



Pendidikan Karakter di Era Digital

**Fita Arinda, Henderikus Dasrimin, Feby Arief Nugroho,
Ratna Novita Punggeti, David Djerubu, Ode Zulaeha,
Hengki Nurhuda, Faqihatuddiniyah, Aridhotul Haqiyah,
Aully Grashinta, Nurul Zuriah, A.Kachsufur Djasim Ilyas Paenrongi,
M. Rhifky Wayahdi, Hasrina Utami, Ratih Anjarwani, Silvia Marina,
Sarwandi, Muh. Wahyu Suryandi Adam, Dani Nur Riyadi,
Ratna Kurnia Sari**

Pendidikan Karakter di Era Digital

**Fita Arinda, Henderikus Dasrimin, Feby Arief Nugroho,
Ratna Novita Punggeti, David Djerubu, Ode Zulaeha,
Hengki Nurhuda, Faqihatuddiniyah, Aridhotul Haqiyah,
Aully Grashinta, Nurul Zuriah, A.Kachsyfur Djasim Ilyas
Paenrongi, M. Rhifky Wayahdi, Hasrina Utami, Ratih
Anjarwani, Silvia Marina, Sarwandi, Muh. Wahyu Suryandi
Adam, Dani Nur Riyadi, Ratna Kurnia Sari**



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Pendidikan Karakter di Era Digital

Fita Arinda, Henderikus Dasrimin, Feby Arief Nugroho, Ratna Novita Punggeti, David Djerubu, Ode Zulaeha, Hengki Nurhuda, Faqihatuddiniyah, Aridhotul Haqiyah, Aully Grashinta, Nurul Zuriah, A.Kachsufur Djasim Ilyas Paenrongi, M. Rhifky Wayahdi, Hasrina Utami, Ratih Anjarwani, Silvia Marina, Sarwandi, Muh. Wahyu Suryandi Adam, Dani Nur Riyadi, Ratna Kurnia Sari

ISBN: 978-634-7226-32-7

Editor : Dr. Suci Anggraeni, S.Pd.I., M.Pd

Layout : Miftahul Jannah, M.Kom

Desain sampul : Rifki Ramadan

Penerbit

PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi & Distributor Tunggal

PT. Mifandi Mandiri Digital

Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu
Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Cetakan Pertama, Agustus 2025

Hak Cipta © 2025 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku Pendidikan Karakter di Era Digital ini dapat terselesaikan. Kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi referensi komprehensif bagi pendidik, orang tua, dan pemerhati pendidikan dalam menghadapi tantangan pembentukan karakter di tengah derasnya arus perkembangan teknologi. Perubahan sosial yang ditandai oleh masifnya penggunaan media digital telah membawa peluang sekaligus tantangan yang memerlukan pendekatan baru dalam pendidikan karakter.

Buku ini disusun secara sistematis dengan menggabungkan teori, kajian empiris, dan praktik lapangan, sehingga pembaca dapat memahami konsep pendidikan karakter mulai dari landasan teoritis hingga strategi aplikatif di era digital. Bab pertama hingga bab ketiga memberikan pengantar mengenai urgensi pendidikan karakter, teori dan pendekatan yang relevan, serta pilar-pilar karakter yang perlu dikuatkan sesuai konteks perkembangan zaman. Bab-bab selanjutnya mengulas pengaruh teknologi terhadap perilaku anak, tantangan media sosial, adiksi digital, dan strategi keterlibatan keluarga serta pendidik dalam proses pembentukan karakter.

Keunikan buku ini terletak pada pembahasan integrasi teknologi dalam pendidikan karakter, termasuk literasi digital, kesadaran etika digital, pemanfaatan konten digital positif,

hingga penerapan pembelajaran berbasis proyek yang menanamkan nilai-nilai karakter. Di samping itu, pembaca juga akan menemukan panduan praktis untuk mengukur keberhasilan pendidikan karakter, membangun ekosistem kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan masyarakat, serta merancang inovasi pembelajaran yang memadukan kearifan lokal dengan kemajuan teknologi.

Penulis berharap buku ini dapat menjadi panduan strategis bagi para pemangku kepentingan pendidikan dalam membekali generasi muda dengan karakter yang kokoh, literasi digital yang mumpuni, serta kesadaran etika dalam memanfaatkan teknologi. Di tengah derasnya arus informasi dan perubahan yang cepat, karakter yang kuat adalah pondasi utama bagi generasi masa depan agar mampu menjadi insan yang berintegritas, adaptif, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini, baik melalui masukan, kajian, maupun pengalaman lapangan yang dibagikan. Semoga buku ini bermanfaat dan menjadi inspirasi untuk terus mengembangkan pendidikan karakter yang relevan dengan tantangan zaman.

Medan, Maret 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 PENGANTAR PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL	1
Pendahuluan	1
Pengertian Pendidikan Karakter	2
Karakteristik Era Digital	6
Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital	6
Urgensi Integrasi Pendidikan Karakter dalam Era Digital	7
BAB 2 TEORI DAN PENDEKATAN DALAM PENDIDIKAN KARAKTER .	9
Pendahuluan	9
Pendidikan Karakter	10
BAB 3 PILAR-PILAR PENDIDIKAN KARAKTER	18
Pendahuluan	18
Enam Pilar Utama Pendidikan Karakter	22
Kontekstualisasi Pilar Karakter dalam Era Digital	24
Praktik Baik Penanaman Pilar Karakter di Sekolah Dasar	25
Refleksi dan Rekomendasi	27
BAB 4 PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PERILAKU DAN KARAKTER ANAK	29
Pendahuluan	29
Pengaruh Teknologi terhadap Perilaku Sosial Anak	30
Pengaruh Teknologi terhadap Perkembangan Emosional	32
Peran Orang Tua dan Pendidik	34
BAB 5 MEDIA SOSIAL DAN KRISIS NILAI DI KALANGAN GENERASI DIGITAL	38
Pendahuluan	38
Definisi dan Konteks	39
Dampak Media Sosial terhadap Nilai-nilai	43
Faktor-faktor Penyebab Krisis Nilai	48
Solusi dan Strategi Penguatan Nilai di Era Digital	51

BAB 6 ADIKSI DIGITAL DAN TANTANGAN PEMBENTUKAN KARAKTER	55
Pendahuluan	55
Pengertian Adiksi Digital	56
Gejala dan Dampak Adiksi Digital	56
Tantangan dalam Pembentukan Karakter	57
Peran Keluarga dan Sekolah	58
Strategi Pencegahan dan Solusi	58
BAB 7 PERAN KELUARGA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER DIGITAL	60
Pendahuluan	60
Pendidikan Karakter	62
Peran Keluarga dalam Pembentukan Karakter	64
Pola Asuh Keluarga di Era Digital	66
BAB 8 KONTRIBUSI PENDIDIK DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER	70
Pendahuluan	70
Peran Guru dalam Menanamkan Nilai-nilai Karakter Anak	72
Nilai-nilai Karakter yang Umum Ditanamkan	73
Konsep Pendidikan Karakter	74
Karakter Anak Usia Dini dalam Perspektif Perkembangan	75
Strategi Internalisasi Nilai-nilai Karakter	75
Teori-teori Pendukung Pendidikan Karakter	77
BAB 9 PENGGUNAAN TEKNOLOGI SEBAGAI SARANA PENGUATAN KARAKTER	78
Pendahuluan	78
Peran Teknologi dalam Penguatan Pendidikan Karakter	79
Pertimbangan Etis dan Budaya dalam Integrasi Teknologi Pendidikan Karakter	80
Tantangan dan Risiko Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Karakter	82
Perspektif yang Lebih Luas dalam Integrasi Teknologi untuk Pendidikan Karakter	83
BAB 10 LITERASI DIGITAL SEBAGAI BAGIAN DARI PENDIDIKAN KARAKTER	85
Pendahuluan	85
Pengertian dan Dimensi Literasi Digital	87
Pendidikan Karakter di Era Digital	88

Fungsi Pendidikan Karakter	90
Hubungan antara Literasi Digital dan Pendidikan Karakter	92
Strategi Implementasi dalam Pendidikan Karakter	94
Pendekatan Pendidikan Karakter Menurut Jenjang Usia	97
Tantangan Etika di Dunia Digital	103

BAB 11 MEMBANGUN KESADARAN ETIKA DIGITAL DI KALANGAN

PELAJAR	106
Pendahuluan	106
Konsep Dasar Etika Digital	107
Peran Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Tantangan Era Digital	109
Tantangan Etika Digital di Kalangan Pelajar	110
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesadaran Etika Digital	112
Strategi Membangun Kesadaran Etika Digital	113
Peran Pemerintah dalam Membangun Etika Digital	116
Kolaborasi Tripusat Pendidikan	117
Studi Kasus dan Contoh Praktis	118

BAB 12 PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KONTEN DIGITAL

POSITIF	120
Pendahuluan	120
Konsep Dasar Pendidikan Karakter Digital	121
Transformasi Pendidikan Era Digital	122
Karakteristik Konten Digital Positif	123
Platform Digital untuk Pendidikan Karakter	124
Strategi Implementasi di Sekolah	126
Metode Pembelajaran Digital Berkarakter	126
Evaluasi dan Penilaian Karakter Digital	127
Tantangan dan Solusi	128
Studi Kasus di Indonesia	129
Rekomendasi dan Masa Depan	130
Pendapat Ahli dan Contoh Implementasi Pendidikan Karakter Digital 2025	131

BAB 13 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK PENDIDIKAN

KARAKTER	134
Pendahuluan	134
Memahami Esensi Pembelajaran Berbasis Proyek	136
Hubungan Simbiotik antara PBL dan Pendidikan Karakter	138
Merancang Proyek yang Berpusat pada Pembentukan Karakter	142
Studi Kasus: Proyek "Jejak Digital Pahlawan Lokal"	144
PBL sebagai Investasi Jangka Panjang	146

BAB 14 MENGUKUR KEBERHASILAN PENDIDIKAN KARAKTER	148
Pendahuluan	148
Definisi Keberhasilan Pendidikan Karakter	149
Proses Evaluasi dan Pengukuran	151
Komponen yang diukur dalam Pendidikan Karakter	157
BAB 15 PERAN SEKOLAH DALAM MEMBANGUN EKOSISTEM PENDIDIKAN KARAKTER	164
Pendahuluan	164
Peran Pembelajaran, Ekstrakurikuler, dan Pembiasaan dalam Pendidikan Karakter	165
Peran Guru Dan Tenaga Kependidikan dalam Pendidikan Karakter	170
Sinergi Orang Tua dan Komite Sekolah dalam Membangun Karakter Siswa	175
BAB 16 KERJA SAMA SEKOLAH, ORANG TUA, DAN MASYARAKAT	178
Pendahuluan	178
Peran Sekolah sebagai Penggerak Utama	180
Tantangan dalam Membangun Sinergi	189
Rekomendasi Strategis	190
BAB 17 TANTANGAN DAN MASA DEPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL	194
Pendahuluan	194
Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital	195
Strategi Menghadapi Tantangan	200
Masa Depan Pendidikan Karakter di Era Digital	204
BAB 18 MEMPERSIAPKAN GENERASI BERKARAKTER DI ERA DIGITAL	210
Pendahuluan	210
Karakter yang Dibutuhkan di Era Digital	211
Peran Pendidikan dalam Pembentukan Karakter Digital	220
Peran Orang Tua dan Lingkungan Sosial	222
Tantangan dan Solusi	227
BAB 19 INOVASI DALAM PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS TEKNOLOGI	233
Pendahuluan	233
Modul Pembelajaran Cerdas dalam Pendidikan Karakter	234
Pendidikan Karakter Berbasis Digital	235
Integrasi Kearifan Lokal dan Konten Agama dalam Pendidikan Karakter .	236

Pendekatan Digital dalam Pendidikan Dasar	237
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Studi Sosial	238
Tantangan dan Pertimbangan dalam Implementasi Teknologi untuk Pendidikan Karakter	239
BAB 20 ETIKA DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI BAGI PENDIDIKAN KARAKTER	
Pendahuluan	241
Pengertian Etika	242
Pengertian Pendidikan Karakter	242
Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan	243
Risiko Penyalahgunaan Teknologi terhadap Karakter	244
Nilai-nilai Etika yang Harus Ditanamkan dalam Penggunaan Teknologi ..	246
Peran Guru dan Orang Tua dalam Membentuk Etika Digital	247
Strategi dan Model Pembelajaran untuk Menanamkan Etika Digital	249
Kebijakan dan Regulasi Terkait Etika Teknologi	251
Kebijakan dan Regulasi di Indonesia	252
Kebijakan dan Prinsip Internasional	252
Tantangan dan Solusi Implementasi Etika Teknologi dalam Pendidikan ..	253
Daftar Pustaka	257
Tentang Penulis	290

BAB 1 PENGANTAR PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan zaman telah memperluas makna pendidikan di era modern. Esensi pendidikan terus berkembang sehingga menjadi hal krusial yang perlu *di-upgrade* secara berkala. Era digital menuntut konsep dan prinsip-prinsip pendidikan untuk mampu beradaptasi serta berinovasi dengan perkembangan teknologi sebagai pendamping pesatnya sistem pengetahuan (Anandari, 2023). Peserta didik, pendidik, dan seluruh infrastruktur pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan era digital. Tidak dapat dimungkiri bahwa di era digital, seluruh aspek kehidupan, mulai dari gaya hidup, teknologi, hingga tatanan perilaku, terus maju (Laka, 2024). Hal ini menjadikan pendidikan sebagai pedoman dasar yang kokoh untuk dikelola dan diimplementasikan pada era baru, dengan segala karakteristik subjek pendidikan yang unik.

Tantangan akan terus muncul dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan konsep pendidikan kepada generasi muda yang memiliki jiwa berbeda dengan generasi konvensional sebelumnya. Pendidikan di era digital tidak lagi hanya berfokus pada pendidikan konvensional yang mementingkan *knowledge* atau berlandaskan pada teori semata. Lebih dari itu, pendidikan di era modern harus tumbuh secara luas dengan mengakar pada “Pendidikan Karakter”. Sistem-sistem krusial dalam pendidikan sangat dibutuhkan di era digital. Kunci untuk menyambungkan

BAB 2 TEORI DAN PENDEKATAN DALAM PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha krusial untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1, sekolah berfungsi sebagai tempat pengembangan peserta didik. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka memiliki kekuatan jasmani dan rohani, membangun kepribadian, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak mulia. Tujuannya adalah agar setiap peserta didik dapat berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya bertujuan menciptakan individu dengan potensi akademik tinggi, tetapi juga membentuk karakter yang baik.

Pendidikan karakter terus dikembangkan melalui pembaruan kurikulum yang berfokus pada pembentukan karakter. Hal ini bertujuan untuk mengubah paradigma hasil belajar, sehingga tidak hanya memprioritaskan aspek pengetahuan, melainkan juga aspek lain seperti keterampilan dan karakter. Kebijakan ini diperkuat oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016, yang menekankan pentingnya memadukan dimensi sikap, akademik, dan keterampilan dalam proses pendidikan.

Pada tahun 2017, pemerintah menetapkan Perpres No. 87 Tahun 2017 untuk menegaskan pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). PPK bertujuan memperkuat karakter siswa melalui pengembangan empat dimensi: olah hati

BAB 3 PILAR-PILAR PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan bagian esensial dari tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pilar-pilar pendidikan karakter menjadi kerangka nilai dasar yang ditanamkan kepada peserta didik sejak dini agar mereka mampu menjadi individu yang berakhlak, berdaya saing, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Lasiyo, Hastangka, 2023).

Pemerintah Indonesia merespons tantangan zaman dengan meluncurkan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila sebagai visi dan misi pendidikan nasional. Profil ini mencakup enam dimensi karakter utama, yakni beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, bernalar kritis, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, dan kreatif. Implementasi profil ini diharapkan membentuk pelajar Indonesia yang unggul secara karakter dan mampu bersaing secara global. Strateginya dilakukan melalui integrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, termasuk dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dilaksanakan di berbagai satuan pendidikan (Laghung, 2023).

Karakter peserta didik perlu dikembangkan dalam spektrum yang lebih luas seiring masuknya pengaruh globalisasi

BAB 4 PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PERILAKU DAN KARAKTER ANAK

Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi elemen sentral dalam kehidupan anak-anak. Perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan komputer, serta akses internet yang semakin meluas, telah mengubah cara anak berinteraksi, belajar, dan membentuk identitas sosial serta emosional mereka. Anak usia 6-12 tahun, yang berada pada tahap perkembangan psikososial yang krusial menurut teori Erikson tentang "industri vs. inferioritas" sangat dipengaruhi oleh paparan teknologi. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan rasa kompetensi, membangun hubungan dengan teman sebaya, dan mempelajari cara mengelola emosi. Namun, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan ini, sementara penggunaan yang bijak dapat memperkaya pengalaman sosial dan emosional mereka.

Subbab ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam dampak teknologi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, dengan fokus pada interaksi sosial, empati, pengendalian diri, dan kesejahteraan emosional. Penelitian ini juga mengeksplorasi tantangan seperti kecanduan digital dan *cyberbullying*, serta peluang seperti pembelajaran kolaboratif dan pengembangan kreativitas melalui teknologi. Peran orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan akan dibahas sebagai elemen kunci dalam mengelola dampak teknologi. Dengan

BAB 5 MEDIA SOSIAL DAN KRISIS NILAI DI KALANGAN GENERASI DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital secara fundamental telah mengubah cara manusia hidup, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial. Sebagai salah satu manifestasi utamanya, media sosial menjadi ruang sosial baru yang memediasi interaksi antarindividu dan kelompok. Kehadiran media sosial tidak hanya memengaruhi aspek teknologis, tetapi juga membawa dampak signifikan pada aspek kultural, psikologis, dan nilai-nilai masyarakat, terutama pada generasi yang tumbuh di tengah arus teknologi, yang dikenal sebagai generasi digital.

Generasi digital adalah individu yang sejak usia dini telah terbiasa dengan perangkat digital dan akses internet. Mereka memiliki karakteristik unik, seperti keterampilan teknologi yang tinggi, kemampuan *multitasking*, serta kecenderungan mengonsumsi dan memproduksi informasi secara cepat. Namun, di balik keunggulan adaptasi ini, muncul tantangan kompleks dalam pembentukan nilai dan karakter. Media sosial menjadi faktor paling berpengaruh karena berperan sebagai medium untuk konstruksi identitas, pembentukan opini, dan arena sosial yang membentuk norma serta nilai baru.

Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang masif dan tidak terkontrol dapat menyebabkan *value shift* atau pergeseran nilai pada generasi muda. Fenomena ini diindikasikan oleh meningkatnya orientasi pada pencitraan

BAB 6 ADIKSI DIGITAL DAN TANTANGAN PEMBENTUKAN KARAKTER

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap kehidupan manusia secara drastis, khususnya dalam dua dekade terakhir. Akses yang mudah terhadap internet, perangkat pintar, dan media sosial telah menciptakan peluang besar dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan hiburan. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga membawa dampak negatif berupa kecanduan atau adiksi digital, yang kini menjadi perhatian serius di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia (Kurniawati & Wijayanto, 2023). Fenomena ini paling banyak menyerang generasi muda yang secara intens terpapar teknologi sejak usia dini, sehingga menyebabkan gangguan pada aspek kognitif, sosial, hingga emosional mereka.

Adiksi digital tidak hanya berdampak pada kesehatan mental dan produktivitas individu, tetapi juga menimbulkan tantangan serius dalam proses pembentukan karakter. Karakter yang seharusnya dibentuk melalui interaksi sosial langsung, pengalaman nyata, dan nilai-nilai budaya mulai tergerus oleh gaya hidup digital yang cenderung individualistik, instan, dan dangkal (Prasetyo *et al.*, 2024). Hal ini diperburuk oleh algoritma media sosial yang memperkuat bias kognitif dan membatasi ruang dialog sehat, sehingga menghambat pengembangan sikap kritis, empati, dan tanggung jawab sosial pada anak dan remaja.

Tantangan ini menuntut pendekatan baru dalam

BAB 7 PERAN KELUARGA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER DIGITAL

Pendahuluan

Di era pesatnya perkembangan kecerdasan buatan (AI), kehidupan sehari-hari semakin erat dengan teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan dan pengasuhan anak. AI telah merambah berbagai sektor, memberikan alat yang dapat memudahkan proses belajar serta perkembangan anak. Transformasi digital ini telah mengubah cara hidup dan interaksi sosial, menjadikan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari keseharian anak-anak.

Dampaknya pun cukup besar terhadap pembentukan karakter dan moral mereka. Banyak anak lebih memilih menghabiskan waktu dengan perangkat digital dari pada berinteraksi dengan keluarga, mengurangi kesempatan orang tua untuk berdialog secara langsung, memberikan arahan, serta menanamkan nilai-nilai etika dan moral.

Keluarga memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan moral anak, menciptakan individu yang berintegritas. Sebagai lingkungan pertama yang dikenal anak, keluarga memberikan pengaruh besar terhadap sikap dan perilaku mereka dalam proses tumbuh kembangnya. Teori yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner (1979) menekankan bahwa lingkungan keluarga memiliki dampak langsung dalam pembentukan individu.

Pendidikan karakter bertujuan menanamkan kebiasaan positif, mendorong individu untuk memahami dan merasakan

BAB 8 KONTRIBUSI PENDIDIK DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER

Pendahuluan

Pada pendidikan anak usia dini, peran guru sangatlah krusial dalam membentuk karakter peserta didik. Masa ini dikenal sebagai masa emas karena perkembangan nilai-nilai kepribadian anak sangat mudah diarahkan oleh lingkungan terdekatnya, terutama oleh sosok guru yang berperan besar sebagai panutan. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan pembelajaran akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam membentuk nilai-nilai moral dan karakter anak. Melalui perilaku yang dapat diteladani, kegiatan rutin yang mendukung nilai positif, serta integrasi nilai moral ke dalam pembelajaran, guru menjadi aktor penting dalam proses internalisasi karakter. Selain itu, guru turut menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menjalin sinergi dengan orang tua untuk memperkuat nilai-nilai tersebut di rumah.

Dengan peran yang strategis ini, kontribusi guru menjadi kunci utama dalam mencetak generasi yang tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berintegritas. Peran ini sangat fundamental bagi upaya pembangunan masyarakat yang bermoral dan berbudaya.

Guru bukan hanya bertanggung jawab dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, namun juga memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian dan nilai-nilai karakter anak. Thomas Lickona (1991) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu upaya sadar yang bertujuan

BAB 9 PENGGUNAAN TEKNOLOGI SEBAGAI SARANA PENGUATAN KARAKTER

Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi tidak hanya menawarkan kemudahan akses informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam membentuk dan memperkuat karakter peserta didik. Penggunaan teknologi sebagai sarana pengembangan karakter merupakan pendekatan inovatif yang menggabungkan alat digital dengan nilai-nilai pendidikan moral, sosial, dan emosional, demi menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga matang secara etika.

Integrasi teknologi dalam pendidikan karakter muncul sebagai respons terhadap perubahan zaman yang begitu cepat. Di tengah arus digitalisasi, perilaku dan nilai-nilai generasi muda kerap dipengaruhi oleh konten dan interaksi di dunia maya. Oleh karena itu, penting untuk menjadikan teknologi bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter. Berbagai strategi telah dikembangkan untuk memanfaatkan platform digital dalam menanamkan nilai tanggung jawab, kejujuran, empati, dan kerja sama dalam proses pendidikan.

Namun, pemanfaatan teknologi dalam penguatan karakter tidak lepas dari tantangan. Ketergantungan pada gawai, penyebaran nilai yang kontraproduktif, serta kurangnya literasi digital menjadi hambatan yang harus diatasi. Buku ini hadir

BAB 10 LITERASI DIGITAL SEBAGAI BAGIAN DARI PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Kehidupan manusia di abad ke-21 tidak lagi dapat dipisahkan dari teknologi digital. Anak-anak dan remaja tumbuh dalam lingkungan yang terhubung dengan gawai, media sosial, dan akses instan terhadap informasi. Revolusi digital membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi. Di Indonesia, penetrasi internet terus meningkat secara signifikan. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) menunjukkan bahwa lebih dari 79% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, dan kelompok usia pelajar menjadi pengguna aktif yang paling dominan. Gawai dan koneksi internet kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak dan remaja, baik untuk keperluan belajar, hiburan, maupun bersosialisasi. Di satu sisi, kemajuan teknologi digital membuka peluang luar biasa untuk belajar, berinteraksi, dan berkarya. Namun, di balik peluang tersebut, terdapat tantangan besar yang mengancam pembentukan karakter generasi muda.

Akses yang masif terhadap teknologi digital tidak selalu dibarengi dengan kemampuan literasi yang memadai, terutama dalam aspek etika penggunaan informasi digital. Fenomena seperti perundungan siber (*cyberbullying*), penyebaran hoaks, plagiarisme daring, ujaran kebencian, hingga kecanduan media sosial, menjadi semakin lazim terjadi di lingkungan pelajar. Laporan dari *Digital Civility Index* Microsoft (2022) mencatat

BAB 11 MEMBANGUN KESADARAN ETIKA DIGITAL DI KALANGAN PELAJAR

Pendahuluan

Era digital telah membawa perubahan revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara kita berinteraksi, belajar, dan memperoleh informasi. Bagi pelajar, dunia digital menawarkan segudang peluang untuk eksplorasi, kolaborasi, dan inovasi. Namun, di balik kemudahan akses dan kelimpahan informasi, tersimpan pula berbagai tantangan etika digital yang perlu disikapi dengan bijak. Fenomena seperti *cyberbullying*, penyebaran berita palsu (hoaks), pelanggaran privasi, plagiarisme digital, hingga kecanduan gawai, menjadi bukti nyata bahwa kemajuan teknologi harus diimbangi dengan kesadaran etika digital yang kuat. Tanpa pondasi etika yang kokoh, pelajar rentan terjerumus dalam perilaku negatif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Era digital telah mentransformasi lanskap kehidupan manusia secara fundamental, dan pelajar adalah kelompok yang paling terpengaruh oleh perubahan ini. Sebagai *digital natives*, mereka tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat, tetapi menjadikannya sebagai ruang utama untuk belajar, bersosialisasi, dan berekspresi. Akses instan terhadap informasi dan konektivitas tanpa batas adalah dua dari sekian banyak keuntungan yang ditawarkan. Namun, kemudahan ini datang dengan serangkaian tantangan etis yang kompleks. Fenomena seperti perundungan siber (*cyberbullying*), penyebaran masif berita bohong (hoaks), dan pelanggaran privasi telah menjadi

BAB 12 PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KONTEN DIGITAL POSITIF

Pendahuluan

Era digital telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental, termasuk dalam pengembangan karakter peserta didik. Pendidikan karakter yang dahulu hanya mengandalkan metode konvensional melalui pembelajaran tatap muka, kini menghadapi tantangan dan peluang baru dengan hadirnya teknologi digital. Transformasi ini tidak hanya mempengaruhi cara guru mengajar, tetapi juga bagaimana siswa belajar dan mengembangkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Konten digital positif menjadi kunci penting dalam memastikan bahwa teknologi yang digunakan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter yang berintegritas.

Pendidikan karakter melalui konten digital positif menawarkan pendekatan inovatif yang memadukan teknologi dengan nilai-nilai moral dan etika. Melalui platform digital, siswa dapat mengakses berbagai macam konten edukatif yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan toleransi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat memperkuat nilai-nilai karakter dan membantu siswa mengembangkan literasi digital yang bertanggung jawab. Namun, hal ini memerlukan strategi yang terencana dan implementasi yang sistematis agar tujuan pendidikan karakter dapat tercapai secara optimal.

BAB 13 PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Era digital membawa perubahan fundamental pada cara generasi muda belajar, berinteraksi, dan memandang dunia, yang menghadirkan tantangan serius bagi pembentukan karakter. Kemudahan akses informasi dan konektivitas tanpa batas menciptakan lanskap moral yang unik dan menuntut fokus baru pada pengembangan etika. Seperti yang disoroti, krisis moral yang dihadapi siswa modern dapat diperparah oleh kemajuan teknologi, sehingga menekankan perlunya langkah proaktif dari para pendidik untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam konteks digital (Putri *et al.*, 2024). Intervensi ini menjadi krusial karena pendidikan karakter, terutama di lingkungan virtual, esensial untuk meningkatkan motivasi dan persepsi individu tentang integritas.

Tantangan ini diperdalam oleh pengaruh lingkungan digital yang kompleks. Media sosial, misalnya, memiliki dualitas sebagai alat koneksi sekaligus berpotensi membahayakan perkembangan moral siswa melalui paparan konten negatif. Selain itu, fenomena konformitas sosial *online* dapat secara signifikan memengaruhi penilaian dan persepsi siswa tentang moralitas dan etika. Realitas ini menegaskan peran sentral institusi pendidikan, tidak hanya untuk membimbing siswa, tetapi juga untuk mengadaptasi strategi pendidikan karakter agar selaras dengan dinamika interaksi digital (Üzümcü & Berriman, 2025).

BAB 14 MENGUKUR KEBERHASILAN PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Pendidikan karakter telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan modern sebagai respons terhadap berbagai tantangan moral dan sosial yang dihadapi generasi muda. Dalam era globalisasi dan digitalisasi yang semakin maju, pembentukan karakter yang kuat menjadi semakin penting untuk mempersiapkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral yang tinggi.

Implementasi pendidikan karakter di berbagai institusi pendidikan telah mengalami perkembangan signifikan, mulai dari integrasi nilai-nilai karakter dalam kurikulum hingga penerapan program-program khusus pembentukan karakter. Namun, keberhasilan implementasi ini memerlukan sistem evaluasi yang komprehensif dan terukur untuk memastikan bahwa tujuan pembentukan karakter dapat tercapai secara optimal.

Pengukuran keberhasilan pendidikan karakter menghadapi kompleksitas tersendiri karena karakter merupakan konstruk multidimensional yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Berbeda dengan pengukuran prestasi akademik yang dapat diukur melalui tes *standardized*, pengukuran karakter memerlukan pendekatan yang lebih holistik dan berkelanjutan. Tantangan ini semakin kompleks mengingat karakter tidak hanya terbentuk melalui proses pembelajaran formal di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh

BAB 15 PERAN SEKOLAH DALAM MEMBANGUN EKOSISTEM PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya strategis untuk mencapai kemajuan peradaban. Sepanjang sejarah, pendidikan karakter telah menjadi pilar penting dalam pembangunan bangsa yang berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan secara intelektual, tetapi juga membentuk individu yang berkarakter, berakhlak mulia, dan berkepribadian kuat. Dalam proses ini, sekolah sebagai institusi pendidikan formal memegang peran sentral (Restian & Widodo, 2021; Triwiyanto, 2021).

Di era modern, sekolah tidak lagi sekadar tempat transfer pengetahuan, tetapi juga wadah penting untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan. Peserta didik tidak hanya perlu menguasai kemampuan dasar, tetapi juga harus diajarkan untuk menjadi individu yang jujur, peduli, bertanggung jawab, dan berempati. Di era *Society 5.0* yang ditandai dengan tantangan global kompleks, sekolah harus mempersiapkan siswa secara holistik (Marisa, 2021). Saat ini, fenomena krisis moral, seperti rendahnya toleransi, lunturnya nilai kebangsaan, dan penyalahgunaan media sosial, menjadi potret nyata di mana karakter siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan digital. Oleh karena itu, diperlukan ekosistem pendidikan yang tepat untuk membangun karakter siswa di sekolah.

Untuk menjawab tantangan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di

BAB 16 KERJA SAMA SEKOLAH, ORANG TUA, DAN MASYARAKAT

Pendahuluan

Pendidikan karakter yang efektif tidak dapat dibebankan hanya pada sekolah, melainkan memerlukan kolaborasi erat antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga merupakan fondasi pertama dalam membentuk karakter anak melalui penanaman nilai sejak dini. Sekolah melanjutkan peran tersebut dalam lingkungan belajar formal yang mendukung perkembangan akademik dan moral peserta didik. Sementara itu, masyarakat berperan memperkuat proses ini dengan memberikan dukungan sosial, keteladanan, dan ruang untuk mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata. Sinergi ketiga elemen ini membentuk ekosistem pendidikan karakter yang saling melengkapi dan memperkuat (Endah dkk., 2023).

Beragam tantangan masa depan seperti arus globalisasi, kemajuan teknologi informasi, krisis moral, hingga gejolak sosial menunjukkan bahwa pembentukan karakter anak di era digital menjadi semakin kompleks. Di sisi lain, pendidikan selama ini dinilai terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif dan mengabaikan dimensi karakter, sehingga memunculkan berbagai fenomena sosial negatif seperti perkelahian pelajar, kecurangan akademik, hingga penyalahgunaan narkoba dan teknologi. Dalam situasi ini, sekolah tidak bisa bekerja sendiri. Penanaman karakter anak membutuhkan keterlibatan aktif keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari ekosistem

BAB 17 TANTANGAN DAN MASA DEPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Pendahuluan

Era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi upaya pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan karakter, yang dahulu banyak dibentuk melalui interaksi tatap muka dan lingkungan sosial tradisional, kini harus beradaptasi dengan realitas baru di mana proses pembelajaran, komunikasi, dan hiburan banyak berlangsung melalui media digital. Transformasi ini menuntut adanya strategi yang tepat agar nilai-nilai moral, etika, dan integritas tidak tergerus oleh derasnya arus informasi global.

Tantangan yang dihadapi pendidikan karakter di era digital bersifat kompleks dan multidimensional. Peserta didik kini berinteraksi dalam ruang tanpa batas, di mana informasi positif dan negatif bercampur tanpa saringan yang jelas. Akses yang luas terhadap media sosial, game online, dan konten digital dapat memengaruhi pola pikir, sikap, bahkan perilaku jika tidak dibarengi dengan literasi digital yang memadai. Selain itu, globalisasi budaya yang diperkuat oleh teknologi sering kali membawa nilai-nilai yang bertentangan dengan norma dan identitas budaya lokal, sehingga pendidikan karakter perlu berperan aktif dalam menjaga jati diri bangsa di tengah modernisasi.

BAB 18 MEMPERSIAPKAN GENERASI BERKARAKTER DI ERA DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Dari cara berkomunikasi, belajar, bekerja, hingga mengakses informasi, semuanya kini bergantung pada teknologi digital. Di tengah arus digitalisasi yang masif ini, generasi muda berada di garis terdepan sebagai pengguna dan penggerak utama perubahan. Hal ini tentu memberikan banyak peluang, namun sekaligus memunculkan tantangan baru, terutama dalam membentuk karakter generasi masa depan. Kemudahan akses terhadap informasi di era digital harus diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis, etika dalam berinteraksi, serta kedewasaan dalam menggunakan teknologi. Tanpa fondasi karakter yang kuat, generasi muda rentan terpengaruh oleh konten negatif, hoaks, *cyberbullying*, dan penyalahgunaan media sosial. Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi aspek yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini sebagai bekal menghadapi era digital yang penuh tantangan ini.

Karakter yang dimaksud tidak hanya mencakup sikap jujur, tanggung jawab, dan disiplin, tetapi juga mencakup kemampuan beradaptasi, kolaborasi, empati, serta kepedulian terhadap sesama. Generasi yang berkarakter akan mampu menggunakan teknologi secara bijak, tidak hanya sebagai konsumen, tetapi juga sebagai inovator dan agen perubahan

BAB 19 INOVASI DALAM PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS TEKNOLOGI

Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, inovasi dalam pendidikan karakter berbasis teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang semakin mendesak. Sistem pendidikan global kini ditantang untuk tidak hanya mempertahankan nilai-nilai tradisional, tetapi juga mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan. Integrasi teknologi ke dalam pendidikan karakter merupakan respons terhadap kebutuhan zaman, di mana generasi muda dituntut memiliki kompetensi moral sekaligus literasi digital yang kuat.

Inovasi teknologi dalam pendidikan karakter membuka peluang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Melalui penggunaan media digital, aplikasi pembelajaran, hingga kecerdasan buatan, penyampaian nilai-nilai moral dan etika dapat dilakukan dengan cara yang lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, pendekatan ini juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, sehingga karakter siswa dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi.

Lebih dari sekadar sarana bantu, teknologi memainkan peran strategis dalam memperkuat pendidikan karakter untuk menghadapi dinamika masyarakat modern. Dengan menggabungkan metode pedagogis tradisional dan teknologi

BAB 20 ETIKA DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI BAGI PENDIDIKAN KARAKTER

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, terutama pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, termasuk internet, perangkat digital, dan kecerdasan buatan, telah memperluas akses ke sumber belajar dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Namun, kemajuan ini juga menghadirkan tantangan serius, terutama dalam hal pendidikan karakter siswa.

Pendidikan karakter merupakan inisiatif sistematis yang bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial yang positif dalam diri individu, sehingga membekali mereka menjadi warga negara yang beradab dan bertanggung jawab. Dalam kerangka ini, penerapan teknologi harus dilandasi oleh etika yang kuat agar tidak menyimpang dari tujuan pendidikan. Penyalahgunaan teknologi, seperti plagiarisme digital, penyebaran informasi palsu, dan kecanduan media sosial, dapat merusak karakter generasi muda jika tidak diimbangi dengan penanaman nilai-nilai etis yang tepat.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran etika terhadap teknologi sejak usia muda melalui pendidikan karakter di lembaga pendidikan. Etika digital, seperti tanggung jawab dalam menggunakan informasi, menghargai privasi orang lain, dan bersikap sopan di dunia maya, perlu diajarkan bersamaan dengan penguasaan keterampilan

Daftar Pustaka

- Abdira.org. (2025). "Kartun Nussa sebagai Media Pendidikan Karakter: Analisis Semiotik dalam Konteks Budaya Indonesia." *Jurnal Abdira*, 5(3), Juni 7, 2025.
- Abdira.org. (2025). "Kartun Nussa sebagai Media Pendidikan Karakter: Analisis Semiotik dalam Konteks Budaya Indonesia." Juni 7, 2025.
- Abidah, N. K. K. (2024). Penguatan Budaya Literasi Digital Melalui Praktik Baik Pembuatan Poster untuk Mencegah Cyber Bullying bagi Siswa Madrasah Aliyah Al-Maarif Singosari Malang. *Jurnal Gramaswara*.
- Afiff, F. (2012). *Pilar-pilar ekonomi kreatif*. Universitas Bina Nusantara.
- Al-Zahrani, A. M. (2015). Developing digital citizenship: An empirical analysis. *Education and Information Technologies*, 20(4), 965–980. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9351-6>
- Amalia, E. N., Ridha, A., Arifin, Z., & Zainal, Z. (2023). Implementation of Character Learning Through the Content of the Quran and Local Wisdom Based on Technology. *Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.58485/jie.v2i2.204>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. Washington, DC: Author.

- Amir, Firman & Zulkifli. (2021) Pendidikan Karakter sebagai Arus Utama Masa Depan Bangsa. *Jurnal Penelitian Humano* 12(1), 29-35.
- Amriani, A., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Safei, M. (2023). Ethics of Using Technology in Strengthening Students Religious Character. <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.362>
- Anandari, A. (2023). *Bijak Beragama di Dunia Maya: Pendidikan Karakter Era Digital*. CV Jejak.
- Anderson, C. A., & Subrahmanyam, K. (2017). Digital screen media and cognitive development. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S57-S61.
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. Pew Research Center.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Anggraini, Febiana & Nurhasanah. (2024). Hubungan Sekolah, Orang Tua, dan Masyarakat di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kualitas Sekolah. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 4(1), 855-871.
- Angwaomaodoko, E. (2024). Exploring civic engagement through student-led initiatives. *International Research in Education*, 12(2), 1.
- Antaraneews.com. (2019). "Era Digital Perlu Diimbangi Penguatan Karakter." *Antara Jawa Barat*, November 29, 2019.
- APJII. (2024). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023–2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Arifin, A. (2024). *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga dan*

- Sekolah Menuju Generasi Emas 2045. Penerbit Adab.
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, S., & Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12108>
- Arifin, N. (2025). Pendidikan Karakter Di Era Digital. CV Tahta Media Group.
- Arifin. (1992). Pokok-Pokok Pemikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama. *Bulan Bintang*. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/pandalungan/article/view/1348>
- Armstrong, D., Murck, B., & Poë, J. (2021). Service learning opportunity for undergraduate science students: integrating problem-based learning in the high school science curriculum. *Journal of Chemical Education*, 98(4), 1275-1282.
- Aryani, W. D., Dermawan, O., & Asrofi, I. (2024). Transformation of Children's Character through Digital Approaches in Primary Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 957–963. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6116>
- Asianpublisher.id. (2023). "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter terhadap Siswa dalam Kartun Nussa dan Rara." *Compass Journal*, Juni 21, 2023.
- Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia. Diakses dari <https://apjii.or.id>.
- Asiyah, Musdalifah Fitrah dkk. (2022). Analisis Kolaborasi Orangtua dan Guru dalam Menanamkan Karakter Peduli

Sosial Di Era Digital. *Jurnal Sekolah : PGSD FIP UNIMED* 6(4), 107-110.

- Atif, H., Peck, L., Connolly, M., et al. (2022). The Impact of Role Models, Mentors, and Heroes on Academic and Social Outcomes in Adolescents. *Cureus*, 14(7), e27349.
- Ayuningrum, N., Ngazizah, N., & Ratnaningsih, A. (2024). The effectiveness of authentic assessment instrument based on higher order thinking skills integrated with character education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 3(1), 1-10.
- Aziz, M. A. Z., Hayuning, N., Fitriani, N. I., & Anggraeni, R. (2025). "Strategi Menciptakan Generasi Beretika di Era Digital." *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 18(1).
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Barber, B. R. (1995). *Jihad vs. McWorld*. Ballantine Books.
- Bastian, A., Liza, L. O., & Efastri, S. M. (2023). Revolutionizing education: how digital literacy is transforming inclusive classrooms in post-COVID 19. *Journal of Public Health (United Kingdom)*, 45(3), E609–E610. <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdado58>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCCampus OpenEd.
- Belshaw, D. (2011). *The essential elements of digital literacies [Doctoral dissertation, Durham University]*. Durham E-Theses. <http://etheses.dur.ac.uk/3446/>
- Berita.upi.edu. (2020). "Civics Caring: Inovasi Aplikasi Monitoring Pembelajaran Untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik." Februari 9, 2020.
- Bertens, K. (2013). *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Beyond the syllabus: How teachers become role models for

- character building. (2025, July 11). Times of India.
- Blog.google. (2025). "Pendaftaran Akademi Edukreator 2025 telah dibuka." Google Blog, Mei 8, 2025.
- Boardman, A., Polman, J., Scornavacco, K., Potvin, A., Garcia, A., Dalton, B., ... & Alzen, J. (2024). Examining enactments of project-based learning in secondary english language arts. *Aera Open*, 10.
- Bohlin, E. Karen, Deborah Farmer, & Kevin Ryan. 2001. *Building Character in School Resource Guide*. San Fransisco. Jossey Bass.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Bronfenbrenner, U. 1979. *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Budiman, B., Tri Wahono, H. T., & Asmawan, Y. F. A. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter Anak di Era Digital bagi Guru PAUD/RA/TPQ di Desa Ngampungan Bareng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Bulathwela, S., Pérez-Ortiz, M., Holloway, C., & Shawe-Taylor, J. (2021). Could AI democratise education? Socio-technical imaginaries of an EdTech revolution. arXiv.
- Cahyaningsih, A., Ramadhani, L., Aulia, H., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (202x). Transformasi kurikulum dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21. *Jurnal Nakula*.
- Canadian Paediatric Society. (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 22(8), 461–468. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
- Çelik, S. (2021). *Social Media and Empathy: Case Study on*

- #ChallengeAccepted Campaign. International Journal of Media and Cultural Politics.
- Center for Curriculum Redesign. (2024). 4D Competencies Framework. Dalam 21st century skills [Wikipedia].
- Chou, H. T. G., & Edge, N. (2012). "They are happier and having better lives than I am": The impact of using Facebook on perceptions of others' lives. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), 117–121. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0324>
- Classover Holdings, Inc (2025). "Online Real-time Interactive Private Tutoring and Educational Services." SEC Filing S-1/A, June 6, 2025."
- Common Sense Media. (2021). The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens. Diakses dari <https://www.commonsensemedia.org>.
- Darmayanti, S. E., & Wibowo, U. B. (2014). Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2721>
- Dasrimin, H., Bafadal, I., Arifin, I., Maisyaroh, & Dami, Z. A. (2023). Spirituality leader qualities in Catholic schools in Malang, Indonesia: Teacher and student character strengthened. *Issues in Educational Research*, 33(4), 1342–1361.
- Dasrimin, H., Imron, A., & Supriyanto, A. (2019). Spirituality-Based Character Education Strategic Management. *Pendidikan Humaniora*, 7(2), 61–68.
- Dewantara, K. H. (2013). Pendidikan. UST Press.
- Dewantara, K.H. (1977). Pendidikan. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.
- Digital Technology Used in Character Building Education to

- Anticipate Radicalism: BINUS University's Contribution to Strengthen Indonesia's Defense. (2022). <https://doi.org/10.1145/3582580.3582608>
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. Pola Asuh Orangtua dan Komunikasi dalam Keluarga. Jakarta: Rineka Cipta.
- Download.garuda.kemdikbud.go.id. "Pengembangan Aplikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Kitab Al-Akhlaq Lil Banin Berbasis Android."
- Edukasi.kompas.com. (2023). "Beragam Upaya Sekolah Cetak Generasi Cerdas Berkarakter di Era Digital." Kompas, Agustus 10, 2023.
- Ejournal.uncm.ac.id. "Penerapan Pendidikan Karakter pada Siswa Melalui Literasi Digital di Kelas IV SD Negeri Pantai Muratara."
- Ejournal.unikama.ac.id. (2024). "Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila." November 30, 2024.
- Ejournal.upi.edu. "Konstruksi Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini dalam Film Animasi Nussa dan Rara."
- Endah dkk. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Dan Pembentukan Karakter Peserta Didik. Anthor: Education and Learning Journal 2(4), 551-554.
- Ependi, N. H., Pratiwi, D., Ningsih, A. M., Kamilah, A., Wijayanto, P. W., Dermawan, H., ... & Wibowo, T. P. (2023). Pendidikan Karakter. Sada Kurnia Pustaka.
- Ercegovac, Z., & Richardson, J. V. (2004). Academic dishonesty, plagiarism included, in the digital age: A literature review. *College & Research Libraries*, 65(4), 301–318. <https://doi.org/10.5860/crl.65.4.301>
- Erikson, E. (1950). *Childhood and Society*. Norton.

- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- European Union. (2016). General Data Protection Regulation (GDPR). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj>
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment.
- Fardouly, J., Diedrichs, P. C., Vartanian, L. R., & Halliwell, E. (2015). Social comparisons on social media: The impact of Facebook on young women's body image concerns and mood. *Body Image*, 13, 38-45.
- Febriani, Dinda Rizki dkk. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(1), 858-865.
- Feliza, M. A. (2025). Teachers as Ethical Role Models: Their Influence on Student Character Formation. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 5(6), 716-725.
- Fip.unesa.ac.id. "Implementasi Bing AI dalam Pendidikan Karakter di Indonesia."
- Fitria, M. (2025). Meningkatkan Karakter dan Kepribadian Anak di Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Digital sebagai Solusi di Era Society 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Floridi, L. (2013). *The ethics of information*. Oxford University Press.
- Fransyaigu, R., Ramadhani, D., & Mulyahati, B. (n.d.). Implementation of Strengthening Technology-Based Character Education in Elementary Schools. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516960>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple*

Intelligences. Basic Books.

- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., ... & Sakamoto, A. (2011). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.
- GIBO Holdings Ltd. (2025). "AI-Generated Animation Streaming Platform for Asian Youth." SEC Filing 20-F, May 14, 2025"
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley.
- Golej, J. (2024). *Súčasné inovatívne metódy a technológie vo vzdelávaní*. Maneko.
<https://doi.org/10.61544/mnk/kkbj6356>
- Goleman, D. (2014). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bloomsbury Publishing.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Greenfield, P. M. (2014). *Mind and media: The effects of television, video games, and computers*. Psychology Press.
<https://doi.org/10.4324/9781315808386>
- Gunawan, H. (2021). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasinya dalam kurikulum*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Indra. (2024). *Pendidikan Karakter: Tantangan dan Solusi di Era Digital*. Seminar Nasional Pendidikan (SNP) 2024 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
- Hafnidar dkk. (2019). The Implementation of Role of Kuttab Al-Fatih (KAF) Philosophy in Islamic Character Education. *Nadwa : Jurnal Pendidikan Islam* 13(2), 235-250.
- Harmawati, Y., Sapriya, S., Abdulkarim, A., & Bestari, P. (2024).

- Character Building in Students through “Rumi Sang Pemimpi”: A Digital Book Approach. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 9(1), 63. <https://doi.org/10.24042/tadris.v9i1.20229>
- Heindl, L., Huber, V., Schuricht, V., Wawrzinek, D., Babl, U., & Ellert, G. (2025). Exploring feedback dynamics: an experimental analysis of human and computer feedback on motivation, engagement, and grit in secondary school students. *Frontiers in Education*, 9.
- Hermawati, Yuli dkk. (2024). Tantangan Pendidikan Karakter di Indonesia. *JAWARA-Jurnal Pendidikan Karakter* 10(2), 8-15.
- Hidayat, A., Salim, R. F., Suherman, F., Keguruan Dan, I. P., & Langlangbuana, U. (2024). Program Literasi Digital dan Etika Media Sosial bagi Pelajar. *Jurnal Pengabdian Tri Bhakti*.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Hutton, J. S., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2020). Associations between screen-based media use and brain white matter integrity in preschool-aged children. *JAMA Pediatrics*, 174(1), e193869.
- Iqbal, M., Rizal, M., & Idris, J. (2021). The Strengthening of Character in Boarding Schools Based Technology in Lhouksemawe, Northern Aceh Indonesia. 682–687. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.211102.088>
- Irawan, S. (2016). Evaluasi Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fisika Di Man Yogyakarta I. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 74–85. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10734>

- Irwansah, & Imron, A. (2014). Budaya Karakter Bagi Tunarungu - Tunawicara Di SMALB-B Surabaya. *Jurnal Paradigma*, 1–6.
<https://www.neliti.com/publications/249916/budaya-karakter-bagi-tunarungu-tunawicara-di-smalb-b-surabaya>
- Jahe.or.id. (2024). "Pendidikan Karakter Melalui Media Film Nussa Dan Rara." *Journal of Applied Health Education*, Juli 24, 2024.
- Jalaluddin. 2012. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jannah, A. N., & Salma, P. N. (202x). Peran pendidikan karakter siswa SD dalam menghadapi teknologi abad 21. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*.
- Jannah, N., & Wahidah, N. 2023. Pendampingan Peran Orang Tua dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga pada Era Digital di Desa Gumukmas. *Pandalungan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
<https://ejournal.uas.ac.id/index.php/pandalungan/article/view/1348/612>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Johnson, S. K., Buckingham, M. H., Morris, S., Suzuki, S., et al. (2016). Adolescents' character role models: Exploring who young people look up to as examples of how to be a good person. *Research in Human Development*, 13(2), 126–141.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring

- youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Journal.ikipsiliwangi.ac.id. (2024). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital untuk Menanamkan Literasi Ekonomi di Sekolah Dasar." *COLLASE*, September 30, 2024.
- Journal.isi.ac.id. (2017). "Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini." *Rekam*, September 14, 2017.
- Journal.uinsgd.ac.id. (2024). "Digital-Based Character Education Innovation for Shaping a Well-Characterized Indonesian Generation." *ATTHULAB*, November 22, 2024.
- Journal.unj.ac.id. "Transformasi Digital dan Penguatan Karakter Pancasila di Sekolah Dasar: Strategi Era Society 5.0."
- Journal.unj.ac.id. (2022). "Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review." *JPUUD*, April 30, 2022.
- Journal.unpak.ac.id. (2023). "Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Nussa dan Rara serta Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP." *Triangulasi*, Desember 28, 2023.
- Journals.ums.ac.id. (2021). "Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa." *BPPP*, Desember 2021.
- Journals.upi-yai.ac.id. "Penerapan Aplikasi Animaker pada Pembelajaran Pendidikan Karakter Mahasiswa."
- JOYY Inc. (2025). "Fostering Education and Entrepreneurship

- through Digital Platforms." SEC Filing 20-F, April 29, 2025.
- Julianto, I. R. (2022). Integrasi pendidikan karakter melalui digitalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *KLITIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), hlm. ...
- Jurnal.univpgri-palembang.ac.id. (2020). "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital sebagai Strategi Menuju Era Society 5.0." Prosiding PPS, Mei 1, 2020.
- Kamaruddin, S. A. (2012). Character education and students social behavior. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 223–230. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v6i4.166>
- Kemdikbud.go.id. (2019). "Temu Blogger, Kemendikbud Bahas Pendidikan Karakter dan Digitalisasi Sekolah." Desember 4, 2019.
- Kemdikbud. (2017). Penguatan pendidikan karakter sebagai gerakan nasional revolusi mental. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemdikbud. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter: Konsep dan Pedoman.
- Kemdikbud. (2020). Pendidikan karakter di sekolah dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemdikbud. (2021). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemdikbudristek. (2021). Profil Pelajar Pancasila: Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kemendikdasmen.go.id. (2025). "Inovasi Digital Badan Bahasa Berkolaborasi dengan Swasta." Mei 16, 2025.
- Kemenkopmk.go.id. (2025). "Menko PMK Apresiasi Feed STEM TikTok, Dorong Konten Edukatif di Dunia Digital." Maret 21, 2025.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2021). Modul literasi digital: Etika digital.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). Modul literasi digital: Etika digital. Kominfo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). Penguatan pendidikan karakter: Nilai utama untuk pendidikan Indonesia. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Konsep dan Pedoman. Jakarta: Kemendikbud.
- Kerneža, M. and Zemljak, D. (2023). Science teachers' approach to contemporary assessment with a reading literacy emphasis. *Journal of Baltic Science Education*, 22(5), 851-864.
- Koesoema, Doni. 2010. Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Kohlberg, L. (1984). *Essays on Moral Development, Vol. II: The Psychology of Moral Development*. Harper & Row.
- Komalasari, K. and Indrawadi, J. (2023). Authentic assessment in *online* learning to develop students' character. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 44(4).
- Komalasari, K., Abdulkarim, A., & Sopianingsih, P. (2024). Digital-based living values project activities learning model for strengthening students' pancasila character.

- The New Educational Review, 75(1), 127-139.
- Kompas.id. (2025). "Kreator Konten Edukasi Membantu Pemerataan Pendidikan." Mei 8, 2025.
- Kompasiana.com. (2025). "Pendidikan Karakter di Tengah Arus Teknologi dan Globalisasi." Mei 30, 2025.
- Kong, L. and Zhang, M. (2023). Exploring the challenges and applications of the pbl approach in chinese high school through a comparison of chinese and american cases., 827-833.
- Konrath, S. H., O'Brien, E. H., & Hsing, C. (2011). Changes in dispositional empathy in American college students over time: A meta-analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2), 180-198.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Kurniawan, D. (2020). Krisis Keteladanan di Era Digital: Tantangan bagi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 134–144. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.12345>
- Kurniawati, R., & Wijayanto, A. (2023). Digital addiction and its psychological impact among Indonesian adolescents. *Journal of Psychology and Education*, 11(2), 145–158. <https://doi.org/10.31098/jpe.v11i2.456>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of*

- Environmental Research and Public Health, 14(3), 311.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Laglung, R. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v3i1.1950>
- Laka, L. (2024) . Pendidikan Karakter Gen Z di Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lasiyo, Hastangka. (2023). Proceedings of the 1st UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022). Proceedings of the 1st UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022), 1, 119–131. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-39-8_11
- Lavy, S., & Naama-Ghanayim, E. (2020). Teachers who care: The personal and professional components of teaching for social and emotional growth. *Teaching and Teacher Education*, 89, 102993. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102993>
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2004). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. Simon and Schuster.
- Lickona, T. (2004). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2012). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.

- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lin-Aung, H., Masumoto, D., Linn, Z., Kobayakawa, Y., Okamura, S., Kurihara, K., ... & Hori, H. (2022). Students' perception of problem-based learning at a Japanese medical school: an exploratory sequential mixed method. *International Journal of Medical Education*, 13, 322-334.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). *Kids online: Opportunities and risks for children*. The Policy Press.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635-654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children *online*: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- Livingstone, S., Wijnen, C., Papaioannou, T., Costa, C., & Grandío, M. M. (2014). Media education and digital

- literacy in the EU: Mapping of policies and practices. European Commission.
- Lldikti6.kemdikbud.go.id. (2023). "Pendidikan Karakter di Era Digital untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila." November 2023.
- Lumbanbatu, I. M. F., & Mayasari, D. (2021). Digital Literacy Based on Multiple Intelligences Integrated with 4C (Critical, Creative, Collaborative and Communication) to Improve Students Learning Outcome. Proceedings of the International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021), 612(ISoLEC), 152–157. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.028>
- Lumbu, A. (2025). Pendidikan Karakter “Teori dan Implementasi bagi Gen Z”. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mail.jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id. "Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra."
- Makhroji, M., & Imran, I. (2020). Improving Character Education Strengthening Through Edmodo-Based E-Learning. 3(3), 2262–2267. <https://doi.org/10.33258/BIRCI.V3I3.1159>
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era society 5.0. Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora), 5(1), 66-78.
- Marsden, L., Munn, L., Magee, L., Ferrinda, M., et al. (2023). Inclusive Online Learning in Australia: Barriers and Enablers. arXiv.
- Melanie Putri & Anshari, M. R. (2025?). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam penguatan pendidikan karakter: tinjauan pustaka sistematis. Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam.

- Montag, C., Sindermann, C., & Becker, B. (2021). Digital phenotyping in psychological and psychiatric research: A systematic review. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 125, 194–209. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.01.003>
- Muammar. (2023). Sekolah dan Pembentukan Karakter Moral (Studi Implimentasi Pendidikan di Sekolah, Dan Lingkungan Sosial). *Al-Madaris* 4(1), 95-105.
- Muchtar, F. and Bundu, P. (2024). The effectiveness of the tudang sipulung integrated project-based learning model to improve the character of mutual cooperation at the elementary school level. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(5), 163-169.
- Mujiwati, Yuniar dkk. (2024). Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital melalui Kolaborasi Keluarga, Sekolah, dan Remaja Desa Ambal Ambil Pasuruan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia* 2(5), 571-580.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.
- Murhum.pppaud.org. (2024). "Animasi 'Nussa': Nilai Pendidikan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini." Juni 29, 2024.
- Musfiroh, T. (2008). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslimah, M., Humaydi, H., & Lubis, M. 2023. Scientific perspective of knowing god according to muhammad bin abdul wahhab in the book of matan al-ushul ats-tsalatsah. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i2.3513>

- Mustoip, S. (2023). Analisis Penilaian Perkembangan Dan Pendidikan Karakter Di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Pandu : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3),144-151. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i3.470>
- Narvaez, D. (2002). Moral development and moral education: An overview. In L. Nucci & D. Narvaez (Eds.), *Handbook of moral and character education* (pp. 1–26). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Narvaez, D. (2006). Integrative ethical education. In M. Killen & J. G. Smetana (Eds.), *Handbook of moral development* (pp. 703–733). Lawrence Erlbaum Associates.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasution, D. M., Elzenia, A. D., Salfira, B., Musryid, E., Putri, N. A., Jefita, N. S., Athifa, N., Tahmi, T., Yuliana, & Hambali. (2025). Persepsi Siswa Terhadap Praktik Pelanggaran Hak Asasi Manusia Di Media Sosial: Pada Kalangan Pelajar SMA. *Hakim: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial*.
- Nasution, I. H., & Syahputra, M. R. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–59. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.54789>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives' digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Niemz, K., Griffiths, M., & Banyard, P. (2022). Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, GHQ, and disinhibition. *CyberPsychology & Behavior*, 25(1), 33–38.

<https://doi.org/10.1089/cpb.2022.0106>

- Nofridasari, E. A., & Hidayati, D. (2023). Transformasi digital dan penguatan karakter Pancasila di sekolah dasar: strategi era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 222–228.
- Nurhidayah, D. and Pratama, A. (2024). Students' e-worksheet based on project and character of pancasila through environmental issues: what are the characteristics?. *Research and Development in Education (Raden)*, 4(1), 113-126.
- Ohler, J. (2010). *Digital community, digital citizen*. Corwin Press.
- Ojs.unm.ac.id. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng." *MediaTIK*, September 2023.
- Oviensy, V., Kustati, M., Zebua, A. M., & Kurnia, A. (2024). Smart Design of Learning Media Innovation Module Based Character Education Technology. *Râyah Al-Islâm : Jurnal Ilmu Islam*, 8(4), 2010–2021. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1143>
- Pala, A. (2011). *The Need for Character Education*. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*.
- Paramesti, A. R., & Nurdiarti, R. P. (2022). Penggunaan Pseudonym di Second Account Instagram dalam Perspektif Etika Digital. *Jurnal Communio Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 11(1), 89. <https://doi.org/10.35508/jikom.v11i1.5184>
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. New York: Penguin Press.
- Paus Fransiskus. (2023). *Pesan Paus Fransiskus untuk Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-57*. Vatican News. Diakses

dari: <https://www.vatican.va>

- Pemerintah Republik Indonesia. (2008, 2016). Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya pada UU No. 19 Tahun 2016.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Portal.komdigi.go.id. (2025). "Komdigi Apresiasi Konten Edukatif STEM di Platform Digital." Maret 5, 2025.
- Pradanti, P. and Muqtada, M. (2023). Students' perceptions on learning, motivation, and performance through project-based learning: undergraduate students' case. *Pythagoras Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 16-26.
- Prananta, Y. R. (2021). Pengembangan model pembelajaran abad 21 berbasis media penanaman karakter bertema nilai-nilai Pancasila dan sadar konstitusi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 375–398.
- Prasetyo, T., Nugroho, A., & Rahmawati, D. (2024). Character education in the digital era: Challenges and opportunities. *Journal of Educational Innovation*, 14(1), 32–47. <https://doi.org/10.1080/jei.2024.14.1.32>
- Pratama, D. and Abidin, Z. (2024). Implementation of project-based learning model in islamic religious education for grade x at muhammadiyah senior high school 1 surakarta. *Juspi (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 8(1), 177.
- Pratama, M. R., Fawaida, U., & Guarin, R. M. (2023). Project-Based Learning in Elementary School: Influence on Students' Creative Thinking Ability. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(1), 60–83. <https://doi.org/10.18326/mdr.v15i1.60-83>

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Pressrelease.kontan.co.id. (2024). "Pendidikan & Keterampilan Digital, Kunci Penting Bangun Karakter Positif Generasi Muda." Mei 26, 2024.
- Purnamasari, L., Herlina, K., Distrik, I. W., & Andra, D. (2021). Students' Digital Literacy and Collaboration Abilities: An Analysis in Senior High School Students. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v4i1.8452>
- Pusdatin.kemdikbud.go.id. (2024). "Anugerah Kihajar 2024: Semangat Berkobar (Berkolaborasi dan Berbagi) untuk Indonesia Kuat." November 30, 2024.
- Puspasari, Renny Retna. (2017). Partisipasi Masyarakat dalam Mendukung Pelaksanaan Program Sekolah. *Manajemen dan Supervisi Pendidikan* 2(1), 17-23.
- Puspita Rini, & Masduki. (2020). Upaya membangun kesadaran etika berteknologi melalui. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.
- Puspitasari, E. (2014). Pendekatan pendidikan karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 45–57.
- Puspitasari, Fantika Febry dkk. (2021). Character Building Through the Synergy Between Parents and School in Indonesia A Case of Integrated Islamic Elementary Schools. *Atlantis Press* 529, 16-21.
- Puspytasari, H. H. (2022). Peran keluarga dalam pendidikan karakter bagi anak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-10.
- Putri, A., Nurhuda, A., Ansori, I., & Lathif, N. (2024). Contribution of lecturers in improving student ethics and morals in the digital age according to an axiological

- perspective. *Research in Education and Rehabilitation*, 7(1), 105-114.
- Putri, C., Sedyati, R., & Zulianto, M. (2025). Students' collaboration and communication skills with problem-based learning model. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(3), 225-233.
- Putri, Cindy Melinda dkk. (2023). Hubungan Sekolah dan Masyarakat dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6(7), 4789-4792.
- Qalbhi, S. (2025). Tantangan Penanaman Adab Pelajar Gen Z dan Alpha pada Era 5.0 . *Elementa Media Literasi*.
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3.
- Radesky, J., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Rahayu, Tri dkk. (2022). Analisis Tingkat Literasi Digital Orang Tua pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 24(3), 241-247.
- Rahayu, W., Zukri, A., Maimunah, A., Sari, D. M., Jannah, R., & Ikhlas, M. (2023). Character Education in Islamic Education: Strengthening and Implementing in the Digital Age. *At-Tarbawi*. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v8i2.7498>
- Rahmawati, I., & Lestari, R. (2021). Pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 56–68. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.34567>
- Rasul, D. (2013). *Kewirausahaan Dalam Belajar Aktif Di Smk*.

- Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 19(1), 77–93.
- Rasyid, A. Ramli dkk. (2024). Pemahaman Nilai dan Norma Terhadap Masyarakat Sosial Di Era Digital. *JIKH: Jurnal Ilmiah Kajian Humaniora* 8(3), 16-22.
- Ratna, E., Dewi, 1, Restianty, A., Salas, M. M. K., Khalik, F., Dewi, E. R., & Khalik, M. F. (2024). Technology-Based Learning Innovation: Encouraging Literacy and Numeracy in the 21st. <https://doi.org/10.62872/xdhsa990>
- Reddy, A. B., Jose, S., & Vaidehi, R. (2021). Of access and inclusivity digital divide in online education. arXiv. Repository.uinsaizu.ac.id. "Nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Film Nussa."
- Restian, A., & Widodo, R. (2019). Pengantar pendidikan. UMMPress.
- Revitalizing character values in the era of disruption through the strategic role of teachers as student personality formers. (tt.). Academia Open.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ribble, M. (2011). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. (2012). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). ISTE
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Robinson, K. (2006). Do Schools Kill Creativity? [TED Talk]. https://www.ted.com/talks/ken_robinson_do_schools_kill_creativity
- Rolando, D., As'ad, M., Setiawati, R., & Fajri, F. (2024).

Strengthening religious literacy as an effort to overcome the moral degradation of generation z in the digital era. *Kne Social Sciences*.

- Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. Jossey-Bass.
- Sada, Heru Juabdin. (2017). Peran Masyarakat Dalam Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(1), 117-125.
- Salim, N. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan Karakter*. Yayasan Kita Menulis.
- Samani, M., & Hariyanto. (2017). *Konsep dan model pendidikan karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- Santosa, Hery. (2020). *Budaya Media Sosial dan Dampaknya terhadap Nilai-Nilai Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Saraswati, AAS dkk. 2022. *Tantangan Pendidikan di Era Digital 5.0*. Cirebon: Penerbit Yayasan Wiyata Bastari Samasta.
- Sari, M., & Hidayat, A. (2023). The role of parents and schools in preventing digital addiction among children. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 5(3), 210–223. <https://doi.org/10.24856/ijec.v5i3.231>
- Satria, H., Nafisa, R. B., Putri, S. V., & Gusmaneli, G. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital. <https://doi.org/10.58764/j.jrdti.2023.2.46>
- Sauri, Suryana. 2011. *Evaluasi Pendidikan Karakter: Konsep, Pendekatan, dan Instrumen*. Bandung: UPI Press.
- Sawerigading.kemdikbud.go.id. (2023). "The Animated Cartoon

- 'Nussa': Aesthetics as an Educational Value and Script Ideation for Children's Theater." *Sawerigading*, Juni 29, 2023.
- Sea Ltd. (2025) "Governance of Electronic Information and Documents in Indonesia." SEC Filing 20-F, April 17, 2025
- Setiono, J., & Kurniasih, N. (2024). Digital-Based Character Education Innovation for Shaping a Well-Characterized Indonesian Generation. *Atthulab: Islamic Religion Teaching & Learning Journal*, 9(2), 228–244. <https://doi.org/10.15575/ath.v9i2.27781>
- Shinta, S., Azhar, M. A. H. B., Partino, P., & Suud, F. (2024). The Role of Technological Media in the Character Building Education Process for Generation Z: A Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(6), 284–291. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7449>
- Sifah, L., Yusron, A., & Mufti, A. (2025). The Implementation Of Profil Pelajar Pancasila In The Dimension Of Critical Reasoning Through Muhadoroh Activities. 18(1), 43–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i1.1715>
- Simatupang, E., & Wahab, A. A. (2022). Strengthening Digital Citizenship Through Digital-Based Civics Learning. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 87–93. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.016>
- Son, H. (2021). The effects of simulation problem-based learning on the empathy, attitudes toward caring for the elderly, and team efficacy of undergraduate health profession students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(18), 9658.
- Suardi dkk. (2020). Model Kolaborasi Sosial Pendidikan

- Karakter di Sekolah Swasta Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, 1-11.
- Sudarmin, S., Pujiastuti, R., Asyhar, R., Prasetya, A., Diliarosta, S., & Ariyatun, A. (2023). Chemistry project-based learning for secondary metabolite course with ethno-stem approach to improve students' conservation and entrepreneurial character in the 21st century. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 393.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Sugiarto & Ahmad Farid. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(3), 580-597.
- Sugito, S., Susilowati, S., Hartono, H., & Supartono, S. (2017). Enhancing student's character through school culture. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 157-168.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.13952>
- Suharsiwi, S., Usmiyatun, U., & Siddique, M. (2023). Current Social Studies Learning: Technology-Based Learning Media for Character Education. *AMCA Journal of Science and Technology*. <https://doi.org/10.51773/ajst.v3i2.243>
- Sukinawan, Kiki, dkk. (2025). Peran Strategis Komite Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan: Tinjauan Literatur. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8(4), 3974-3982.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326.
<https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Suler, J. (2004). The *online* disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326.

- <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Suryani, S. (2024). Character Education in the Digital Era for Elementary School Students. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 260–268. <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.212>
- Suryanto, W. (2024). *Buku Referensi Peran Ganda Guru: Sebagai Pendidik Dan Orang Tua Di Era Digital*. Uwais Inspirasi.
- Syafitri, S., Sholeh, M., Fransiska, A., Tasya, A., Amanda, A. F., Lorenza, D. D., Hidayat, R., & Hoiriyah, V. N. (2024). Transformasi Karakter Peserta Didik Akibat Penggunaan Teknologi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–508. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2496>
- Takhroji Aji, 7 Juli 2020, Pendidikan Karakter di Masa Pandemi, Menjadi Tanggung Jawab Siapa?, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/pendidikan-karakter-di-masa-pandemi-menjadi-tanggung-jawab-siapa/>
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Tomlinson, J. (1999). *Globalization and culture*. University of Chicago Press.
- Trisudarmo, R., & Irawan, D. W. D. (2023). Peningkatan Kesadaran Dan Penerapan Etika Digital Di Kalangan Pengguna Internet. *Jurnal Pasopati*.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Bumi Aksara.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Press.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among

- children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283.
- Twenge, J. M., Martin, G. N., & Spitzberg, B. H. (2018). Trends in US adolescents' media use and association with depressive symptoms, suicide-related outcomes. *Clinical Psychological Science*, 6(1), 3-17. <https://doi.org/10.1177/2167702617723376>
- U.S. Federal Trade Commission. (1998). *Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)*. <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen ayat (1) Bab I ketentuan umum tentang Guru dan Dosen
- Understanding how to develop an effective role-modelling character education programme in Saudi Arabia. (2024). *International Journal of Moral Education*.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- UNESCO. (2018). *Digital Literacy in Education*. Diakses dari <https://unesco.org>.
- UNESCO. (2019). *Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners*.
- UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. Paris: UNESCO Publishing.

- UNESCO. (2021). Guidelines on digital learning and teaching for educators and parents. <https://unesdoc.unesco.org/>
- UNESCO. (2021). Media and information literacy: Curriculum for teachers. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2021). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. <https://unesdoc.unesco.org/>
- UNICEF. (2017). The state of the world's children 2017: Children in a digital world. United Nations Children's Fund.
- UNICEF. (2020). Children in a Digital World. Diakses dari <https://www.unicef.org>.
- UNICEF. (2020). Growing up *online*: Addressing the child rights dimension of harmful content. <https://www.unicef.org>
- Urj.uin-malang.ac.id. (2025). "Melacak Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi Nussa dan Relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam." MJPAI, Juni 8, 2025.
- Üzümçü, H. and Berriman, L. (2025). Navigating the moral landscapes in research into children's digital lives: reflections from türkiye and the united kingdom. *Health Education Journal*, 84(4), 348-359.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka: Sebuah kajian literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201.
- Wahyuni, S. (2018). Literasi digital sebagai sarana membentuk karakter siswa di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 143-154. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21845>
- Wahyuningsih, Sri Endah dkk. (2023). Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Anak dalam Keluarga.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and

policymaking. Council of Europe Report.

- Wawan, I. D. (2021). Character education to respond to the 21st century skills challenges: A review. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 51–59.
- World Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Wuryaningrum, R. F. (2020). Peran keluarga dalam membentuk karakter anak di era digital. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 8(1), 55–64.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402–415. <https://doi.org/10.1177/0002764204270278>
- Young, K. S. (2020). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 50(3), 187–195. <https://doi.org/10.1007/s10879-020-09460-1>
- Yulianti, D., & Ramadhani, F. (2021). Perilaku remaja di media sosial dan dampaknya terhadap nilai sosial budaya. *Jurnal Komunikasi dan Sosial Humaniora*, 13(1), 22–35.
- Yulista, Y. (2021). Urgensi Pendidikan Literasi Media Digital untuk Meningkatkan Tingkat Kecakapan Digital. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.32923/kjimp.v4i1.1779>
- Yustina, Y., Mahadi, I., Daryanes, F., Alimin, E., & Nengsih, B. (2022). The effect of problem-based learning through blended learning on digital literacy of eleventh-grade students on excretory system material. *Jurnal Pendidikan*

- Ipa Indonesia, 11(4), 567-577.
- Zahrah, M. T., Hendracipta, N., & Rokmanah, S. 2023. Pengaruh keluarga dalam membentuk etika dan moral anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2046>
- Zalukhu, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Penguatan Karakter Siswa melalui Mata Pelajaran Budi Pekerti di Era Digital. *Journal of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*.
- Zaman, Badrus. (2019). Urgensi Pendidikan Karakter yang sesuai dengan Falsafah Bangsa Indonesia. *AL GHAZALI: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam* 2(1), 16-31.
- Zhang, L., Wang, X., & Liang, S. (2025). Innovative Applications of Chinese Character Information Processing Technology in Enhancing Teaching of Chinese Language and Literature. *Education Reform and Development*, 6(12), 24–29. <https://doi.org/10.26689/erd.v6i12.9271>
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zuchdi, Darmiyati. 2009. *Humanisasi Pendidikan: Pendekatan Pendidikan Karakter di Era Globalisasi*. Yogyakarta: UNY Press.

Tentang Penulis



Fita Arinda, M.Pd., adalah seorang akademisi di bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dikenal karena keuletan dan dedikasinya, ia berpengalaman sebagai guru kelas sebelum kini mengabdikan diri sebagai dosen PGMI. Selain mengajar, ia aktif mengikuti berbagai kegiatan inovasi pemuda tingkat internasional dan memiliki ketertarikan pada dunia bisnis. Sebagai penulis yang produktif, Fita telah menghasilkan berbagai buku dan jurnal bertema pendidikan, motivasi, novel, serta fiksi. Ia juga aktif menulis cerpen untuk majalah dan artikel bisnis di berbagai *website*, dan pernah meraih penghargaan sebagai penulis artikel terbaik tentang motivasi pemuda. Keahliannya juga mencakup dunia *public speaking*. Ia merupakan anggota aktif Komunitas Teman Bicara (KTB) dan sering diundang sebagai narasumber dalam berbagai *Annual Workshop* bertema pembelajaran di Surabaya. Didorong oleh kecintaannya pada dunia pendidikan dan kepenulisan, Fita berkomitmen untuk terus menebarkan manfaat bagi orang-orang di sekitarnya.



Dr. Henderikus Dasrimin, S. Fil., M.Th., M. Pd, lahir di Hokor (Maumere), 28 Maret 1985. Saat ini sebagai dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-PGSD Universitas Nusa Nipa Maumere-NTT. Salah satu mata kuliah yang diampunya adalah Pendidikan Karakter. Menekuni penelitian tentang pendidikan karakter dan hasil penelitiannya telah

dipublikasikan, baik di Jurnal terakreditasi nasional maupun Jurnal bereputasi internasional.



Feby Arief Nugroho, M.Pd., lahir di Madiun pada tanggal 13 Februari 1986. Ia menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Terbuka dan lulus pada tahun 2014. Melanjutkan minat dan keilmuannya di bidang pendidikan dasar, Feby kemudian menempuh program Magister (S2) Pendidikan Dasar di Universitas Doktor Nugroho Magetan dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2023. Sejak tahun 2023, Feby Arief Nugroho aktif sebagai dosen tetap Program Studi PGSD di Universitas Doktor Nugroho Magetan. Ia mengampu mata kuliah yang berfokus pada pendidikan dasar dengan spesialisasi keilmuan di bidang Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dan Pendidikan Karakter. Komitmen akademiknya didasarkan pada integrasi nilai-nilai Pancasila, karakter bangsa, dan penguatan literasi kewarganegaraan dalam konteks pendidikan dasar. Pada tahun 2025, Feby berhasil meraih hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) dari Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), menandai kontribusi awalnya dalam pengembangan riset berbasis inovasi pendidikan. Ia juga aktif dalam kolaborasi penulisan buku ilmiah dan karya penelitian terindeks. Beberapa karya akademik pentingnya antara lain: 1) Artikel “Analisis Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar”, yang dipublikasikan dalam *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* (Vol. 2 No. 1, 2025), bersama Ida Wahyu Wijayati. Artikel ini juga

telah mendapatkan perlindungan HAKI dengan nomor permohonan EC002025030602. 2) Artikel kolaboratif “Ramadan and Psychosocial Well-Being: Implications for Mental Health Policy in Educational Settings” dalam *Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education* (2025). 3) Buku referensi berjudul *Asesmen Pembelajaran: Teori dan Praktik*, terbit tahun 2025 oleh Penerbit PT Sada Kurnia Pustaka, dengan ISBN [9786347021403](#), ditulis bersama Rahmi Hayati, Ida Wahyu Wijayati, dan tim kolaborator lainnya. Buku ini juga telah dicatatkan sebagai karya cipta (HAKI) dengan nomor EC002025045564. Selain pengajaran dan penelitian, Feby juga aktif dalam pengembangan sumber belajar berbasis teknologi serta integrasi karakter dalam desain pembelajaran. Fokus risetnya mencakup penguatan pendidikan karakter dalam ruang digital, penggunaan media berbasis AR, serta asesmen pembelajaran yang adaptif.



Ratna Novita Punggeti, buku ini adalah salah satu karya dan inshaa Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan. Penulis lahir di Surabaya pada 29 November 1986. Menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Program Studi PMPKn Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2010, dan melanjutkan pendidikan Strata 2 di Program Studi Pendidikan Dasar pada Pasacasarjana Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2012. Saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Wiraraja Madura dari tahun 2012 hingga sekarang.



David Djerubu, S. Fil. MA adalah dosen di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia (UNIKA) Santu Paulus Ruteng sejak Tahun 2005-sekarang. Pendidikan Tinggi dimulai dari S1 Sekolah Tinggi Filsafat dan Teologi Katolik (STFK) Ledalero, Maumere lulus 1990, dan S2 di Departemen Komunikasi Massa pada Leicester University, England lulus 2004. Selain sebagai dosen pada STKIP St. Paulus Ruteng, juga menjadi Ketua Pelaksana Harian Yayasan Santu Paulus Ruteng (2005-2013), Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Santu Paulus Ruteng (2013-2019). Ketika STKIP dan STIKES Santu Paulus Ruteng merger menjadi UNIKA pada tahun 2019, maka sejak itu sampai sekarang menjadi Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan (FIKes).



Dr. Ode Zulaeha, lahir di Tikong Kabupaten Pulau Taliabu Propinsi Maluku Utara pada tanggal Tikong, 6 April 1988. Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SDN Sahu Tahun 1999, tamat di SMPN 2 Taliabu Barat Tahun 2002, selanjutnya menyelesaikan SMA Sahu pada Tahun 2005. Kemudian melanjutkan studi pada program sarjana pendidikan ekonomi di STKIP Kie Raha Ternate dan selesai pada Tahun 2009. Pada Tahun 2014 menyelesaikan program magister di bidang penelitian dan evaluasi pendidikan di Universitas Negeri Jakarta dan pada Tahun 2023 menyelesaikan program doktor di kampus yang sama yakni UNJ. Penulis aktif dalam menyusun buku diantaranya; Menjadi Guru Profesional dan Inovasi Pembelajaran. Untuk buku yang di susun per-*chapter* terdiri dari Statistika Pendidikan, Model-model Pembelajaran Merdeka

Belajar, Kompetensi Pendidik di Era *Society 5.0*, serta Desain dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Penerbit: PT.Mifandi Mandiri Digital. Pengalaman menulis artikel ilmiah dengan judul *Authentic Assessment Instruments for Performance in Mathematics Learning in Elementary Schools* publikasi pada *Journal of Physics: Conference Series* Vol.3. No. 6 (2019), *The Estimates Item Parameter For Multidimensional Three-Parameter Logistics* publikasi pada *KnE Social Science* DOI 10.18502/kss.v4i14.7889 (2020), Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di SD publikasi pada *Jurnal PENDAS*. Vol.3 No.1 (2021), *The Exploration of Nonlinear Model was Reviewed Based on The Length of The Test* publikasi di *Journal Pshychology and education* Vol.58 No.2 (2021) DOI: <https://doi.org/10.17762/pae.v58i2.4050>, [Penilaian Literasi dan Numerasi Berbasis Multidimensi Tingkat SD di Kota Ternate publikasi di](#) *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8036898> p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364 (2023).



Hengki Nurhuda, M. Pd, lahir di Tangerang, 15 Juni 1993. Merupakan anak sulung dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H. Mangku Wiyoto dan Ibu Hj. Sulastri. Menuntaskan pendidikan di Sekolah Dasar (2005), Madrasah Tsanawiyah (2008), serta SMA (2011), kemudian melanjutkan ke Pendidikan Strata S1 pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tangerang dan berhasil lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, melanjutkan Pendidikan Strata S2 di Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)

di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Tangerang dan lulus pada tahun 2019. Tahun 2012 berperan sebagai pengajar di MTs Daarul Hikmah dan Tahun 2014-2017 mengajar di SMA PGRI Sindangsono. Dalam proses mengembangkan karir di bidang pendidikan, pada tahun 2020-2022 bekerja sebagai Staf Akademik di Universitas Muhammadiyah Tangerang dalam Program Kuliah UMT Blended. Tahun 2022 hingga kini, sebagai Staf Akademik di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang. Dari tahun 2019 sampai 2021 menjabat sebagai Koordinator Dosen Agama di LP3I Cimone. Selain itu, pada tahun 2020-2021 dan di semester ganjil tahun 2024 sebagai Korektor di Universitas Terbuka Bogor. Tahun 2023 hingga sekarang menjadi Tutor di Universitas Terbuka untuk mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Buku ini adalah salah satu karya dan *Inshaa Allah* secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Faqihatuddiniah, lahir di Barabai, 17 Maret 1991, buku ini adalah salah satu karya dan inshaa Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya yang akan selalu menjadi bukti bahwa penulis masih belajar, belajar lagi, lagi dan lagi. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Dr. Aridhotul Haqiyah, M.Pd, ia aktif di organisasi di Bidang LITBANG Pengurus Judo Kota Bekasi 2019 – 2023, Anggota Litbang dan *Sport Science* KONI Kota Bekasi 2019- 2023, Bidang Organisasi dan Hukum Federasi Kurash Indonesia Kota Bekasi Periode 2020 – 2024, Ketua Bidang Litbang PORTINA Kota Bekasi 2022 – 2027. Wakil Ketua bidang Ilmu Keolahragaan PB. Persatuan Panahan Indonesia (PERPANI) 2022 – 2027, Dosen Pembina UKM Pencak Silat UNISMA Bekasi 2019 – sekarang, Sekretaris Umum Perkumpulan Pengelola Jurnal Keolahragaan Indonesia. Penulis aktif melakukan penelitian dan publikasi terkait pendidikan olahraga khususnya cabang olahraga pencak silat. Buku Referensi yang telah disusun adalah Pencak Silat (2019), Statistika dalam Pendidikan dan Olahraga (2021), *Sport Psychometric* (2018), Manajemen Olahraga (2019), Kuat Melawan Corona (2020), Disrupsi Strategi Pembelajaran Olahraga (2020), Mahir Menguasai PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam 20 hari (2021), Metode dan Model Pembelajaran untuk Merdeka Belajar (2022), Metode Penelitian: Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT (2023), Anatomi Olahraga (2023), Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka (2023), *Internet of Things: Solusi Pintar untuk Dunia Modern* (2024), Perkembangan Sosiologi Olahraga (2024), dan Cara Cepat Kuasai Publikasi Artikel Di Jurnal Terindeks Sinta Dan Scopus: *Best Practice* Pada Bidang Keolahragaan. Selain itu juga aktif menjadi Editor maupun Reviewer di beberapa Jurnal Internasional dan Jurnal Nasional bidang Keolahragaan maupun Jurnal Pengabdian pada Masyarakat. Selain itu juga aktif sebagai youtuber dengan nama Channel *danilovearigi* (12K subscriber) yang berfokus pada *content* akademik dan olahraga.



Aully Grashinta, adalah dosen, psikolog, *certified trainer* dan asesor kompetensi. Telah mengabdikan dirinya di dunia psikologi pendidikan sebagai akademisi maupun praktisi selama lebih dari 20 tahun. Menyelesaikan pendidikan S1, S2, dan saat ini menempuh S3 di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Menjadi Dosen Tetap di Fakultas Psikologi Universitas Pancasila sejak tahun 2006, mengajar mata kuliah Psikologi Pendidikan, Psikologi Sekolah, Asesmen Bakat dan Inteligensi, Metode Penelitian Kualitatif, Asesmen Kepribadian dan Metode Asesmen Center serta melakukan penelitian terutama pada bidang pengembangan karakter. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, aktif sebagai pembicara pada berbagai seminar dan pelatihan serta narasumber di berbagai media nasional baik media cetak, radio dan televisi.



Dr. Nurul Zuriah, M.Si

Dr. Nurul Zuriah, M.Si adalah dosen senior PPKn di Universitas Muhammadiyah Malang yang aktif meneliti dan menulis dalam bidang pendidikan karakter, kewarganegaraan digital, dan integrasi nilai-nilai bangsa dalam kurikulum. Buku ini merupakan salah satu kontribusi reflektif beliau, ditulis dengan semangat untuk berbagi ilmu dan membangun kesadaran etis pelajar di era teknologi. Dengan gaya penulisan yang komunikatif dan berakar pada pengalaman panjang sebagai pendidik, Dr. Nurul, percaya bahwa literasi digital bukan sekadar keterampilan, melainkan bagian penting dari pembentukan karakter generasi bangsa. Insya Allah, karya ini akan disusul

dengan buku-buku berikutnya yang terus mengangkat tema pendidikan, nilai, dan transformasi sosial.



A. Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, buku ini adalah salah satu karya dan insyaa Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



M. Rhifky Wayahdi, lahir di Medan, 05 Februari 1993, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis merupakan alumni Program Sarjana (S-1) di Universitas Potensi Utama pada Jurusan Sistem Informasi dan lulus tahun 2015. Penulis melanjutkan studi Program Magister (S-2) Teknik Informatika di Universitas Sumatera Utara dan lulus tahun 2019. Kemudian saat ini Penulis sedang melanjutkan Pendidikan Doktor (S-3) Ilmu Komputer di Universitas Sumatera Utara mulai 2024 sampai sekarang (*on-going*). Berkarir sebagai dosen dimulai dari tahun 2020 di Universitas Battuta. Mulai tahun 2023-sekarang diberi kepercayaan menjadi Dekan Fakultas Teknologi di Universitas Battuta.



Hasrina Utami, S.P., M.Agb, adalah dosen Agribisnis di Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual. Buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Ratih Anjarwani, M.Pd, ia dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Kuningan yang memiliki perhatian khusus pada bidang pendidikan karakter, pembelajaran kolaboratif, dan keterlibatan masyarakat dalam proses Pendidikan. Melalui buku ini, penulis ingin mengajak pembaca untuk memahami peran sekolah dalam membangun ekosistem Pendidikan karakter. Menulis bukan sekadar aktivitas ilmiah, melainkan juga sebuah proses pencarian makna, refleksi, dan upaya menyebarkan inspirasi kepada sesama pendidik, orang tua, maupun pembuat kebijakan pendidikan.



Silvia Marina adalah seorang pendidik, penulis, dan penggerak komunitas perempuan yang telah mengabdikan diri di dunia pendidikan selama lebih dari delapan tahun. Ia banyak berinteraksi dengan para guru perempuan dan wali murid, terutama para ibu, dalam membangun ekosistem pendidikan yang kolaboratif dan berkarakter. Pengalaman panjangnya di lingkungan pendidikan membentuk kepekaan dan komitmen terhadap isu-isu emosional dan

spiritual yang dihadapi perempuan dalam kesehariannya. Saat ini, Silvia menginisiasi Rumah Bundo Community, sebuah komunitas perempuan yang bertujuan untuk memberdayakan perempuan dengan segala status yang dimiliki dan latar belakang masa lalu yang pernah dialami. Ia meyakini bahwa setiap perempuan memiliki potensi untuk bangkit dan memberi manfaat, selama ia mengenali kemuliaannya sebagaimana digariskan dalam Al-Qur'an. Melalui pendekatan spiritual, edukatif, dan psikologis, Silvia terus mendorong para perempuan agar mampu memaknai dirinya secara utuh dan menemukan kekuatan dari dalam. Ia percaya bahwa perempuan yang sadar akan kehormatannya di hadapan Tuhan akan menjadi fondasi kuat bagi peradaban yang sehat dan berkeadilan.



Sarwandi, tamatan dari pondok pasantren Raudhatussshalihin Aceh Tenggara (2009). S1 Pendidikan Teknik Informatika & Komputer IAIN Bukittinggi (2012) dan S2 di Universitas Negeri Padang (UNP) Padang. Saat ini aktif sebagai penulis di PT. Elex Media Komputindo dan telah menghasilkan 14 buku. Mari menjadi pemuda yang produktif dan membanggakan.



Muh. Wahyu Suryandi Adam, S.Pd., M.Pd., lahir di Rappang, 28 Juli 1991. Penulis merupakan tenaga pendidik di Program Studi S-1 Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Sidenreng Rappang sejak tahun 2022. Penulis memiliki sejumlah publikasi ilmiah yang telah diterbitkan

di jurnal nasional dan memiliki buku di bidang ilmu informatika. Buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Dani Nur Riyadi, saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam 45 . Pengalaman Organisasi Tahun 2010 menjabat sebagai Ketua Himpunan Mahasiswa Olahraga (HIMOR) Universitas Islam 45. Tahun 2011-2012 menjabat sebagai Ketua Umum Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Pencak Silat Universitas Islam 45. Tahun 2017 – 2019 menjabat sebagai Lurah Ikatan Awardee LPDP Universitas Negeri Jakarta. Tahun 2024-2028 Bidang Humas Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI) Kota Bekasi. Selain itu juga aktif sebagai youtuber dengan nama Channel *daniloveari91* (12K subscriber) yang berfokus pada content akademik dan olahraga. Buku yang telah diterbitkan antara lain: Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (2023), Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0 (2024), Discovery learning dalam kurikulum merdeka (2024), dan Media pembelajaran berbasis digital (2024).



Ratna Kurnia Sari, S.Kom., M.M. saat ini aktif sebagai dosen pada Program Studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika. Selain menjalankan peran sebagai akademisi, penulis juga merupakan seorang wirausaha yang bergerak di bidang kuliner dan fashion. Buku ini merupakan salah satu karya

yang dihasilkan sebagai bentuk kontribusi dalam penyebarluasan ilmu pengetahuan. Penulis berharap, karya ini dapat menjadi awal dari penerbitan buku-buku berikutnya secara konsisten. Pokok bahasan dalam buku ini disusun dengan tujuan utama untuk berbagi pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembaca.



Buku Pendidikan Karakter di Era Digital mengupas secara komprehensif tantangan dan strategi pembentukan karakter di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Diawali dengan pengenalan konsep pendidikan karakter, karakteristik era digital, serta urgensi integrasi nilai-nilai moral dalam kehidupan generasi masa kini, buku ini menyoroti bagaimana perubahan sosial dan budaya akibat teknologi mempengaruhi perilaku, emosi, serta pola interaksi anak dan remaja. Pembahasan kemudian menguraikan pilar-pilar utama pendidikan karakter, pengaruh media sosial, fenomena adiksi digital, dan peran penting keluarga serta pendidik dalam membentuk kepribadian yang tangguh. Disajikan pula strategi implementasi pendidikan karakter melalui literasi digital, kesadaran etika online, pemanfaatan konten digital positif, dan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan dunia nyata. Setiap bab dilengkapi contoh praktik, studi kasus, dan rekomendasi agar nilai-nilai karakter dapat diinternalisasi secara efektif. Keunggulan buku ini terletak pada pendekatan integratif yang memadukan teori pendidikan, perspektif psikologi perkembangan, inovasi teknologi, dan kearifan lokal. Dengan cakupan pembahasan yang luas, buku ini menjadi panduan bagi guru, orang tua, pembuat kebijakan, dan pemerhati pendidikan dalam mempersiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga memiliki integritas, empati, dan kesadaran etis untuk menghadapi masa depan.

**DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL**



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

