

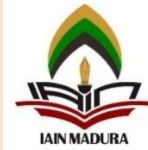


**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11753



**Pemanfaatan Digitalisasi
sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam
Pembelajaran Bahasa Indonesia
pada Era Society 5.0**

Liana Rochmatul Wachidah*

* Tadris Bahasa Indonesia, IAIN Madura

Alamat surel: liantarwachidah@iainmadura.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Digitalisasi;
Pendidikan
Karakter;
Pembelajaran
Bahasa Indonesia.

Di era society 5.0 ini, media digital dianggap sebagai hasil evolusi teknologi informasi dan komunikasi yang berdampak secara signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya berpengaruh pada aspek pendidikan khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia dan pembentukan karakter peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan digitalisasi sebagai penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era society 5.0. Jenis penelitian yang digunakan yakni kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan didukung dengan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini yakni peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dan data penelitian ini berwujud hasil observasi dan studi pustaka. Teknik pengumpulan data melalui penelusuran terhadap sumber-sumber pustaka seperti buku, jurnal, catatan, dan laporan yang relevan dengan topik atau isu yang sedang dibahas. Teknik analisis data penelitian ini melalui pengelompokan data, penyajian, verifikasi, dan kesimpulan. Hasil penelitian ini yakni penguatan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan digitalisasi melalui aplikasi, platform pembelajaran, dan *website* pembelajaran. Digitalisasi melalui *website* pembelajaran Bahasa Indonesia yakni memiliki dua sistematika. Pertama, *website* pembelajaran peserta didik ini memiliki tujuh fitur: (1) *home*; (2) *lesson*; (3) *training*; (4) *task*; (5) *report*, (6) *edit profile*; dan (7) panduan. Kedua, *website* pembelajaran peserta didik memiliki enam fitur yaitu: (1) beranda; (2) halaman; (3) kuis; (4) media; (5) pengaturan; dan (6) pengguna. *Website* ini bisa digunakan untuk melakukan penilaian yang mengukur perkembangan karakter peserta didik, seperti kemampuan mereka untuk mendengarkan dengan empati atau berkomunikasi dengan kejujuran melalui kuis-kuis.

Abstract

Keywords:
Digitalization;
Character building;
Indonesian
Language Learning.

Digital media in the era of society 5.0 is the result of the evolution of information and communication technology which has had a significant impact on various aspects of people's lives. One of them influences aspects of education, especially learning Indonesian and character building of students. The aim of this research is to describe the use of digitalization as strengthening character education in Indonesian language learning in the era of society 5.0. This research uses qualitative research with a descriptive approach and is supported by literature study. The data source in this research is that the researcher acts as the key instrument and the data for this research is in the form of observations and literature studies. Data

collection techniques involve searching library sources such as books, journals, notes and reports that are relevant to the topic or issue being discussed. The data analysis technique for this research is through data grouping, presentation, verification and conclusions. The results of this research are strengthening character in learning Indonesian by utilizing digitalization through applications, learning platforms and learning websites. Digitalization through Indonesian language learning websites has two systems. First, web-based learning for students has seven features: (1) home; (2) lessons; (3) training; (4) tasks; (5) report, (6) edit profile; and (7) guidance. Second, web-based learning for teachers has six features, namely: (1) homepage; (2) page; (3) quiz; (4) media; (5) setting; and (6) users. This website can be used to carry out assessments that measure students' character development, such as their ability to listen empathetically or communicate honestly through quizzes.

Terkirim: 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Media digital di era society 5.0 merupakan hasil evolusi teknologi informasi dan komunikasi yang berdampak secara signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat (Sá dkk., 2021). Adanya media digital dalam pengembangan revolusi industri 4.0 ini memiliki dampak pada peran manusia yang akan bersaing dengan teknologi (Padmawati & Pihung, 2022). Pemanfaatan media digital telah merevolusi pada cara pandang pendidikan seseorang. Adanya media pembelajaran yang tersedia melalui daring, memudahkan akses sumber daya manusia berkembang pesat. Era society 5.0 ini mencoba mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas hidup, produktivitas, dan keberlanjutan masyarakat secara keseluruhan. Hal ini mendorong transformasi dalam berbagai sektor kehidupan sehingga dapat lebih responsif dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Teknologi dikembangkan lebih lanjut dan dengan cara yang diartikulasikan dan terkoordinasi, dengan tujuan disesuaikan dengan kebutuhan individu dan kemasyarakatan (Sá dkk., 2021). Sebagaimana pendapat (Julianto, 2023) yang menyatakan bahwa adanya perkembangan pendidikan yang semakin pesat, mengharuskan upaya untuk memaksimalkan peran teknologi untuk memudahkan terlaksananya pendidikan dan pembelajaran. Teknologi digital dapat digunakan untuk memantau dan mengelola bidang pendidikan dan pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat erat kaitannya pengimplementasian Pendidikan karakter.

Era digital saat ini terus berkembang sehingga berimbas pada media digital yang menjadi bagian integral peserta didik untuk membantu kegiatan mereka sehari-hari. Peserta didik menghabiskan waktu mereka untuk bermain *online*, mengeksplorasi internet, dan terlibat dalam media sosial. Pada konteks ini, media digital memiliki potensi besar untuk memengaruhi pendidikan moral peserta didik. Digitalisasi dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui media pembelajaran. Adanya media pembelajaran tentu membantu proses peserta didik dalam belajar nilai-nilai moral sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menarik (Hasan dkk., 2021). Selain memberikan pelajaran kognitif, penting pula memberikan pelajaran afektif pada

peserta didik melalui pendidikan karakter. Melalui contoh konkret dan bimbingan dari orang tua, pendidik, media informasi dan teknologi, serta berbagai aspek kehidupan lainnya dalam memberikan pengaruh dalam keberhasilan perkembangan peserta didik (Agnia dkk., 2021). Pendidikan karakter diberikan dalam membangun akhlak dan perilaku luhur pada diri peserta didik melalui pembelajaran dan pembiasaan (Ramadhani & Febrian, 2022).

Arus modernisasi memberikan perubahan yang cenderung mengarah pada krisis moral dan akhlak (Noor, 2011). Misalnya, peserta didik tidak menunjukkan perilaku sopan kepada orang tua maupun pendidik, mengucapkan kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan usia mereka, bahkan melakukan *bullying* pada teman sebayanya. Adanya berbagai pelanggaran yang muncul di dunia pendidikan saat ini, merupakan bentuk manifestasi dekadensi moral (Wachidah dkk., 2023). Munculnya dekadensi moral perlu ditanggulangi dengan pembinaan moral supaya karakter dan jati diri bangsa Indonesia khususnya peserta didik sekolah tidak hilang oleh teknologi (Anggraeni dkk., 2023). Digitalisasi dapat menjadi alat yang kuat dalam pendidikan karakter, tetapi bukan pengganti interaksi manusia. Pendidikan karakter memerlukan dukungan dari pendidik dan orang tua dalam mengenalkan, menggambarkan, dan memperkuat nilai-nilai karakter. Orang tua, pendidik, dan masyarakat memiliki peran penting dalam penggunaan media digital sebagai alat yang efektif untuk memberikan materi secara kognitif dan secara afektif untuk membentuk karakter dan moral peserta didik. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan karakter perlu diimbangi dengan kesadaran akan dampak negatif yang mungkin muncul.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di lingkungan pendidikan di daerah Pamekasan, Madura mengenai pendidikan karakter, diperoleh berbagai informasi yang mendukung penelitian, yakni (1) Terdapat kecenderungan distorsi nilai moral. Media sosial dapat memengaruhi cara individu melihat nilai dan etika. Adakalanya media sosial dapat memicu perilaku negatif, seperti *cyberbullying* dan perilaku tidak etis. (2) Ketergantungan pada teknologi. Ketergantungan pada teknologi yang dapat mengakibatkan penurunan keterampilan sosial, empati, dan interaksi langsung, yang merupakan komponen penting dari karakter yang baik. (3) Pengaruh masyarakat digital. Anonimitas dalam dunia digital dapat memicu penggunaan identitas palsu atau perilaku yang tidak etis sehingga peserta didik perlu diajarkan tanggung jawab dalam dunia digital. Informasi di atas mengarah pada degradasi moral, akan tetapi hal ini dapat dihindari seiring dengan perkembangan teknologi (Prahesti & Santosa, 2022).

Terdapat penelitian sejenis yang relevan dan mutakhir dengan penelitian saat ini. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh (Julianto, 2023), berjudul *Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berintegrasi Pendidikan Karakter*. Hasil dari penelitian ini yakni kompetensi-kompetensi dasar kelas XI SMA dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter melalui penggunaan teknologi digital yang memberikan berbagai hal baru bagi pendidik, peserta didik, dan satuan pendidikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini yakni pada objek kajian digitalisasi dalam pendidikan karakter. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini yakni pada tujuan penelitian.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Sugiarto & Farid, 2023), berjudul *Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0*. Hasil penelitian tersebut yakni literasi digital menjadi jalan yang efektif untuk menanamkan Pendidikan

karakter. Peserta didik dapat mengimplementasikan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, kerjasama, hingga memecahkan sebuah masalah. Selain itu, peserta didik juga dapat memahami dampak yang muncul dalam berbagai sektor, seperti sosial, ekonomi, dan budaya melalui adanya literasi digital. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini yakni pada objek kajian digitalisasi dalam pendidikan karakter. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini yakni pada bidang mata Pelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hal di atas, maka penelitian berjudul “*Pemanfaatan Digitalisasi sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Society 5.0*” ini penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan manfaat digitalisasi untuk menguatkan Pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era society 5.0 saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan didukung dengan studi pustaka. Sumber data dalam penelitian ini yakni peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Data penelitian ini berwujud hasil observasi dan studi pustaka. Teknik pengumpulan data melibatkan penelusuran terhadap sumber-sumber pustaka seperti buku, jurnal, catatan, dan laporan yang relevan dengan topik atau isu yang sedang dibahas. Teknik analisis data penelitian ini melalui pengelompokan data, penyajian, verifikasi, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Digitalisasi telah membuka banyak peluang untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Terdapat empat cara yang dapat digunakan untuk mempelajari Bahasa Indonesia secara digital, yakni sebagai berikut.

Pertama, melalui aplikasi dan platform e-learning. Ada banyak aplikasi dan platform e-learning yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya yakni *website* pembelajaran. Menurut (Yuhefizar, 2013), *website* merupakan gabungan dari beberapa halaman yang memiliki fungsi memberikan informasi melalui domain-domain yang disajikan. Pengembangan *website* tentu memerlukan banyak halaman web yang memiliki keterkaitan sehingga perlunya ahli yang berkompeten dalam mengembangkan *website*.

Kedua, sumber belajar *online*. Faktor penting dalam kemajuan suatu negara yakni salah satunya pendidikan. Indikator utama yang menjadi penentu tingkat kemajuan suatu negara yakni pendidikan yang berkualitas (Alfikri & Fajar, 2023). Melalui pemanfaatan internet, peserta didik dapat memperoleh sumber untuk belajar bahasa Indonesia guna menopang Pendidikan. Pembelajaran berbasis audio visual seperti video pembelajaran di *youtube* akan lebih menarik daripada pembelajaran yang terkotak pada buku teks. Peserta didik dapat menjelajah sumber belajar *online*, mereka dapat mengakses dengan mudah *e-book* dan jurnal. Selain itu juga dapat mengakses film dan animasi yang menggambarkan karakter yang baik dan perilaku moral dapat menjadi sarana pendidikan yang kuat. Membicarakan karakter dalam film dan cerita membantu peserta didik memahami bagaimana karakter mereka dapat memengaruhi tindakan mereka.

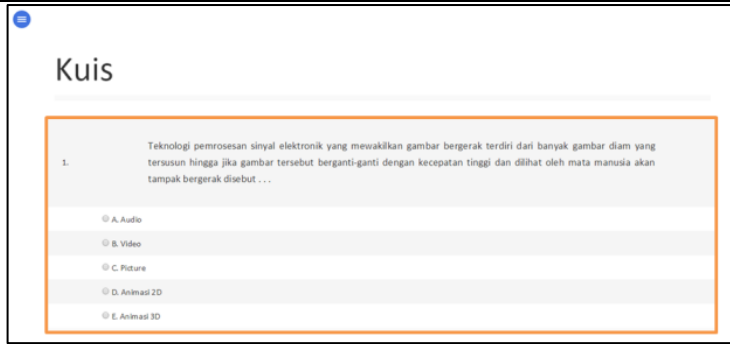
Ketiga, mengembangkan pelatihan berbasis *game*. Menurut (Hasan dkk., 2021), permainan adalah salah satu media pembelajaran yang menyajikan aktifitas belajar dengan permainan. Beberapa aplikasi dan platform pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. *Keempat*, pembelajaran dilakukan melalui kelas virtual. Perubahan suasana dan kondisi pembelajaran pasca pandemi yang paling dirasakan hingga kini yakni adanya pembelajaran daring. Pada kegiatan *workshop* maupun kursus dalam kelas bahasa Indonesia kini sering diselenggarakan secara virtual. Hal tersebut dapat memungkinkan akses lebih luas bagi mereka yang ingin mempelajari bahasa Indonesia dari berbagai lokasi. Sebagaimana pendapat (Hasan dkk., 2021) bahwa lingkungan pendidikan yang memiliki fasilitas memadai dapat menerapkan pembelajaran daring secara optimal. Sistem penyajian pembelajaran berlangsung di mana pendidik dan peserta didik tetap berada di rumah masing-masing. Banyak aplikasi yang dapat digunakan misalnya *zoom*, *googlemeet*, *telegram*, *whatsapp* dan *sms*.

Digitalisasi melalui Pengembangan *Website* Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran kepada pembelajar (Aqib, 2016). Salah satu bentuk media pembelajaran yakni *website*. *Website* pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki *user interface* masing-masing yaitu *user* dan *admin*. *User* merupakan peserta didik dan *admin* merupakan pendidik. Berikut gambaran umum *website* pembelajaran Bahasa Indonesia. Desain antarmuka atau *interface* utama dalam *website* ini menggunakan tampilan yang minimalis dan konten yang mudah dioperasikan oleh *user* (peserta didik) dan *admin* (pendidik). Digitalisasi melalui *website* pembelajaran Bahasa Indonesia yakni memiliki dua sistematika. Pertama, *website* pembelajaran peserta didik memiliki tujuh fitur : (1) *home*; (2) *lesson*; (3) *training*; (4) *task*; (5) *report*; (6) *edit profile*; dan (7) panduan. Kedua, *website* pembelajaran pendidik memiliki enam fitur yaitu: (1) beranda; (2) halaman; (3) kuis; (4) media; (5) pengaturan; dan (6) pengguna (D. M. Nugraha, 2015). Berikut beberapa uraian fitur *website*.

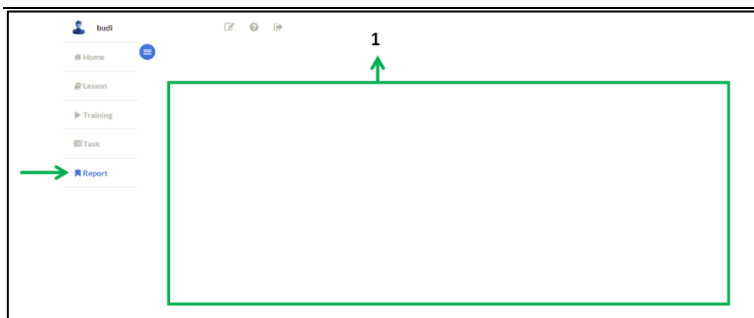
User (peserta didik)

Menu	Keterangan
 <p data-bbox="544 618 668 651">Gambar 1</p>	<p data-bbox="1034 264 1305 297">Halaman Login User</p> <p data-bbox="1034 322 1329 813">Gambar di samping adalah halaman login user merupakan halaman yang digunakan user/ pengguna sebagai hak akses untuk masuk dalam media pembelajaran. Berikut adalah keterangan gambar 1 : (1) nama perangkat lunak yang digunakan dalam media pembelajaran; (2) NIS (Nomer Induk Siswa); (3) password; (4) button login.</p>
 <p data-bbox="544 1167 668 1200">Gambar 2</p>	<p data-bbox="1034 817 1313 851">Halaman Utama User</p> <p data-bbox="1034 853 1313 1059">Halaman utama user merupakan halaman yang berisikan tujuan dari media pembelajaran yang terlihat seperti gambar 2.</p>
 <p data-bbox="544 1599 668 1632">Gambar 3</p>	<p data-bbox="1034 1198 1257 1232">Halaman Lesson</p> <p data-bbox="1034 1234 1329 1805">Halaman lesson merupakan halaman yang berisikan materi-materi pembelajaran. Berikut adalah keterangan Gambar 3: (1) capaian pembelajaran 1 adalah menjelaskan materi keterampilan berbahasa reseptif, (2) capaian pembelajaran 2 adalah menjelaskan keterampilan berbahasa produktif; (3) capaian pembelajaran 3 adalah menjelaskan keterampilan berbahasa produktif</p>



Gambar 4

Halaman Kuis
Halaman kuis merupakan halaman yang digunakan sebagai latihan soal yang berisikan soal pilihan ganda. Berikut adalah halaman kuis yang ditujukan pada gambar 4. Di halaman ini nanti peserta didik dapat menjawab kuis atau permainan untuk penguatan karakter, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab.



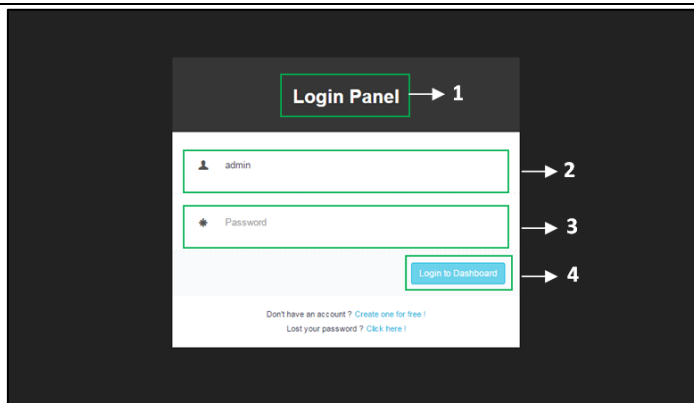
Gambar 5

Halaman Report
Halaman *report* merupakan halaman yang berisikan hasil dari soal-soal kuis. Berikut adalah halaman *report* yang ditujukan pada gambar 5.

Admin (pendidik)

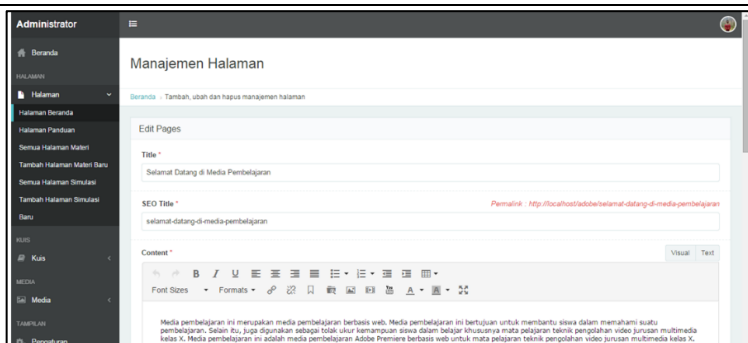
Menu

Keterangan



Gambar 1.1

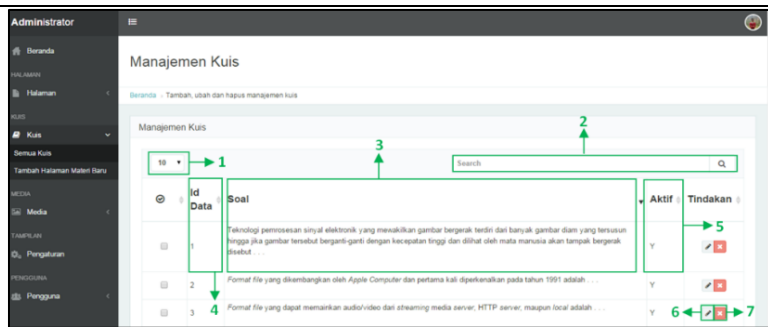
Halaman Login
Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan *user/* pengguna sebagai hak akses untuk masuk dalam media pembelajaran. Berikut adalah keterangan Gambar 1.1 : (1) nama *login*; (2) *username admin*; (3) *password*; dan (4) *button login*.



Gambar 1.2

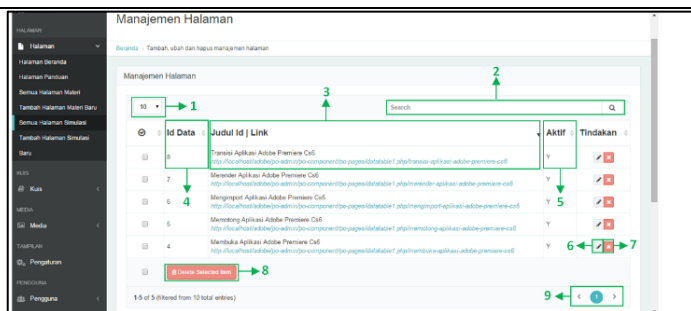
Menu Halaman Beranda
Menu halaman beranda merupakan halaman yang digunakan untuk *mengedit* isi dari halaman *home user*. Berikut adalah keterangan Gambar 1.2 : (1) *menghapus Image*; (2) *mengimport image/memasukkan gambar*; (3) *mengaktifkan halaman*; (4) *button Submit/tombol*

menjalankan; dan (5) *button cancel*/tombol membatalkan.



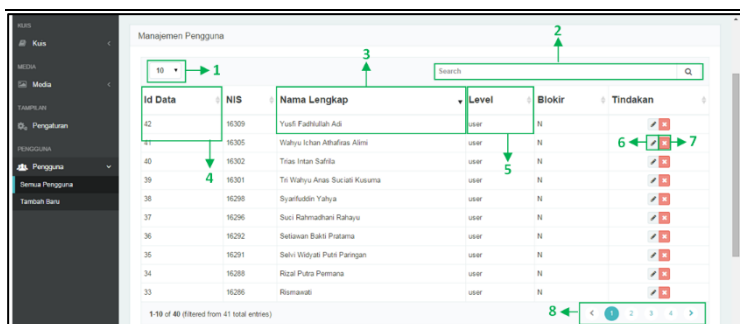
Gambar 1.3

Halaman Menu Kuis
Halaman menu kuis merupakan halaman yang digunakan untuk mengedit isi halaman *task* pada *user*. Berikut adalah keterangan gambar 1.3 : (1) menampilkan beberapa isi tabel; (2) menu pencarian; (3) soal; (4) ID *data record*; (5) keterangan pengaktifan halaman; (6) edit halaman; (7) menghapus halaman per item; (8) menghapus halaman yang telah diceklis; dan (9) halaman tabel. Di halaman ini nanti bisa untuk membuat kuis atau permainan untuk penguatan karakter, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab.



Gambar 1.4

Halaman simulasi
Menu semua halaman simulasi merupakan halaman yang digunakan untuk mengedit halaman semua simulasi pada halaman *user*. Berikut adalah keterangan gambar 1.4: (1) menampilkan beberapa isi tabel; (2) menu pencarian; (3) judul materi; (4) ID *data record*; (5) keterangan pengaktifan halaman; (6) edit halaman; (7) menghapus halaman per item; (8) menghapus halaman yang telah diceklis; dan (9) halaman tabel.



Gambar 1.5

Halaman Menu Pengguna
Halaman menu pengguna merupakan halaman yang digunakan untuk mengedit pengguna/*user*. Berikut adalah keterangan gambar 1.5: (1) menampilkan beberapa isi tabel; (2) *menu* pencarian; (3) nama lengkap *user*; (4) ID *data*

record; (5) keterangan *level*; (6) edit halaman; (7) menghapus halaman per item; dan (8) halaman tabel.

Menurut Santoso S. Hamidjojo, media pembelajaran hasil intregasi dari Garis Besar Perencanaan Pembelajaran (GBPP) yang bertujuan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar (Latuheru, 1988). *Website* pembelajaran di atas bisa digunakan untuk melakukan penilaian yang mengukur perkembangan karakter peserta didik, seperti kemampuan mereka untuk mendengarkan dengan empati atau berkomunikasi dengan kejujuran melalui kuis-kuis yang disajikan kemudian diukur dengan skor.

Penguatan Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi

Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter. Oleh sebab itu, pemanfaatan digitalisasi harus dilakukan secara bijak supaya tidak mengganggu pembentukan karakter peserta didik, melainkan dapat mendukung secara penuh (Syasmita, 2018). Pembentukan karakter bagi peserta didik perlu dibina sejak dini supaya mereka memiliki karakter yang berkualitas. Perlu dipahami bahwa setiap orang memiliki potensi karakter yang baik sejak lahir, tetapi perlu pembinaan secara terus-menerus supaya karakter yang baik itu dapat tetap dimiliki hingga dewasa (Imawan dkk., 2023). Di Era Society 5.0 ini, peserta didik perlu memiliki kompetensi seperti mampu berpikir kritis dan kreatif, bernalar, komunikatif, kolaboratif, serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah (Mira dkk., 2022). Selain itu, mereka juga harus memiliki karakter yang mencerminkan Pancasila yaitu memiliki rasa ingin tahu, melakukan inisiatif, gigih dan giat, mudah beradaptasi, memiliki jiwa kepemimpinan, serta memiliki kepedulian sosial dan budaya (Harahap dkk., 2023). Berbagai karakter tersebut penting dimiliki oleh peserta didik, apalagi dalam era digital yang terus berkembang, di mana komunikasi *online* sering menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Berikut ada lima pilihan yang bisa digunakan untuk menguatkan pendidikan karakter melalui digitalisasi.

Pertama, penggunaan *platform e-learning* yang terintegrasi. *Platform e-learning* dapat digunakan untuk menyajikan konten yang mempromosikan nilai-nilai karakter, seperti kerjasama, integritas, dan empati. Penggunaan *platform e-learning* ini tentu menyajikan materi dan latihan soal, sehingga dengan adanya kemampuan untuk merencanakan, mengatur, dan menyelesaikan tugas dengan efektif dapat mencerminkan karakter peserta didik yang memiliki integritas dan rasa tanggung jawab. Nilai integritas sangatlah penting sangat dibutuhkan untuk menghadapi era masyarakat 5.0 (Hidayati dkk., 2020). Selain itu karakter 'tanggung jawab dan ketekunan' juga dapat muncul jika peserta didik dapat mengatur sedemikian rupa atas pekerjaan dan resiko yang dia jalani. (Lickona, 2015) berpendapat bahwa tanggung jawab merupakan kemampuan untuk merespon atau menjawab. Tanggung jawab adalah kelanjutan dari rasa menghormati, jika seseorang menghargai orang lain, berarti dia dapat merasakan sebuah ukuran rasa tanggung jawab untuk melakukan hal positif.

Kedua, pengembangan aplikasi pendidikan karakter. Teknologi telah memungkinkan akses yang lebih luas ke sumber-sumber pendidikan. Penguatan pendidikan karakter berbasis teknologi informasi dengan memanfaatkan gawai yang didalamnya dapat mengakses internet sehingga peserta didik dapat menjelajah media sosial, selain itu juga memanfaatkan media televisi, video, maupun perfilman (I. Nugraha dkk., 2021). Melalui pemanfaatan teknologi, dapat mengembangkan aplikasi untuk mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada pengembangan karakter. Aplikasi tersebut dapat berisi kuis atau permainan yang dikemas dalam bentuk soal cerita yang mengilustrasikan nilai-nilai karakter seperti 'kejujuran, tolong menolong, dan kerjasama'. Menurut (Lickona, 2015), tolong menolong yakni sebuah kegiatan untuk saling membantu atau bekerja sama dengan orang yang ditolong. Melalui sikap tolong menolong kepada peserta didik, artinya pendidik maupun orang tua memberikan bimbingan untuk berbuat kebaikan dengan hati.

Ketiga, melalui konten interaktif. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif, seperti teks interaktif, video edukasi karakter, video interaktif, atau permainan kata, dapat digunakan untuk mengajarkan etika, kerjasama, rasa hormat, dan sikap positif dalam berkomunikasi. Menurut (Lickona, 2015) rasa hormat dan tanggung jawab merupakan karakter dasar manusia. Rasa hormat terbagi menjadi tiga pokok penting, yaitu (1) penghormatan terhadap diri sendiri, (2) penghormatan terhadap orang lain, dan (3) penghormatan terhadap semua bentuk kehidupan dan lingkungan yang saling menjaga satu sama lain. Melalui konten interaktif yang dimuat dalam media sosial juga memungkinkan partisipasi aktif dari seluruh lapisan masyarakat dalam diskusi publik dan aksi sosial, memungkinkan suara mereka didengar dan mempengaruhi kebijakan public (Salsabila & Wibawa, 2022).

Keempat, melakukan kolaborasi dan proyek bersama. Menurut (Sá dkk., 2021), kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu sehingga dapat bersama-sama menciptakan sinergi dalam kolaborasi yang bermanfaat dalam situasi baru (Sharp, 2020; Serpa, Ferreira, & Santos, 2017). Digitalisasi dapat mendukung proyek kolaboratif peserta didik untuk melakukan kerja sama dalam kelompoknya sehingga dapat membangun karakter kepemimpinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Menurut teori (Lickona, 2015), sikap saling kerja sama mengenalkan kepada manusia bahwa tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri dan dunia juga membutuhkan manusia, sehingga manusia perlu bekerja sama dalam meraih sebuah tujuan dasar dengan upaya mempertahankan diri.

Kelima, pemanfaatan media sosial. Media sosial dapat digunakan dalam konteks pendidikan karakter untuk mengajarkan etika bermedia sosial, seperti berbicara dengan baik dan menghormati pendapat orang lain. Melalui media sosial, peserta didik dapat pula melakukan diskusi daring. Forum dan platform diskusi daring dapat digunakan untuk berdiskusi tentang isu-isu yang berkaitan dengan karakter, seperti toleransi, keberagaman, dan kesadaran sosial. Peserta didik dapat ikut berpartisipasi dalam forum diskusi dan menyampaikan berbagai ide mereka. Mereka akan belajar mendalami karakter seperti pentingnya 'berbicara dengan sopan dan hormat, saling mendengar pendapat orang lain, dan juga memiliki empati'. Rasa empati merupakan dasar seseorang bisa menempatkan diri sehingga dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Sebagai contoh bila kita tidak ingin sakit, maka jangan menyakiti orang lain. Empati

merupakan bagian dari perasaan moral (*moral feeling*), di mana sisi emosional karakter ini sangat penting karena bentuk kesadaran hati seseorang (Lickona, 2015).

Keenam, penilaian berbasis karakter. Pendidikan bahasa Indonesia dapat mencakup penilaian yang mengukur perkembangan karakter peserta didik, seperti kemampuan mereka untuk mendengarkan dengan empati atau berkomunikasi dengan kejujuran. Digitalisasi dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan karakter peserta didik melalui analisis data dengan memberikan umpan balik yang sesuai. Adanya umpan balik yang bernilai positif akan memberikan dampak pada penguatan karakter peserta didik, begitu pula sebaliknya.

Ketujuh, pelatihan keterampilan sosial. Penggunaan teknologi untuk mengajar keterampilan sosial seperti komunikasi yang efektif, penyelesaian konflik, dan kepemimpinan. Selain itu, teknologi digital dapat melahirkan sebuah inovasi, keterampilan, dan kreativitas seseorang dengan cara banyak belajar guna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (Laksana, 2021). Kemampuan untuk menciptakan dan berbagi karya seni, desain, dan ide-ide baru dapat memperkaya karakter manusia dalam hal rasa 'percaya diri dan inisiatif'.

Pendidikan karakter merupakan karakter dasar yang dimiliki manusia berpondasi pada nilai-nilai moral universal yang dipahami oleh masyarakat. Hal ini juga dikenal sebagai "*golden rule*" atau aturan emas sehingga setiap manusia memang harus memiliki karakter dasar tersebut (Sugiarto & Farid, 2023). Melalui adanya teknologi digital, interaksi antar manusia dapat lebih efisien dan produktif. Selain banyak hal positif yang diperoleh melalui pemanfaatan teknologi, hal yang tidak boleh diabaikan yaitu mengajarkan peserta didik untuk menerapkan etika berinternet dan perlindungan diri dari ancaman *online*.

Penting untuk diingat bahwa dampak teknologi pada karakter manusia tergantung pada bagaimana teknologi digunakan dan diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari (Holst dkk., 2020). Jika mereka sudah mendapatkan pengetahuan moral (*moral knowing*), maka hal tersebut juga harus diimbangi dengan perasaan (*moral feeling*) dan sikap (*moral action*) peserta didik baik dalam bentuk tindakan (Lickona, 2015). Begitu juga dalam kehidupan nyata maupun di media sosial juga sepatutnya menunjukkan karakter yang baik dan santun (Harsono dkk., 2022). Pendidikan, kesadaran, dan pengawasan yang bijaksana dapat membantu manusia menghadapi tantangan dan memanfaatkan manfaat teknologi sambil mempertahankan karakteristik positif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media digital memiliki potensi besar dalam membentuk pendidikan moral peserta didik jika digunakan secara bijak. Orang tua, pendidik, dan masyarakat harus berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing peserta didik dalam penggunaan media digital. Melalui *website*, aplikasi, media sosial, maupun konten pendidikan moral perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media digital dapat membantu membentuk individu yang bermoral dan etis dalam memosisikan diri dan menempatkan diri.

Digitalisasi melalui *website* pembelajaran Bahasa Indonesia yakni memiliki dua sistematisasi. Pertama, *website* pembelajaran peserta didik memiliki tujuh fitur : (1) *home*; (2) *lesson*; (3) *training*; (4) *task*; (5) *report*; (6) *edit profile*; dan (7) panduan. Kedua, media pembelajaran berbasis *web* pendidik memiliki enam fitur yaitu: (1) beranda; (2) halaman;

(3) kuis; (4) media; (5) pengaturan; dan (6) pengguna. *Website* ini bisa digunakan untuk melakukan penilaian yang mengukur perkembangan karakter peserta didik, seperti kemampuan mereka untuk mendengarkan dengan empati atau berkomunikasi dengan kejujuran melalui kuis-kuis yang disajikan kemudian diukur dengan skor. *Website* pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri oleh peserta didik dan mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penting untuk menciptakan kombinasi yang seimbang antara pendekatan tradisional dan digital dalam pendidikan karakter. Meskipun teknologi dapat membantu dalam mendukung pengembangan karakter, pendekatan secara manusiawi tetap penting dalam membimbing peserta didik. Pendidikan karakter harus disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut dan budaya Masyarakat, tempat peserta didik tinggal.

Saran

Penelitian tentang teknologi digital di era society 5.0 dapat memberikan wawasan tentang dampak dan potensi teknologi ini dalam mengubah masyarakat, ekonomi, pendidikan, dan banyak bidang lainnya. Bagi pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan tepat supaya peserta didik mampu memiliki karakter yang baik. Bagi orang tua, perlu memperhatikan kegiatan anak saat di rumah, serta dapat menjadikan teknologi untuk membentuk karakter anak. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian saat ini supaya kajian ini dapat berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agnia, A. S. G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335.
- Alfikri, M. Y., & Fajar, M. I. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3), 1091.
- Anggraeni, G. I., Mahta, H. N., & Setyaningsih, M. (2023). Peranan Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak Menjadi Pemimpin Masa Depan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 293.
- Aqib, Z. (2016). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama widya.
- Harahap, N. J., Limbong, C. H., & Sinaga Simanjorang, E. F. (2023). The Education in Era Society 5.0. *Jurnal Eduscience*, 10(1), 237–250.
- Harsono, Thoyyibah, K., & Narimo, S. (2022). Implementation of Character Education in The Society 5.0 Era on Accounting Education Students, Universitas Muhammadiyah Surakarta. *International Conference on Education Innovation and Social Science (ICEISS)*, 191. <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/iceiss/article/view/1075>
- Hasan, M., Milawati, Djarajat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group. https://www.researchgate.net/publication/369059435_Digitalisasi_Pembelajaran_Bahasa_Indonesia_Berintegrasi_Pendidikan_Karakter.

- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Suyitno, & Winarni, R. (2020). Exploring the Implementation of Local Wisdom-Based Character Education among Indonesian Higher Education Students. *International Journal of Instruction*, 13(2), 179–198.
- Holst, J., Brock, A., Singer-Brodowski, M., & De Haan, G. (2020). Monitoring Progress of Change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within Documents of the German Education System. *Sustainability*, 12(10), 4306.
- Imawan, M., Pettalongi, A., & Nurdin, N. (2023). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik di Era. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 326.
- Julianto, I. R. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berintegrasi Pendidikan Karakter. *MASALIQ*, 3(2), 251–260.
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Education Technology The 21st Century. *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JteP)*, 1(1), 21.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Depdikbud.
- Lickona, T. (2015). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. PT. Bumi Aksara.
- Mira, A. N. S., Fadliya, A. P. M., & Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(2), 18–28.
- Noor, R. M. (2011). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Solusi Pendidikan Moral yang Efektif*. Ar-ruzz Media.
- Nugraha, D. M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Video Pada SMK PGRI 3 Malang* [Universitas Negeri Malang].). <https://onsearch.id/Record/IOS3265.article-39628/Details>
- Nugraha, I., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penguatan Karakter Pancasila di Kalangan Pelajar. *Definisi: Jurnal Agama dan Sosial-Humaniora.*, 1(3), 165.
- Padmawati, N. N., & Pihung, E. S. (2022). *Mengembangkan Pembelajaran Digitalisasi Di Era Society 5.0*.
- Prahesti, V. D., & Santosa, S. (2022). The Challenge of Educating on The Character of Students in Facing The Society Era 5.0. *Fenomena*, 21(2), 247–254.
- Ramadhani, K., & Febrian, S. R. (2022). Opportunities and Challenges of Religious Character Education for Madrasah Ibtidayyah Students in The Era of Society 5. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol 9 (2). *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2).
- Sá, M. J., Santos, A. I., Serpa, S., & Ferreira, C. M. (2021). Digital Literacy in Digital Society 5.0: Some Challenges. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 10(2), 5.
- Salsabila, T. A., & Wibawa, A. P. (2022). Peran dan Pemanfaatan Media Sosial di Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, 2(9).
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.
- Syasmita, I. (2018). Pemanfaatan Informasi Dan Teknologi (IT) dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 640. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/35840>

Wachidah, L., Putikadyanto, A. P. A., Kusumawati, H., Adebina, I. C., & Setiawan, A. (2023). Karakter Pelajar Pancasila sebagai Penanggulangan Dekandensi Moral dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 386–405.

Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Graha Ilmu.