

Strategi Role Playing dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digital

Riman¹, Widya Caesar Manaek², Welda Kombong³, Riani Rengnge' Layuk⁴, Ronaldo Stefanus⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia

Email: riman20222@gmail.com¹, widyacaesar8@gmail.com², weldakombong@gmail.com³,

layukriani@gmail.com⁴, ronaldo1607s@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: riman20222@gmail.com

Abstract. *The advancement of digital technology has brought crucial impacts on the transformation of the learning process and the formation of student identity. Teachers as educators are required to have appropriate strategies to ensure that technological progress can be utilized positively in character building. This study aims to identify and evaluate teachers' pedagogical strategies implemented in shaping students' character integrity in the context of the digital era. The method used was a literature study by examining theories, journals, books, and relevant research on teacher strategies and character education applicable in the digital era context. The results indicate that effective strategies include integrating character education in digital learning, teacher role modeling in technology use, habituation of ethical behavior in cyberspace, and collaboration with parents in monitoring students' digital activities. The role playing strategy proves effective as a learning method that can help students face various digital situations wisely and responsibly. Teachers have a central role in guiding students to be able to use technology wisely and with character, not only focusing on academic achievement but also on character development that is relevant to 21st-century needs.*

Keywords: *Character Building; Digital Ethics; Digital Technology; Role Playing; Teacher Strategy.*

Abstrak. Kemajuan teknologi digital memberikan dampak yang krusial terhadap transformasi proses pembelajaran sekaligus pembentukan jati diri peserta didik. Guru sebagai pendidik dituntut memiliki strategi yang tepat untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif dalam pembangunan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi strategi pedagogis guru yang diimplementasikan dalam rangka pembentukan integritas karakter peserta didik pada konteks era digital. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menelaah teori-teori, jurnal, buku, dan hasil penelitian yang relevan mengenai strategi guru dan pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam konteks era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang efektif meliputi integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran digital, keteladanan guru dalam penggunaan teknologi, pembiasaan perilaku etis di dunia maya, serta kolaborasi dengan orang tua dalam memonitor aktivitas digital siswa. Strategi role playing terbukti efektif sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa menghadapi berbagai situasi digital dengan bijak dan bertanggung jawab. Guru memiliki peran sentral dalam mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan berkarakter, tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik tetapi juga pembinaan karakter yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Kata Kunci: Etika Digital; Pembentukan Karakter; Role Playing; Strategi Guru; Teknologi Digital.

1. LATAR BELAKANG

Era digital sudah memberi perubahan bagi kehidupan, dan termasuk bidang pendidikan. Peserta didik masa kini hidup dalam lingkungan yang dikelilingi berbagai teknologi, seperti smartphone, media sosial, dan platform pembelajaran berbasis digital. Kondisi ini memang memudahkan akses terhadap informasi, namun sekaligus menimbulkan persoalan baru, seperti menurunnya sopan santun dalam berkomunikasi, berkurangnya rasa empati, serta meningkatnya peluang munculnya perilaku negatif di dunia maya. Dalam situasi seperti ini, guru diharapkan mampu memberikan bimbingan serta menyusun strategi pembelajaran yang bukan hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pembinaan karakter. Pendidikan

karakter menjadi semakin krusial agar siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan digital secara bijak.

Tujuan penulisan ini untuk menganalisis bagaimana cara memperbaiki karakter siswa era digital. Guru tidak lagi hanya dituntut berfokus pada transfer pengetahuan, melainkan juga perlu merancang dan menerapkan berbagai strategi untuk membangun karakter siswa melalui pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Teknologi terbukti menjadi ranah vital yang secara konsisten membantu manusia mengatasi tantangan kehidupan dengan cara yang lebih berdaya guna dan hemat sumber daya. Fenomena ini menyebabkan peserta didik terpapar pada spektrum luas perangkat dan produk teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Menghadapi realitas tersebut, penting untuk memastikan bahwa peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, memperoleh bimbingan yang tepat dan pemahaman yang memadai mengenai peranan teknologi.

Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah bentuk permainan gerak yang ditandai dengan adanya tujuan, seperangkat aturan, dan unsur rekreatif. Dalam implementasinya, *role playing* menempatkan peserta didik pada simulasi situasi tertentu seolah-olah berinteraksi di lingkungan luar kelas, meskipun aktivitas pembelajaran tetap dilaksanakan di dalam ruang kelas. Model pembelajaran ini sering diinterpretasikan sebagai kegiatan belajar yang mengharuskan peserta didik memposisikan diri dalam situasi yang berbeda dan memerankan tokoh spesifik. Dalam pelaksanaannya, pengorganisasian siswa dilakukan secara berkelompok; setiap kelompok diminta untuk menampilkan atau memperagakan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi peluang untuk berimprovisasi, namun tetap dalam batas skenario yang telah ditentukan. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan sebuah pendekatan untuk menginternalisasi materi pelajaran melalui pengembangan daya imajinasi dan penjiwaan peserta didik. Pengembangan aspek imajinatif dan afektif tersebut dicapai dengan memerankan berbagai tokoh, baik yang mewakili makhluk hidup maupun objek non-hidup. Implementasi dari kegiatan ini lazimnya melibatkan lebih dari satu partisipan, disesuaikan dengan kompleksitas dan jenis peran yang diperlukan.

2. KAJIAN TEORITIS

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah perencanaan yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Uno, strategi pembelajaran merujuk pada perencanaan atau kebijakan terstruktur yang dikonstruksi untuk mengatur dan memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga capaian tujuan yang telah ditetapkan dapat direalisasikan dengan baik (Uno, 2015). Dalam konteks pendidikan karakter di era digital,

strategi pembelajaran menjadi sangat penting karena guru tidak hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Strategi pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan berbagai faktor esensial seperti potensi hambatan, tujuan yang ingin dicapai, substansi materi, pengalaman belajar, dan prosedur evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Strategi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis utama yang saling melengkapi dalam proses pendidikan. Wena menjelaskan bahwa strategi pembelajaran mencakup tiga komponen utama yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan pembelajaran (Wena, 2017). Strategi pengorganisasian berkaitan dengan cara menyusun dan menata materi pembelajaran agar mudah dipahami siswa. Strategi penyampaian menyoroti bagaimana pembelajaran disampaikan, mencakup pemilihan media, bentuk aktivitas siswa, dan kerangka struktural pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara itu, strategi pengelolaan memiliki peran mengatur waktu implementasi dan bertanggung jawab atas pencatatan perkembangan hasil belajar peserta didik. Ketiga jenis strategi ini harus diintegrasikan secara harmonis agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan, terutama dalam membentuk karakter siswa di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat pesat.

Dalam era digital, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Student-Centered Learning* menjadi sangat relevan untuk diterapkan. Hamalik mengemukakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa menitikberatkan pada peran aktif peserta didik dalam proses belajar demi meraih capaian tujuan tertentu, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing (Hamalik, 2015). Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan minat peserta didik ini disusun untuk menyediakan sistem belajar yang adaptif sesuai dengan konteks kehidupan dan preferensi gaya belajar mereka. Dalam konteks pembentukan karakter di era digital, pendekatan *student-centered learning* memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi teknologi secara positif, mengembangkan literasi digital, dan membangun kesadaran etis dalam menggunakan media sosial dan internet. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi konsumen teknologi yang pasif, tetapi menjadi pengguna yang bijak dan produktif yang mampu memanfaatkan teknologi untuk kebaikan bersama.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi literatur dengan cara menelaah teori-teori, jurnal, buku, dan hasil penelitian yang relevan mengenai strategi guru dan pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam konteks era digital. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi berbagai strategi guru dalam membangun karakter siswa di tengah perkembangan teknologi digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Strategi dapat dipahami sebagai sebuah perencanaan yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pendidikan. Menurut Majid, strategi pembelajaran merupakan pola umum perbuatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Majid, 2017). Banyak upaya pendidikan tidak memberikan hasil optimal apabila tidak disertai strategi yang tepat dan terukur. Pembentukan karakter siswa di era digital menjadi sangat penting agar peserta didik memahami cara menggunakan teknologi secara sehat, sehingga tidak muncul ketergantungan yang berlebihan terhadap teknologi. Guru yang mengajarkan literasi digital membantu siswa untuk tidak mudah percaya pada setiap informasi yang muncul di berbagai media. Siswa dibimbing untuk membandingkan sumber, menguji kebenaran informasi, sehingga terbentuk karakter yang kritis dan tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif yang tersebar di dunia maya.

Diperlukan adanya penerapan strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk menyederhanakan alur belajar guna meraih tujuan instruksional secara maksimal. Apabila strategi yang digunakan tidak koheren, maka arahan proses pembelajaran akan terganggu, membuat pencapaian tujuan menjadi tersendat, sehingga efektivitas dan efisiensi pembelajaran menurun. Priansa menjelaskan bahwa strategi pembelajaran memberi keuntungan ganda; bagi guru, ia berfungsi sebagai panduan untuk bertindak secara teratur dan sistematis dalam mengajar, sedangkan bagi siswa, strategi memudahkan aktivitas belajar dan mempercepat pemahaman terhadap substansi materi (Priansa, 2017). Rancangan setiap strategi berorientasi pada dukungan terhadap proses belajar siswa dan mengupayakan keterlibatan langsung siswa sejak awal pembelajaran, sehingga mereka dapat saling belajar dan menguatkan pengetahuannya melalui interaksi yang bermakna.

Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Student-Centered Learning* menitikberatkan pada peran aktif peserta didik dalam proses belajar demi meraih capaian tujuan tertentu. Dalam kerangka strategi pengajaran ini, tercakup berbagai faktor esensial seperti potensi hambatan, tujuan yang ingin dicapai, substansi materi, pengalaman belajar, dan

prosedur evaluasi yang komprehensif. Guru di sini berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan siswa mencapai potensi maksimal mereka. Pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan minat peserta didik ini disusun untuk menyediakan sistem belajar yang adaptif sesuai dengan konteks kehidupan dan preferensi gaya belajar mereka. Konsekuensinya, lembaga pendidikan dan guru tidak lagi bertindak sebagai pusat tunggal, melainkan berperan sebagai pihak pendukung proses belajar siswa yang mandiri dan bertanggung jawab.

Pembelajaran kreatif merupakan kegiatan belajar yang mendorong munculnya motivasi peserta didik untuk memunculkan ide dan kreativitas selama proses pembelajaran. Sani menegaskan bahwa pembelajaran kreatif mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik dalam mencipta, berimajinasi, dan menghasilkan karya, serta mengembangkan potensi berpikir kreatif, sistematis, dan logis yang akan sangat berguna dalam menghadapi tantangan masa depan (Sani, 2019). Dalam konteks era digital, pembelajaran kreatif menjadi semakin penting karena siswa dituntut untuk tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi, tetapi juga menjadi kreator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan karya-karya inovatif yang bermanfaat. Kualitas strategi pembelajaran harus menjadi fokus utama guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Strategi ini dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama yaitu pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran. Strategi penyampaian secara khusus menyoroti bagaimana pembelajaran disampaikan kepada siswa, mencakup pemilihan media yang tepat, bentuk aktivitas siswa yang variatif, dan kerangka struktural pengajaran yang sistematis (Huda, 2019). Di sisi lain, strategi pengelolaan memiliki peran mengatur waktu atau penjadwalan implementasi komponen strategi pengorganisasian dan penyampaian, sekaligus bertanggung jawab atas pencatatan perkembangan hasil belajar peserta didik secara akurat dan berkelanjutan.

Pembahasan

Secara fundamental, strategi pembelajaran merujuk pada perencanaan atau kebijakan terstruktur yang dikonstruksi untuk mengatur dan memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga capaian tujuan yang telah ditetapkan dapat direalisasikan. Istilah asesmen—yang sengaja dibedakan dari evaluasi mengalami perubahan makna seiring bergesernya paradigma dari “pengajaran” ke “pembelajaran”. Sebelum tahun 1980-an, penilaian kerap disamakan dengan evaluasi, tetapi literatur setelah tahun 1980 membedakan asesmen (assessment) dari evaluasi (evaluation). Asesmen lebih merujuk pada proses pengumpulan informasi untuk melihat kemajuan belajar siswa, sedangkan evaluasi sering digunakan, misalnya, dalam konteks evaluasi program. Strategi pembelajaran mempunyai kaitan erat dengan teknik pembelajaran.

Teknik pembelajaran adalah implementasi nyata dari metode pembelajaran di kelas. Teknik pembelajaran bersifat lebih sempit dan praktis. Hubungan metode dan teknik dapat dianalogikan dengan hubungan strategi dan taktik (Hariyanto, 2018). Teknik pembelajaran mencakup berbagai kiat atau langkah praktis untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan dan merupakan penjabaran konkret dari strategi. Strategi pembelajaran dengan partisipasi aktif sebagai desain pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu alternatif pengayaan dari pembelajaran yang bersifat tradisional.

Terdapat diversitas pandangan mengenai definisi strategi pembelajaran di kalangan pakar. Kozna (1989) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai setiap upaya atau kegiatan yang dipilih dengan maksud memfasilitasi peserta didik dalam merealisasikan tujuan instruksional. Senada dengan itu, Gerlach dan Ely (1980) menguraikan strategi pembelajaran sebagai pendekatan yang diterapkan untuk mengomunikasikan metode pembelajaran dalam suatu konteks lingkungan belajar, mencakup sifat, ruang lingkup, dan urutan aktivitas yang menyediakan pengalaman belajar bagi siswa. Sementara itu, Dick dan Carey (1990) mengonseptualisasikan strategi pembelajaran sebagai keseluruhan komponen yang digunakan oleh pendidik untuk membantu pencapaian sasaran spesifik peserta didik. Bagi mereka, strategi tidak hanya mencakup langkah-langkah kegiatan, namun juga tata kelola materi atau paket program pembelajaran. Melengkapi pandangan tersebut, Gropper (1990) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah proses seleksi jenis latihan tertentu yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran, dan diarahkan pada pembentukan perilaku yang diharapkan muncul dari peserta didik.

Strategi mengajar adalah pendekatan luas dalam proses mengajar. Strategi ini tidak sedetail rincian kegiatan belajar yang tercantum pada rencana pelajaran siswa. Jumlah strategi mengajar relatif terbatas, namun dalam satu sesi pembelajaran dapat digunakan beberapa strategi sekaligus untuk mencapai tujuan. Ada strategi yang lebih cocok untuk tujuan pembelajaran tingkat rendah, sementara untuk tujuan yang lebih tinggi dibutuhkan strategi lain (Miftahul, 2019). Analisis terhadap setiap strategi mengajar akan mengungkapkan bahwa masing-masing memiliki aspek kelebihan yang unik, sekaligus disertai dengan kelemahan atau kekurangan yang melekat.

Strategi Role Playing dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital

Guru perlu bersikap inovatif, adaptif, dan kreatif, serta harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik di kelas maupun di luar kelas. Khususnya di era digital, guru berperan penting sebagai agen perubahan dalam membentuk karakter siswa. Guru perlu mengajarkan etika dalam bermedia sosial, kebijaksanaan dalam menggunakan internet, serta

memberikan contoh langsung penggunaan teknologi yang baik, misalnya cara mengirim pesan yang sopan kepada dosen atau guru, maupun kebiasaan tidak terlalu bergantung pada teknologi. Role Playing, menurut Fogg (2001), merupakan permainan gerak yang tersusun atas tujuan, regulasi, dan aspek rekreatif. Esensi dari kegiatan ini adalah menciptakan suasana di luar kelas melalui penempatan siswa dalam situasi tertentu, meskipun kegiatan fisik tetap berlangsung di ruang kelas. Secara umum, *Role Playing* diinterpretasikan sebagai aktivitas yang mendorong siswa untuk menghayati dan mengambil alih peran atau tokoh individu lain melalui daya imajinasi mereka. Role Playing merupakan metode untuk menguasai materi melalui penguatan imajinasi dan penjiwaan siswa. Siswa diminta untuk membayangkan dan memerankan tokoh, baik itu makhluk hidup ataupun benda mati. Biasanya kegiatan ini melibatkan beberapa siswa sekaligus, bergantung pada jenis peran yang dimainkan. Pada strategi Role Playing, fokus utama adalah keterlibatan emosi dan pancaindra siswa dalam menghadapi situasi yang menyerupai permasalahan nyata. Siswa dituntut aktif melakukan praktik berbahasa (bertanya, menjawab, berdiskusi) bersama rekan-rekan mereka dalam konteks yang spesifik (Muhaimin.H, 2019). Strategi ini disusun dalam kelompok heterogen, di mana tiap kelompok mempertunjukkan skenario yang disiapkan oleh guru. Siswa diizinkan untuk berimprovisasi, tetapi tetap harus mengikuti alur utama skenario yang telah ditentukan.

Pendidik tidak hanya bertindak sebagai instruktur, tetapi mengemban peran moral sebagai panutan bagi siswa. Oleh sebab itu, guru memiliki kewajiban untuk memberikan contoh nyata mengenai pemanfaatan teknologi yang etis. Keteladanan positif guru dalam penggunaan teknologi akan memicu siswa untuk mengembangkan kesadaran serta sikap bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan perangkat digital. Penggunaan teknologi yang positif dapat menunjang proses pembelajaran, misalnya pemanfaatan Google Classroom, Zoom, dan berbagai platform lain sebagai media belajar. Melalui internet, informasi yang valid dapat diakses, namun peserta didik tetap perlu diajak untuk tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi (Bermawy, 2017). Di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif bagi pembelajaran. Ketergantungan pada gawai dan internet dapat menumbuhkan kemalasan membaca buku dan membuat siswa lebih cenderung mencari jawaban instan dari internet yang belum tentu kebenarannya terjamin.

Dampak globalisasi dan dinamika cepat teknologi informasi memosisikan guru pada persimpangan tantangan dan redefinisi peran. Guru perlu mengatasi hambatan seperti adaptasi terhadap paradigma belajar yang berubah, kecepatan evolusi teknologi, isu kesenjangan akses, dan kewajiban menguasai keterampilan digital. Namun, kesulitan ini dinetralisasi oleh potensi besar teknologi. Pemanfaatan teknologi berpotensi mengoptimalkan efisiensi, meningkatkan

keterjangkauan (aksesibilitas), dan meninggikan kualitas instruksional (Bermawy, Desain Pembelajaran, 2018). Dengan demikian, guru memperoleh kapabilitas untuk memperluas cakupan ajar, menghubungkan peserta didik ke sumber daya internasional, dan mendorong kolaborasi serta kreativitas. Guna mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang terhubung secara digital, guru berperan sentral dalam memberikan keterampilan yang penting bagi masa depan mereka. Dalam konteks ini, diharapkan guru mampu menciptakan inovasi positif bagi kemajuan sekolah dan pendidikan, bukan hanya dalam aspek sarana prasarana dan kurikulum, tetapi juga dalam pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu mengubah pola pengajaran konvensional menjadi pola yang lebih modern. Di era digital, profesi guru seringkali dipersepsikan secara berbeda dibandingkan dahulu (Made, 2017). Dahulu, guru dikenal sangat berwibawa, mendidik dengan penuh kesungguhan, dan peserta didik menghormati serta menaati guru. Saat ini, sebagian guru mengalami kesulitan mengelola siswa dan kadang lalai menjalankan perannya secara optimal, sehingga wibawa dan efektivitas pendidikan karakter menjadi berkurang.

Tantangan Guru dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital

Selain itu, kecanduan teknologi juga menjadi masalah. Penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat memunculkan ketergantungan, yang pada akhirnya berdampak pada karakter siswa. Misalnya, siswa kurang berinteraksi secara langsung karena lebih memilih bermain gawai atau game, sehingga waktu untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain menjadi berkurang (Nasution.S, 2017). Kesenjangan signifikan terjadi antara kemampuan adaptasi teknologi sebagian besar guru dengan pemanfaatan produk modern oleh para ahli, berimbas pada perbedaan antara guru dan siswa. Cepatnya evolusi teknologi bahkan mengungguli laju pembaruan dalam pendidikan. Dalam menghadapi situasi ini, guru ditantang untuk menguasai teknologi, menampilkan kreativitas, dan membangun suasana instruksional yang menantang. Pemanfaatan teknologi merupakan keniscayaan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, guru dituntut menjadi teladan (panutan) guna memastikan siswa memahami keterbatasan teknologi dan menggunakannya secara bertanggung jawab (Muclas, 2017). Tantangan pembelajaran di era digital mencakup keterbatasan komunikasi dan jangkauan siswa, kurangnya disiplin dalam menggunakan sumber daya digital, serta rendahnya keterampilan digital. Faktor terakhir ini menghambat siswa dalam memanfaatkan secara maksimal potensi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, diperlukan pemilihan sumber belajar yang tepat, metode pembelajaran yang sesuai, dan sistem penilaian yang dapat menggambarkan kemajuan belajar siswa secara akurat.

5. KESIMPULAN

Pendidikan karakter di era digital menghadapi tantangan yang besar namun sekaligus membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam pengembangan karakter siswa. Strategi role playing terbukti efektif sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa menghadapi berbagai situasi digital dengan bijak dan bertanggung jawab. Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik dan teladan dalam penggunaan teknologi, karena siswa cenderung mencontoh perilaku guru mereka. Melalui integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran digital, keteladanan guru dalam penggunaan teknologi, pembiasaan perilaku etis di dunia maya, serta kolaborasi dengan orang tua, pembentukan karakter siswa dapat berjalan lebih optimal. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak dan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam setiap aspek pembelajaran, guru dapat membantu siswa berkembang menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki integritas dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Strategi yang tepat dan konsisten dalam pembentukan karakter akan menghasilkan generasi yang mampu menghadapi tantangan era digital dengan karakter yang kuat dan berintegritas. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat disampaikan untuk meningkatkan efektivitas pembentukan karakter siswa di era digital. Pertama, guru perlu terus mengembangkan kompetensi digital mereka agar dapat menjadi teladan yang baik bagi siswa dalam penggunaan teknologi. Kedua, sekolah perlu menyediakan pelatihan dan workshop secara berkala tentang strategi pembelajaran inovatif seperti role playing yang dapat diintegrasikan dengan teknologi digital. Ketiga, perlu adanya kolaborasi yang lebih erat antara sekolah, guru, dan orang tua dalam memonitor dan membimbing aktivitas digital siswa agar penggunaan teknologi tetap terarah dan positif. Keempat, perlu dikembangkan panduan atau modul pembelajaran karakter khusus yang disesuaikan dengan tantangan era digital, termasuk etika bermedia sosial dan literasi digital. Kelima, evaluasi terhadap implementasi strategi pembentukan karakter perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa strategi yang diterapkan benar-benar efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Dengan saran-saran ini, diharapkan pendidikan karakter di era digital dapat berjalan lebih optimal dan menghasilkan generasi yang cerdas, berintegritas, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk kebaikan bersama.

DAFTAR REFERENSI

- Bermawiy, M. (2017). *Strategi mengajar aktif kreatif inovatif*. Gedung PKSI.
- Bermawiy, M. (2018). *Desain pembelajaran*. Pustaka Insan Madani.
- Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, S. D. (2018). *Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Pustaka Pelajar.
- Made, W. (2017). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.
- Majid, A. (2017). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Miftahul, H. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Muclas, S. (2017). *Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin, H., & S. L. (2019). *Manajemen pendidikan: Aplikasinya dalam penyusunan rencana pengembangan sekolah/madrasah*. Perpustakaan Nasional.
- Nasution, S. (2017). *Kurikulum dan pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran: Inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik*. Pustaka Setia.
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2015). *Perencanaan pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Wena, M. (2017). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.