberg (2015), yang mengemukakan bahwa pengawasan dan dukungan orang tua sangat penting dalam memastikan bahwa teknologi digunakan dengan cara yang mendukung perkembangan karakter anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran karakter, masih terdapat tantangan yang harus diatasi. Kebijakan pendidikan perlu mendorong pelatihan literasi digital untuk guru, memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam mendukung pendidikan karakter. Selain itu, kebijakan sekolah juga perlu menetapkan pedoman yang jelas terkait penggunaan teknologi, baik di dalam maupun di luar kelas, untuk memastikan bahwa teknologi tetap digunakan dengan cara yang positif dan membangun karakter peserta didik.

Temuan yang diungkapkan dalam bagian tantangan implementasi kurikulum berbasis karakter dengan teknologi digital memberikan gambaran tentang kendala yang dihadapi dalam penerapan teknologi di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa. Tiga tantangan utama yang ditemukan adalah rendahnya literasi digital guru, potensi penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik, dan minimnya interaksi sosial peserta didik.

Kurangnya Literasi Digital Guru

Temuan menunjukkan bahwa 50% guru mengaku belum sepenuhnya terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk menanamkan karakter, dan hanya 35% sekolah yang secara rutin mengadakan

pelatihan teknologi bagi guru. Literasi digital guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sutrisno (2018) yang menekankan pentingnya pengembangan literasi digital bagi pendidik agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Sutrisno menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat digital, tetapi juga keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran yang lebih spesifik, termasuk pengembangan karakter peserta didik.

Kurangnya literasi digital ini dapat memengaruhi kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan karakter secara efektif. Oleh karena itu, pelatihan digital bagi guru perlu diperluas dan dipertajam agar guru dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Potensi Penyalahgunaan Teknologi oleh Peserta Didik

Temuan selanjutnya menunjukkan bahwa 60% peserta didik lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan dibandingkan pembelajaran. Fenomena ini menggambarkan penyalahgunaan teknologi, yang dapat mengurangi efektivitas teknologi dalam pendidikan

karakter. Menurut Arief, M., & Hariyanto, H. (2020), penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik lebih sering terjadi karena kurangnya pengawasan yang tepat dari pihak sekolah dan orang tua. Arief dan Hariyanto juga menambahkan bahwa tanpa batasan yang jelas, peserta didik cenderung menggunakan perangkat digital lebih untuk kegiatan non-pendidikan, seperti bermain game atau berinteraksi di media sosial, yang berisiko mengalihkan perhatian mereka dari tujuan pembelajaran.

Penyalahgunaan teknologi ini berpotensi mengurangi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan yang mendukung pengembangan karakter, seperti diskusi kelas atau pembelajaran berbasis nilai. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menerapkan kebijakan yang lebih ketat mengenai penggunaan teknologi dan mengarahkan peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, termasuk untuk mendukung pembelajaran karakter.

Minimnya Interaksi Sosial

Temuan bahwa 40% peserta didik cenderung lebih pasif dalam komunikasi langsung karena terbiasa berinteraksi melalui media digital mengungkapkan potensi dampak negatif teknologi terhadap keterampilan sosial peserta didik. Hal ini sesuai dengan pandangan Daryanto (2014), yang menyatakan bahwa komunikasi langsung adalah aspek penting dalam

pembelajaran karakter, yang mengarah pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Daryanto menekankan bahwa teknologi memang dapat mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran, tetapi interaksi sosial secara langsung tetap penting untuk perkembangan karakter anak, terutama dalam membentuk kepribadian yang empatik dan bertanggung jawab.

Selain itu, menurut Prasetyo (2016), teknologi seharusnya tidak menjadi pengganti interaksi sosial, melainkan menjadi alat yang mendukung. Dalam hal ini, diperlukan kebijakan yang mendorong peserta didik untuk tetap aktif dalam komunikasi tatap muka dan tidak sepenuhnya bergantung pada media digital untuk berinteraksi. Ini penting untuk memastikan bahwa perkembangan karakter peserta didik tetap seimbang antara interaksi digital dan sosial.

Berdasarkan temuan ini, terdapat beberapa implikasi penting untuk kebijakan pendidikan dan praktik di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa:

Peningkatan Literasi Digital Guru: Kebijakan pendidikan perlu fokus pada peningkatan literasi digital guru, dengan menyediakan pelatihan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Pelatihan ini harus mencakup keterampilan teknis serta pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung

pengembangan karakter peserta didik. Kebijakan ini juga harus mendorong pengembangan kompetensi pedagogis yang mengintegrasikan teknologi dalam konteks pembelajaran karakter.

Pengaturan Penggunaan Teknologi oleh Peserta Didik: Sekolah harus menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan teknologi di dalam dan di luar kelas. Penggunaan gadget untuk hiburan harus dibatasi, dan sekolah perlu lebih mengedepankan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yang produktif. Peran guru dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak sangat penting untuk menghindari penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik.

Pengembangan Keterampilan Sosial: Untuk memastikan bahwa peserta didik tidak terlalu bergantung pada teknologi dalam berinteraksi, sekolah perlu memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler. Hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung pembentukan karakter peserta didik yang holistik.

Temuan mengenai penerapan teknologi digital dalam pendidikan karakter mengungkapkan potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran karakter, namun juga menunjukkan tantangan yang

perlu diatasi. Penelitian ini menyoroti dua aspek utama, yaitu peran teknologi digital dalam pendidikan karakter dan tantangan dalam pemanfaatannya. Setiap aspek akan dianalisis secara kritis berdasarkan teori pendidikan dari ahli di Indonesia untuk memperkuat pemahaman tentang bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pendidikan karakter.

Peran Teknologi Digital dalam Pendidikan Karakter

Penerapan kurikulum berbasis karakter melalui teknologi digital memberikan manfaat yang signifikan, seperti pengintegrasian blended learning (pembelajaran campuran), yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan media digital. Konsep ini sejalan dengan pandangan Samsudin (2019), yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran karakter, terutama jika dikombinasikan dengan metode yang memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan guru. Samsudin menjelaskan bahwa blended learning memungkinkan pembelajaran karakter yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, melalui berbagai media yang beragam.

Penggunaan video pembelajaran berbasis cerita moral untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai seperti empati dan kejujuran, serta game edukatif yang

menanamkan nilai disiplin dan kerja sama dalam tugas berbasis tim, merupakan contoh nyata bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman pembelajaran karakter. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2016), yang mengungkapkan bahwa media digital, seperti video dan game edukatif, memiliki potensi untuk memperkuat pembelajaran karakter dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Namun, tantangan utama yang muncul adalah pengawasan dan pengendalian penggunaan teknologi. Hal ini juga diungkapkan oleh Wahyudin (2020), yang menjelaskan bahwa meskipun teknologi memiliki manfaat besar, peran guru sebagai fasilitator dan pengawas sangat krusial untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan tujuan yang sesuai dan tidak melenceng dari prinsip-prinsip pendidikan karakter. Tanpa pengawasan yang ketat, teknologi justru bisa menjadi distraction atau gangguan yang merugikan siswa dalam pembelajaran karakter.

Tantangan dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pendidikan Karakter

Meskipun teknologi digital menawarkan berbagai potensi dalam pendidikan karakter, tantangan dalam pemanfaatannya juga perlu mendapatkan perhatian yang serius. Temuan pertama

yang perlu dicermati adalah literasi digital guru yang masih rendah, yang menghambat optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriyanto (2018), yang menekankan bahwa literasi digital merupakan kunci penting dalam penerapan teknologi dalam pendidikan. Guru perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai agar dapat memilih dan mengelola teknologi yang sesuai untuk mendukung pendidikan karakter. Kurangnya keterampilan ini sering kali menjadi penghalang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dengan efektif dan optimal.

Selain itu, kurangnya kontrol dalam penggunaan teknologi oleh siswa menjadi tantangan kedua yang signifikan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak terkontrol berisiko menyebabkan perilaku konsumtif, kurangnya interaksi sosial, dan ketergantungan digital. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Arief, M., & Hariyanto, H. (2020), yang menyatakan bahwa ketergantungan terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan gadget oleh siswa, dapat mengganggu keseimbangan kehidupan sosial mereka, mengurangi kemampuan komunikasi tatap muka, dan bahkan berpotensi menurunkan nilai karakter. Oleh karena itu, Arief dan Hariyanto menyarankan perlunya pengawasan yang ketat serta penerapan

batasan waktu dalam penggunaan teknologi agar peserta didik dapat menggunakan teknologi secara bijak.

Strategi untuk Mengatasi Tantangan Era Society 5.0

Untuk mengatasi tantangan ini, beberapa strategi yang dapat diterapkan meliputi:

1. **Pelatihan dan Pendampingan Guru:** Sekolah harus memberikan pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital guru. Hal ini penting agar guru dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pendidikan karakter. Pendampingan oleh pihak yang lebih berpengalaman dalam penggunaan teknologi juga sangat diperlukan.
2. **Pengaturan Penggunaan Teknologi oleh Peserta didik:** Perlu adanya kebijakan yang jelas tentang penggunaan teknologi di sekolah, termasuk batasan waktu penggunaan gadget dan pengawasan yang lebih ketat agar teknologi hanya digunakan untuk tujuan pembelajaran, bukan hiburan semata.
3. **Pembentukan Karakter melalui Interaksi Sosial:** Selain teknologi, penting juga untuk memastikan adanya kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dalam kegiatan sosial yang

mendukung pembelajaran karakter. Prasetyo (2016) menekankan bahwa pengembangan karakter harus dilakukan melalui keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial yang nyata.

Secara keseluruhan, meskipun teknologi digital menawarkan banyak keuntungan dalam meningkatkan pendidikan karakter, tantangan dalam pemanfaatannya perlu segera diatasi. Kebijakan yang mendukung pengembangan literasi digital guru, pengawasan penggunaan teknologi oleh siswa, serta penerapan pembelajaran berbasis interaksi sosial sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif dan mendukung pengembangan karakter yang holistik.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan kurikulum berbasis karakter melalui pemanfaatan teknologi digital di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa menunjukkan potensi yang signifikan dalam memperkuat pembentukan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama di kalangan peserta didik. Penggunaan teknologi digital, seperti video pembelajaran, game edukatif, dan aplikasi refleksi harian, telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun, tantangan utama

yang dihadapi adalah rendahnya literasi digital di kalangan guru serta kesulitan dalam mengontrol penggunaan teknologi oleh peserta didik yang seringkali beralih ke kegiatan hiburan, mengurangi interaksi sosial, dan berisiko mengurangi efektivitas pendidikan karakter.

Tantangan lainnya adalah minimnya pelatihan yang rutin untuk guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran karakter. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih terstruktur, seperti pelatihan literasi digital untuk guru dan pengaturan penggunaan teknologi yang lebih ketat agar tetap mendukung pengembangan karakter peserta didik. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi juga menjadi aspek yang perlu ditingkatkan. Penelitian lanjutan dapat lebih mendalami efektivitas jangka panjang dari penerapan kurikulum berbasis karakter melalui teknologi digital, dengan fokus pada pengaruhnya terhadap perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Selain itu, pengembangan model-model pembelajaran berbasis karakter yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi di era Society 5.0 perlu diperhatikan agar pendidikan karakter dapat terus relevan dengan tantangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M., & Hariyanto, H. (2020). *Penyalahgunaan Teknologi dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 22(1), 65-76.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Pearson.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77-101.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Daryanto. (2014). *Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Denzin, N. K. (2017). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. Aldine Transaction.
- Lestari, N. A. P., & Habibah, S. N. (2022). Karakter Peserta Didik Pada Era Society 5.0 di Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 6(1), 45-56.
- Nurul, I, dkk. (2024). *Penggunaan Aplikasi Intrumen Hambatan Komunikasi Pada Aspek Antar Pribadi Peserta Didik Berbasis TI Oleh Guru BK Di SMP Kecamatan Kuranji Kota Padang*. Pendidikan dan Kebudayaan. 2(5), 3.

- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Sage Publications.
- Prasetyo, A. (2016). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Alfabeta.
- Samsudin, A. (2019). *Penerapan Blended Learning dalam Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan, 21(2), 134-148.
- Seidman, I. (2013). *Interviewing as Qualitative Research: A Guide for Researchers in Education and the Social Sciences*. Teachers College Press.
- Sukma, dkk. (2024) *Rasa Tanggung Jawab Siswa Terhadap Kebersihan Kelas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nanga Nuak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2(5), 2-3.
- Supriyanto, Y. (2018). *Peningkatan Literasi Digital untuk Guru di Sekolah Dasar Global Maju Khatulistiwa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 19(3), 145-160.
- Sutrisno, E. (2018). *Pengembangan Literasi Digital bagi Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 19(2), 107-120.
- Syasma, I. (2018). *Pemanfaatan Informasi Dan Teknologi (IT) Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 639-645.
- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2021). *Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia*. Jurnal Ilmu Kependidikan, 16, 173–184.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Sage Publications.