

PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DIGITAL PADA REMAJA

Salsa Nabila Azzahra *¹

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

cmarica322@gmail.com

Edy Soesanto

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

edy.soesanto@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Education is an important thing that cannot be ignored throughout human life. In the current digital era, character education is very important to be implanted and taught massively to students. The aim of this research is to explore the importance of character education in learning to improve the quality of education in the digital era. The research method used is literary research. Literary research is a research method carried out using collect data and take notes, evaluate documents or reading. Literary research can be obtained from various sources such as books, magazines, internet, libraries and documents. We hope that the results of this research can provide encouragement to all parties, including educational institutions, families and society, so that this can be done on a large scale to help make character education teachable and achievable, giving birth to a generation of people with personality and playing a role in improving the quality of education in the digital era.

Keyword : *The influence of social media, digital character formation, the digital era.*

Abstrak

Pendidikan merupakan hal penting yang tidak bisa diabaikan sepanjang hidup kehidupan manusia. Di era digital saat ini, pendidikan karakter sangatlah penting ditanamkan dan diajarkan secara masif kepada siswa. Tujuan penelitian ini Menggali pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian sastra. Penelitian sastra merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Kumpulkan data dan buat catatan, evaluasi dokumen atau bacaan. Penelitian sastra dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, perpustakaan dan dokumen. Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan semangat kepada semua pihak baik lembaga pendidikan, keluarga maupun masyarakat sehingga hal ini dapat dilakukan secara besar-besaran membantu menjadikan pendidikan karakter dapat diajarkan dan dicapai melahirkan generasi manusia yang berkepribadian dan berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

¹ Korespondensi Penulis.

Kata kunci: Pengaruh media sosial, pembentukan karakter digital, era digital.

PENDAHULUAN

Di era perkembangan saat ini Indonesia memasuki era digital yang di butuhkan oleh setiap masyarakat karena kesehariannya yang selalu berdampingan dengan teknologi, contohnya pada kegiatan perkuliahan diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam menanamkan nilai karakter bangsa kepada mahasiswa yang tergolong generasi digital saat ini, perkembangan teknologi yang semakin maju ini telah mampu mendisrupsi tingkah laku seseorang dan secara signifikan telah mampu mengubah cara orang bertindak, berpikir, termasuk mengubah cara hidupnya.

Penanaman pendidikan karakter akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran yang sudah dipahami dan melekat pada kehidupan mahasiswa, penggunaan media pembelajaran pendidikan karakter melalui media digital juga dipandang efektif bagi setiap mahasiswa. Diketahui bahwa ketika dosen memberikan tugas maka sebagian besar mahasiswa mencari pengatahanan melalui internet dan mengerjakannya menggunakan teknologi seperti laptop dan hp ini akan menjadi lebih mempermudah dalam proses pembelajaran.

Namun pada saat ini di era digital seringkali disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab, contohnya pada internet yang seringkali disalahgunakan untuk mencari hal yang negatif, ini membuat karakter seseorang bertindak tidak baik dan melakukan hal-hal yang negatif.

Pada konteks ini, eksistensi yang dimaksud adalah yang dibentuk oleh kalangan remaja sebagai pembentukan jati dirinya. Lebih dari itu, pembentukan jati diri yang khas pada akhirnya disadari sebagai hal penting untuk menunjukkan potensi, terutama di era seperti sekarang ini yang penuh dengan kompetisi, menunjukkan potensi diri menjadi hal yang utama.

Untuk mencapai hal ini, perlu untuk mengidentifikasi kelompok sasaran potensial yang dapat dimobilisasi sebagai agen perubahan, sehingga memungkinkan mereka untuk membawa perubahan tidak hanya bagi diri mereka sendiri tetapi juga bagi orang-orang di sekitar mereka.

Berdasarkan hal tersebut, sasaran peserta kegiatan tersebut ditetapkan adalah generasi muda berusia 14 hingga 17 tahun, yaitu siswa sekolah menengah.

Hal ini dinilai lebih efektif karena remaja dinilai sudah berada pada tahap pencarian identitas dan informasi serta sudah cukup umur dalam menyerap informasi dan materi yang diberikan.

Selain itu, anak-anak pada usia ini juga mempunyai kesempatan untuk mengambil keputusan sendiri dan memberikan pendapat dalam keluarga, termasuk dalam hal konsumsi media.

Diharapkan melalui kegiatan ini, agen perubahan yang terdidik mampu menjangkau orang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian merupakan suatu pedoman dalam proses penelitian untuk menentukan pengambilan data, pengumpulan data serta analisis data. Desain penelitian bertujuan untuk memberi susunan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan kuantitatif karena data yang diolah merupakan data sistematis, pada objek penelitian ini akan mendapatkan solusi dari permasalahan yang terjadi.

Analisis data merupakan bagian penting dari metode ilmiah. Data yang telah dikumpulkan, untuk selanjutnya dikelompokkan, dikategorikan, dimanipulasikan, serta disusun sedemikian rupa sehingga data penelitian tersebut mempunyai arti atau makna untuk menjawab masalah penelitian yang telah dirumuskan.

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di PT XYZ, PT XYZ merupakan Perusahaan teknologi, peneliti melakukan penelitian ini dalam waktu selama 1 bulan pada sep-okt 2023.

Salah satu media penyalur peningkatan kepribadian seseorang adalah pendidikan. Salah satu inisiatif terbaik sekolah adalah pendidikan karakter. Hal ini bertujuan untuk mendidik generasi penerus bangsa menjadi manusia yang berbudi luhur, penuh perhatian, dan bertanggung jawab. Bagi siswa sekolah dasar, pendidikan karakter merupakan langkah penting dalam mewujudkan pengembangan karakter siswa. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter merupakan landasan keberhasilan pengembangan karakter peserta didik (Tian Wahyudi, 2021)

Pendidikan karakter adalah proses pengembangan seseorang agar memiliki karakter atau nilai moral yang sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan suatu proses tertib yang dilakukan oleh penyelenggara pendidikan untuk mengubah atau meningkatkan karakter peserta didik dan membangun nilai-nilai yang baik. Institusi pendidikan memegang kunci utama dalam mengembangkan karakter dan moral peserta didik (Mansir et al., 2020)

Saya belajar budi pekerti, kejujuran, budi pekerti yang baik, kejujuran, tanggung jawab, integritas, disiplin, kerja keras, dan sekaligus solidaritas Kita ingin sekolah dan madrasah menjadi laboratorium karakter dan moralitas selain menjadi kawah Kandlamka bagi calon pemimpin masa depan bangsa dan negara Indonesia .

Menurut Omeli, sejalan dengan pandangan sebelumnya tentang pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah suatu metode penanaman nilai-nilai moral yang mencakup unsur pengetahuan, pemahaman dan keteguhan hati; serta upaya kita untuk meletakkan keyakinan kita.

Dalam praktiknya, baik dalam hubungan kita dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri kita sendiri, sesama makhluk, lingkungan masyarakat, dan kewarganegaraan kita. Oleh karena itu, salah satu bentuk perwujudan nilai-nilai Pancasila adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter dianggap sebagai pembentukan nilai-nilai moral kemanusiaan yang diwujudkan dan dilaksanakan dalam tindakan nyata. Memikirkan permasalahan masa kini yang menjadi landasan pendidikan karakter dan member.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era digital yang semakin canggih ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan khususnya di Indonesia. Masyarakat semakin mudah mengakses informasi dan leluasa memanfaatkan teknologi digital.

Munculnya media baru di era digital merupakan istilah yang mengacu pada munculnya jaringan internet digital, khususnya teknologi informasi komputer. Media baru sering digunakan untuk menjelaskan teknologi maju.

Media baru dicirikan oleh kemampuannya untuk dimanipulasi melalui jaringan internet. Kecuali Internet, media cetak, televisi, majalah, dan surat kabar bukanlah media baru. Peralihan media massa ke media baru dan Internet disebabkan oleh pergeseran budaya dalam cara penyampaian informasi. Internet kini lebih mudah diakses oleh masyarakat umum, terutama anak-anak di atas usia lima tahun. Artinya di era digital, siswa SD, SMP, dan SMA sudah mengenal dan menggunakan Internet. Perlu Anda ketahui seberapa luas penggunaan Internet di era digital.

Misalnya kasus penggunaan internet pada anak di SMAN 9 Surabaya poin A. Sebagian besar siswa SMA saat ini, 60 orang (65,93%) merupakan pengguna Internet berat dan 23 orang (25,27%) merupakan pengguna Internet kelas menengah.

Sisanya sebanyak 8 orang (8,79%) merupakan pengguna internet ringan. Pemanfaatan Internet diawali dengan materi pendidikan yang sering menggunakan fasilitas Internet dalam proses belajar mengajar.

Hal ini juga menuntut siswa untuk memahami dan menggunakan fasilitas internet di sekolah dan di rumah. Melalui pengenalan dan pembelajaran pilihan Internet, siswa akhirnya menyadari kelebihan dan kekurangan Internet, dan banyak dari mereka yang akhirnya menjadi pengguna Internet di luar jam sekolah dan untuk keperluan di luar sekolah. Kita akan mengkaji pengaruh Internet terhadap siswa sekolah menengah dari dua aspek: pengaruh positif dan pengaruh negatif. Masing-masing aspek tersebut dibagi menjadi beberapa indikator dan dijelaskan di bawah ini.

Pengaruh Positif 1.

1. Internet bermanfaat sebagai media informasi.

Terdapat 41 (45,05%) siswa yang memanfaatkan internet sebagai media informasi. Gunakan Internet sebagai media informasi. Responden tinggi sebanyak 31 (34,07%) dan responden rendah sebanyak 19 (20,88%). Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar sangat merasakan manfaat internet sebagai media informasi.

2. Internet adalah media komunikasi yang berguna.

Siswa yang memanfaatkan internet sebagai media komunikasi sebanyak 45 orang (49,45%) yang memanfaatkan internet sebagai media komunikasi dan 46 orang (50,55%) yang memanfaatkan internet sebagai media komunikasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar belum banyak mendapatkan manfaat dari internet sebagai media komunikasi.

3. Internet menurunkan keterampilan sosial siswa.

Siswa yang terkena dampak negatif Internet sebanyak 55 (60,44%), siswa yang berada pada level sedang sebanyak 30 orang (32,97%), dan siswa yang berada pada

level rendah sebanyak 6 orang (6,59%). Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar mempunyai pengaruh yang kecil terhadap penurunan sikap sosial di kalangan pengguna.

4. Internet mengubah pola interaksi siswa.

50 (54,95%) mempunyai dampak negatif terhadap Internet dan 26 (28,57%) mempunyai dampak sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan internet mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap penurunan pola interaksi siswa.

5. Penggunaan internet yang tinggi

Berarti masyarakat hanya berinteraksi secara virtual melalui internet. Mampu berkonsentrasi secara online berarti Anda tidak perlu terlalu berkonsentrasi dengan orang-orang di sekitar Anda di dunia nyata. Penggunaan Internet dan Dampaknya Terhadap Siswa SMA Surabaya 11.

6. Internet menyadarkan siswa akan aktivitas kriminal

Terdapat 67 siswa (73,63%) dan 20 siswa (21,98%) yang terkena dampak negatif Internet. Hasil ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Internet memiliki pengaruh yang relatif kecil terhadap kecenderungan siswa dalam memandang dunia kriminal.

Siswa cenderung mengutamakan kebutuhan belajarnya dibandingkan kegiatan lain. Internet memberi tahu siswa tentang aktivitas kriminal. Di antara siswa yang mengalami dampak negatif Internet, 53 (58,24%) memiliki dampak rendah dan 34 (37,36%) memiliki dampak sedang.

Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh kecenderungan siswa untuk mengembangkan kebiasaan buruk relatif kecil. Pelajar yang menggunakan Internet secara intensif tidak mudah terseret ke dalam hal-hal yang boros dan mahal. Penggunaan internet yang tinggi tidak banyak berpengaruh terhadap pelajar.

Banyak siswa yang kurang terpengaruh oleh penggunaan internet, sehingga tidak bergantung pada hal-hal negatif. Menurut (Tsoraya et al., 2023) salah satu dampak negatif dari internet adalah dapat menimbulkan kecanduan, khususnya terhadap pornografi dan pornografi. Penggunaan internet dan dampaknya terhadap siswa.

1. Internet adalah media pembelajaran yang bermanfaat.

40 (43,96%) siswa mendapat manfaat dari Internet sebagai media pembelajaran, 32 (35,16%) siswa mendapat manfaat sedang, dan 19 (20,88%) siswa mendapat manfaat rendah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat merasakan manfaat internet sebagai media pembelajaran.

2. Internet bermanfaat sebagai media hiburan.

49 orang (53,85%) mendapat manfaat dari Internet sebagai media hiburan dan 37 orang (40,66%) mendapat manfaat sedang.

Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar sangat merasakan manfaat dari internet sebagai media hiburan.

3. Internet berfungsi sebagai media bisnis dan perdagangan.

Tiga puluh enam siswa (53,85%) mendapat manfaat dari Internet sebagai media untuk bisnis dan perdagangan, dan 32 siswa (35,16%) mendapat manfaat besar dari Internet. Terdapat 32 (35,16%) tingkat rendah dan 32 (35,16%) tingkat sedang. 23 orang (25,27%).

Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar memperoleh banyak manfaat dari Internet sebagai media untuk bisnis dan perdagangan. Perkembangan teknologi informasi dan media sosial semakin memudahkan dan mempercepat masyarakat dalam berkomunikasi.

Di era modernisasi, media sosial berperan penting dalam menyebarkan informasi. Oleh karena itu, generasi digital memiliki karakteristik yang lebih kuat dalam menggunakan media digital dan cenderung aktif menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter, Path, dan Instagram. YouTube dan banyak lagi – dan banyak lagi (Novianti, 2020).

Generasi ini cenderung lebih berpikiran terbuka, lebih kritis dan pemikir proaktif. Mereka memilih kebebasan berpendapat di media sosial dan tidak suka diatur atau dibatasi. Media komunikasi seperti ponsel, tablet, dan komputer cerdas lainnya adalah sahabat dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut. Menurut observasi yang dilakukan, kecanduan hal negatif di internet bukan saja mengenai pornografi, namun juga ketagihan berlangganan kupon permainan.

Dalam penelitian yang dilakukan, ketersediaan gambar telanjang bukan hal utama dalam pemanfaatan internet yang dilakukan oleh para siswa karena lebih banyak siswa yang kurang setuju dibandingkan dengan siswa yang setuju terhadap hal tersebut.

Demikian juga kegiatan menghambur-hamburkan uang yang dilakukan setelah menggunakan internet tidak disukai oleh para siswa, terbukti bahwa jumlah yang tidak setuju dan kurang setuju merupakan jumlah dominan pada perkara membuang-buang uang untuk urusan yang kurang penting. Beberapa dampak negatif dari intensitas pemanfaatan internet yang dibahas, dampak negatif yang dominan mempengaruhi siswa yaitu dampak bahwa internet bisa menurunkan pola interaksi siswa dalam lingkungan sosialnya.

Dampak negatif yang lain seperti misalnya sikap sosial, perkenalan kepada dunia kejahatan, maupun kecanduan terhadap hal-hal negatif tidak sempat dialami oleh para siswa yang intensitas pemanfaatan internetnya tergolong berat sekalipun. (Sujana et al., 2021) Internet memang sudah menjadi salah satu kebutuhan untuk menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar, terutama bagi siswa dan guru. Namun karena mengingat dampaknya yang bisa memberi hal-hal negatif, pemanfaatan internet tetap harus diawasi oleh orang tua dan masyarakat.

Proses pendampingan dan penyuluhan perlu dilakukan agar siswa dapat secara mandiri memilih mana hal-hal yang baik dan yang buruk dari internet. Jadi, yang menjadi faktor terbesar yang turunnya karakter, turunnya moral di Indonesia bisa dikatakan adalah faktor dari pemanfaatan internet. Karena sampai kapanpun, internet tak akan pernah hilang sampai beberapa ratus tahun dari negara ini.

Dengan demikian, berkembangnya isu-isu digitalisasi menjadi sebuah tantangan sendiri bagi semua lapisan masyarakat. Dewasa ini masyarakat tidak bisa membayangkan bagaimana hidup tanpa hal-hal yang berhubungan dengan internet ini, baik dalam berkomunikasi, sosialisasi, interaksi sehari-hari, semua dilakukan dengan media dan didorong juga semakin canggihnya teknologi sehingga masyarakat sudah terjebak jauh di dalamnya tanpa disadari. Kecenderungan ini membawa dampak pula bagi anak-anak usia remaja, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi pola pikir dan pola tindak dari anak remaja tersebut.

Semakin banyaknya kasus-kasus kekerasan yang terjadi di media dan semakin maraknya penipuan yang terjadi dalam masyarakat memberikan suatu kekhawatiran bagi perkembangan dan mentalitas anak-anak usia remaja (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Dimana dalam hal ini, kategori dari anak-anak remaja adalah anak perempuan atau laki-laki yang dalam rentang usia 13 tahun hingga 18 tahun. Menariknya adalah efek dari perkembangan teknologi ini pun berkaitan dengan segala aspek kehidupan: pendidikan, gaya hidup, keluarga, konsumerisme, bahkan hingga budaya. Dimana teknologi dapat menghaburkan batas antara kehidupan privat dan public dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan karakter adalah hal yang harus diperhatikan oleh seluruh lapisan Masyarakat ((Teologi, 2021)

Dalam era yang dipenuhi dengan beragam tantangan sosial, dan keadaan yang dinamis, pendidikan karakter berfungsi sebagai dasar yang kuat untuk membimbing para remaja dalam mem membuat keputusan yang baik sehingga dapat menjadi masyarakat yang bertanggung jawab. Pendidikan karakter sangat penting untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai tertentu seperti rasa hormat, tanggung jawab, jujur, peduli, adil dan membantu siswa untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sendiri untuk mencapai kesuksesan hidup menurut (Abdulatif, 2021)

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pendidikan karakter dan akhlak mulia pembelajaran secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan menurut (Kusuma et al., 2020) Pendidikan bukanlah sebatas pelajaran yang diterima di dalam kelas, tetapi maknanya lebih dari pada itu.

Menurut Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 dalam penelitian yang diadakan oleh (Purnasari & Sadewo, 2021) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu

tindakan sadar dan memiliki perencanaan yang tepat dalam menciptakan suasana belajar sehingga pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti kekuatan spiritual atau keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang kokoh, kecerdasan, penerapan akhlak yang mulia, dan penguasaan ketrampilan baik bagi diri peserta didik maupun masyarakat.

Dengan demikian, pendidikan karakter menjadi landasan untuk membentuk individu yang berdaya saing dan bermartabat dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Dalam arti luas, pendidikan dapat didefinisikan sebagai hidup. Ini artinya bahwa manusia belajar tentang pengetahuan hidup seumur hidupnya.

Di era digital ini sangat mudah untuk menggali bahkan mendapatkan informasi di internet.(Juliantini, 2022) Orangtua harus menjadi pengawas dan pembimbing yang baik untuk para remaja dalam mendapat informasi, apalagi dengan usia yang masih belum mampu membedakan bahkan menyaring hal yang baik dan tidak baik terutama di era digital ini. Dikhawatirkan, bahwa dengan adanya teknologi justru akan mendapat dampak negatif karena kurangnya pemantauan orangtua.

Kebanyakan remaja jaman sekarang lebih fokus untuk memperhatikan layar di depan matanya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, bahkan jarang lagi terlihat remaja bermain permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional ini bisa dijadikan kebiasaan untuk menjalin rasa persaudaraan dengan teman sebaya dan menjadi lebih akrab serta memunculkan ide-ide kreativitas dengan menggunakan permainan tradisional.(Rani, 2023) Dari kejadian tersebut, para remaja akan kehilangan waktu berharganya saat bermain bersama keluarga, belajar, mengembangkan bakat atau bermain bersama teman-temannya karena fokusnya sudah diambil alih oleh layar ponsel ataupun teknologi yang ada. Maka dari itu, peran orangtua juga sangat penting bagi para remaja dalam membimbing, memantau, serta mengatur waktu dari alat digital yang dipakai. Tetapi penelitian yang dilakukan oleh (Afif, 1970) menegaskan bahwa ternyata di era digital ini, banyak orang tua tergoda untuk mengabaikan peran mereka. Mereka sering menyalahkan anak-anak mereka ketika melakukan kesalahan tetapi sebenarnya orang tua juga memiliki peran di dalamnya. Para orang tua cenderung untuk menuruti permintaan anak-anak mereka dalam hal menggunakan gadget tanpa batasan yang jelas.

Hasilnya, akan anak tersebut seringkali menghabiskan waktu mereka dalam menggunakan alat digital ini atau terlalu fokus pada perangkat teknologi mereka. Tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat memiliki dampak yang negatif pada perkembangan moral dan kerohanian anak. Sehingga tidak heran apabila ketika jenis tontonan atau kegiatan tidak mendapatkan pengawasan yang baik, menyebabkan moralitas dari remaja menjadi buruk. memberikan informasi bahwa seorang bocah yang berusia 11 tahun

tega memperkosa seorang gadis kecil setelah ia menonton film tidak senono di handphone pamannya.

Hal ini terjadi karena orang tua dalam hal ini paman dari remaja ini lalai dalam mengontrol jenis tontonan yang ditonton oleh remaja ini. Menurut (Yanto, 2020) menyatakan bahwa jika teknologi di era digital tidak digunakan secara bijak, maka hal-hal negatif dapat muncul, terutama dari sisi moralitas, yang menjadi sumber utama dampak negatif pada saat ini. Pendidikan karakter diartikan menjadi sebuah pendidikan yang bisa meningkatkan karakter siswa sebagai anak yang mulia secara memberi contoh nilai moral yang positif serta memberi ajaran bagaimana musyawarah guna diambilnya sebuah putusan secara memprioritaskan keperluan individu lainnya.

Di era teknologi sekarang, anak-anak tampak kurang aktif dan jarang bersosialisasi dalam keluarga dan masyarakat. Sebagian besar anak muda saat ini lebih fokus pada gawai di depan mata daripada bermain bersama temantemannya. Akibatnya, tidak jarang anak muda melewatkkan waktu berkualitas bersama keluarga, belajar, mengembangkan kemampuan, atau bermain bersama teman-temannya karena perhatian mereka teralihkan oleh tampilan mobile atau teknologi yang ada. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan, memantau, dan mengontrol waktu anak-anak yang dihabiskan untuk perangkat digital.

Di era teknologi sekarang, anak-anak tampak kurang aktif dan jarang bersosialisasi dalam keluarga dan masyarakat. Sebagian besar anak muda saat ini lebih fokus pada gawai di depan mata daripada bermain bersama temantemannya. Akibatnya, tidak jarang anak muda melewatkkan waktu berkualitas bersama keluarga, belajar, mengembangkan kemampuan, atau bermain bersama teman-temannya karena perhatian mereka teralihkan oleh tampilan mobile atau teknologi yang ada. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan, memantau, dan mengontrol waktu anak-anak yang dihabiskan untuk perangkat digital.(Rahayu, 2019) Di era teknologi sekarang, anak-anak tampak kurang aktif dan jarang bersosialisasi dalam keluarga dan masyarakat. Sebagian besar anak muda saat ini lebih fokus pada gawai di depan mata daripada bermain bersama temantemannya. Akibatnya, tidak jarang anak muda melewatkkan waktu berkualitas bersama keluarga, belajar, mengembangkan kemampuan, atau bermain bersama teman-temannya karena perhatian mereka teralihkan oleh tampilan mobile atau teknologi yang ada. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan, memantau, dan mengontrol waktu anak-anak yang dihabiskan untuk perangkat digital.

KESIMPULAN

Pada kesimpulan yang didapat dari penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian adalah :

1. Agar di era digital saat ini digunakan pada hal yang positif maka dengan cara

- megawasi dan membatasi aktivitas negatif pada teknologi dikalangan masyarakat khususnya mahasiswa dengan cara.
2. Untuk membentuk karakter pada mahasiswa di era digital saat ini adalah dengan perbanyak atau menyebarkan informasi-informasi hal yang positif pada internet agar para mahasiswa memiliki karakter yang positif karena karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan, yang akhirnya tidak hanya menjadi suatu kebiasaan saja tetapi sudah menjadi suatu karakter.
 3. Pendidikan karakter mencakup nilai-nilai yang menjadi dasar bagi pembentukan pribadi yang baik dan berkontribusi positif pada masyarakat. Sayangnya, penerapan pendidikan karakter sering diabaikan, dengan banyak lebih fokus pada pendidikan intelektual. Pendidikan karakter sesungguhnya merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan. Itulah sebabnya pendidikan karakter tidak boleh diabaikan karena lewat pendidikan ini maka dapat membentuk individu yang dapat beradaptasi dengan perubahan zaman dan berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Era digital membawa tantangan moral bagi remaja, karena penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perilaku dan moralitas mereka.
 4. Orang tua juga memiliki peran yang penting dalam mengawasi penggunaan teknologi dari anak-anak mereka. Pendidikan karakter dapat memiliki dampak positif pada moralitas remaja, membantu mereka mengembangkan nilai-nilai yang baik dan bertanggung jawab, sehingga dapat menghadapi tantangan moral di era digital ini dengan lebih baik.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya dan pembaca diharapkan agar penulisan ini menjadi pembelajaran agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi saat ini ke arah yang positif, dengan mengambil pendekatan bijak dalam memanfaatkan teknologi, kita dapat menjadi agen perubahan yang positif dan membantu mendorong kemajuan negara ke arah yang lebih baik. Salah satu cara untuk membantu kemajuan negara adalah dengan memperluas wawasan dan pengetahuan kita melalui teknologi. Dengan memiliki wawasan yang luas, kita dapat membuat keputusan yang lebih baik dan menghasilkan pemikiran yang lebih rasional. Selain itu, kita juga bisa menghasilkan karya-karya positif, seperti konten edukasi, cerita moral positif, atau mempromosikan produk-produk dalam negeri melalui internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (1970). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Anggi Prasetia. (2023). Journal of Educational Learning and Innovation. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elias.v2i2>

- Juliantini, N. K. (2022). Besarnya Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan. *November*, 0–7.
- Kusuma, J. W., Maliki, B. I., & Fatoni, M. (2020). Peran Pendidikan Dalam Menyiapkan Bisnis Tradisional Memasuki Era Digital. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v7i1.57>
- Mansir, F., Yogyakarta, U. M., Guru, K., & Nasional, P. (2020). Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung. *8*(2), 293–303.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Rani, S. (2023). Komunikasi Dakwah dalam Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 207–216.
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518–524. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP>
- Sunandari, S., Maharani, A. S., Nartika, N., Yulianti, C., & Esasaputra, A. (2023). Perkembangan Era Digital terhadap Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 12005–12009. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2161>
- Teologi, J. (2021). Angelion. 2(2), 165–181.
- Tian Wahyudi. (2021). Reinterpretasi Jihad dalam Pendidikan di Era Digital. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 32(1), 129–150. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v32i1.1412>
- Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar di Lingkungan Masyarakat Era Digital. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 7–12.
- Yanto, M. (2020). Manajemen kepala Madrasah Ibtidaiyah dalam menumbuhkan pendidikan karakter religius pada era digital. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3), 176. <https://doi.org/10.29210/146300>