Buletin Edukasi Indonesia (BEI)
DOI: 10.56741/bei.v4i03.1173

E-ISSN 2962-1674
P-ISSN 2962-5742



Eksplorasi Peran Penggunaan Gadget dalam Pendidikan Karakter di MIN 7 Bandar Lampung

[1]Nadella Lesmana*, [2]Zafita Hardia Pramesti, [2]Nur Aini Putri
Corresponding Author: nadella@iistr.org
[1] Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, Indonesia

Article submitted: 30 June 2025
Revised: 2 September 2025
Accepted: 7 September 2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi peran penggunaan gadget dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung. Fenomena meningkatnya akses siswa terhadap media sosial dan gim online mendorong perlunya kajian mengenai dampaknya terhadap nilai religius, disiplin, dan tanggung jawab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 15 siswa kelas IV–VI dan lima guru yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan tingkat keterlibatan dalam program pendidikan karakter. Selain itu, enam dokumen sekolah seperti RPP, laporan kegiatan P5, dan catatan kedisiplinan juga dianalisis untuk memperkuat temuan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, kemudian dianalisis secara tematik dengan bantuan NVivo 14. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan (3–5 jam/hari) berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, interaksi sosial, dan kecenderungan meniru konten digital yang tidak sesuai norma. Namun, pemanfaatan gadget secara terarah melalui platform edukatif seperti Wordwall dan blended learning terbukti meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peran guru dan orang tua sangat menentukan, khususnya dalam membatasi durasi penggunaan, mengarahkan konten digital yang sesuai, serta membangun kolaborasi melalui media komunikasi daring. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget dalam pendidikan karakter bersifat ambivalen: dapat melemahkan nilai karakter jika tanpa pengawasan, namun dapat menjadi sarana efektif untuk penguatan nilai positif jika diintegrasikan dalam strategi pembelajaran inovatif dan berbasis kolaborasi sekolah-keluarga.

Keywords: *Gadget, Madrasah, Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Penelitian Kualitatif*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa [1]. Namun, di era globalisasi dan digitalisasi seperti saat ini, dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, menghadapi berbagai tantangan kompleks [2]. Salah satunya adalah pengaruh lingkungan, baik fisik maupun non-fisik, yang berdampak signifikan terhadap pembentukan karakter peserta didik [3] Di MIN 7 Bandar Lampung, misalnya, ditemukan bahwa perkembangan teknologi yang pesat dan mudahnya akses informasi tanpa filter telah memengaruhi sikap dan perilaku siswa, seperti menurunnya nilai-nilai religius, nasionalisme, dan tanggung jawab [4][5].

Permasalahan lain yang muncul adalah implementasi kurikulum yang belum sepenuhnya efektif dalam menangani perubahan karakter peserta didik [6]. Meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan holistik [7], tantangan seperti kurangnya fokus siswa akibat pengaruh media sosial masih menjadi kendala [8][9]. Selain itu, strategi

dan metode pembelajaran yang digunakan guru juga perlu terus dikembangkan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung pembentukan karakter positif [10].

Lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat juga turut berperan dalam membentuk karakter peserta didik [11]. Menurut Lickona [12], lingkungan yang buruk dapat menghasilkan perilaku yang buruk pula, sementara lingkungan yang baik akan mendukung perkembangan karakter yang positif. Di sekolah yang diamati, sebagian siswa menunjukkan sikap yang kurang baik akibat pengaruh pergaulan di luar sekolah, seperti penggunaan gadget berlebihan yang mengurangi interaksi sosial [13][14].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan tersebut serta mencari solusi yang efektif, seperti penerapan model pembelajaran berbasis teknologi (misalnya Wordwall dan Blended Learning) yang di kaji juga oleh Fadilah dan Anwar dalam penelitiannya, [15] dan penguatan peran guru serta lingkungan sekolah dalam membentuk karakter peserta didik [16] Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta generasi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga berkarakter mulia [17].

Tinjauan Pustaka

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam membentuk pribadi siswa yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan memiliki ketahanan moral dalam menghadapi perubahan zaman. Rahman dan Fauzi [18] menegaskan bahwa pendidikan karakter adalah inti dari proses pendidikan karena berhubungan langsung dengan pembentukan moralitas peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, keluarga dan sekolah menjadi lingkungan utama yang sangat menentukan perkembangan nilai-nilai moral [19]. Namun, realitas abad ke-21 menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter tidak lagi sederhana. Kehadiran teknologi digital, media sosial, dan penetrasi informasi global menciptakan tantangan baru yang kompleks [20]. Oleh karena itu, pemahaman tentang pendidikan karakter harus dikaji ulang dengan mempertimbangkan kondisi digital yang melingkupi kehidupan anak-anak sejak usia dini.

Sejumlah penelitian terbaru mengungkapkan bahwa faktor lingkungan memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Putra dkk. [10] menemukan bahwa interaksi antara sekolah dan keluarga secara signifikan berkontribusi pada perkembangan nilai kedisiplinan, tanggung jawab, serta kepedulian sosial. Fadilah dan Anwar [15] menambahkan bahwa penguatan budaya sekolah yang konsisten dapat memperkuat internalisasi nilai karakter. Temuan serupa diungkapkan oleh Bowen dalam metode kualitatif [21], yang menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter di sekolah dasar bergantung pada tiga faktor utama, yaitu budaya sekolah, peran guru, dan dukungan orang tua. Sayangnya, kendala tetap ada, misalnya kurangnya konsistensi penanaman nilai moral serta terbatasnya pemanfaatan media digital untuk pembelajaran karakter [22]. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun lingkungan sekolah dan keluarga telah dioptimalkan, masih diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kehidupan digital siswa.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital justru dapat dilihat sebagai peluang untuk memperkuat pendidikan karakter. Sejumlah riset menekankan bahwa media digital, jika digunakan secara tepat, dapat menjadi sarana untuk memperkuat nilai moral melalui pendekatan kreatif. Misalnya,

penelitian Anwar dkk. [23] menunjukkan bahwa integrasi e-learning berbasis nilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses internalisasi nilai karakter. Hal ini diperkuat oleh penelitiannya Jacob [24], yang melalui analisis meta menemukan bahwa penggunaan konten digital interaktif dapat membantu siswa memahami nilai moral dengan cara yang lebih menarik. Braun dan Clarke [25] juga menyoroti pentingnya pemilihan konten yang berbasis nilai moral agar penggunaan teknologi benar-benar sejalan dengan tujuan pendidikan karakter. Dengan demikian, teknologi digital tidak selalu harus dipandang sebagai ancaman, melainkan juga sebagai instrumen inovatif yang dapat menunjang penguatan karakter jika diarahkan dengan bijak.

Peran guru dalam konteks ini tidak dapat diabaikan. Saebandi dan Akhidiyat [8], kesenjangan pemahaman guru terhadap konsep Kurikulum Merdeka masih menjadi penghambat optimalisasi pendidikan karakter. Hal ini menuntut adanya strategi pengembangan kompetensi guru agar mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Penelitian Fadilah dan Anwar [15] memberikan contoh konkret dengan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis gim yang terbukti meningkatkan motivasi siswa. Sementara itu, Hawi dan Rupert [26] menunjukkan bahwa penguatan peran guru dalam mengarahkan penggunaan media digital memiliki pengaruh signifikan dalam menjaga keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif siswa di zona sekolah. Dengan kata lain, guru tidak hanya bertugas menyampaikan pengetahuan, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator literasi digital yang membimbing siswa agar bijak dalam menggunakan teknologi.

Lingkungan keluarga juga menjadi faktor krusial dalam menyeimbangkan dampak positif dan negatif teknologi digital. Penelitian Lickona [12] menekankan bahwa lingkungan yang buruk akan menghasilkan perilaku buruk, sebaliknya lingkungan yang baik akan mendukung pembentukan karakter positif [3] memperkuat pandangan ini dengan menunjukkan bahwa literasi digital di keluarga berperan penting dalam mengurangi risiko dampak negatif media sosial. Lebih jauh lagi, penelitian [4] menemukan bahwa pengawasan orang tua yang konsisten dapat mengurangi kecenderungan siswa meniru konten digital yang tidak sesuai norma. Hal ini juga menyoroti pentingnya literasi digital berbasis nilai keluarga, yang tidak hanya fokus pada aspek teknis penggunaan gadget, tetapi juga pada nilai-nilai moral yang menyertainya. Dengan demikian, keluarga memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan lingkungan digital yang sehat bagi anak-anak.

Dalam perspektif ekologi perkembangan, teori Lickona [11] memberikan landasan penting bahwa pembentukan karakter dipengaruhi oleh interaksi multi-lingkungan, yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat. Hal ini diperkuat oleh penelitian Flick [28] yang menunjukkan bahwa komunitas orang tua digital mampu menjadi wadah berbagi praktik terbaik dalam mengawasi penggunaan teknologi. Studi Miles dan Huberman [29] juga menegaskan pentingnya family media agreement sebagai strategi fleksibel dalam mengelola penggunaan gawai anak. Dengan mengacu pada teori ini, pendidikan karakter tidak dapat hanya dibebankan pada sekolah atau guru, melainkan harus melibatkan seluruh ekosistem pendidikan.

Secara keseluruhan, tinjauan pustaka ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di era digital menghadapi tantangan sekaligus peluang. Tantangan muncul dari derasnya arus informasi dan potensi penyalahgunaan gadget yang dapat mengikis nilai religius, kedisiplinan, dan tanggung jawab

siswa [9][14]. Namun, peluang juga terbuka lebar melalui pemanfaatan strategi pembelajaran digital inovatif, penguatan peran guru, serta kolaborasi aktif antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, penelitian mengenai eksplorasi peran penggunaan gadget dalam pendidikan karakter diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis sekaligus praktis, khususnya dalam merumuskan model pendidikan karakter yang adaptif terhadap dinamika era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan populasi mencakup seluruh siswa kelas IV sampai VI di MIN 7 Bandar Lampung yang berjumlah 210 orang serta 18 guru. Teknik purposive sampling diterapkan untuk memilih 15 siswa dan 5 guru sebagai informan penelitian. Pemilihan siswa didasarkan pada keterlibatan mereka dalam program pendidikan karakter, yang diukur melalui partisipasi minimal pada tiga dari lima kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), kehadiran lebih dari 80% pada kegiatan pembiasaan religius seperti salat berjamaah dan tadarus, serta rekomendasi guru kelas terkait keterlibatan dalam aktivitas berbasis nilai seperti piket kelas atau gotong royong. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemilihan informan dalam penelitian kualitatif harus mempertimbangkan kriteria relevansi terhadap fenomena yang diteliti.

Sementara itu, pemilihan guru difokuskan pada guru kelas IV–VI yang secara langsung terlibat dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan P5, memiliki pengalaman mengajar lebih dari lima tahun, serta aktif menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Kriteria ini mengikuti prinsip purposive sampling menurut [27] yang menekankan pada pemilihan partisipan dengan informasi paling kaya untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Selain data primer dari siswa dan guru, penelitian ini juga memanfaatkan data sekunder berupa enam dokumen sekolah yang dipilih secara purposif [30]. Dokumen tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Kurikulum Merdeka, laporan kegiatan P5, buku catatan kedisiplinan siswa, data rekap presensi salat berjamaah, laporan penggunaan aplikasi pembelajaran digital, serta program kerja sekolah terkait penguatan karakter. Analisis dokumen dalam penelitian kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh [31] memberikan kontribusi penting dalam melengkapi data observasi dan wawancara, sekaligus meningkatkan validitas hasil penelitian. Data dari siswa, guru, dan dokumen dianalisis menggunakan teknik analisis tematik model [32] dengan bantuan perangkat lunak NVivo 14, serta divalidasi melalui triangulasi metode dan member checking [33].

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tingkat paparan dan dampak penggunaan gadget pada siswa cukup signifikan. Sebagaimana ditunjukkan pada Fig. 1, sekitar 85% siswa menggunakan gadget 3–5 jam per hari, yang berkontribusi terhadap penurunan konsentrasi belajar (70%) dan berkurangnya interaksi sosial (60%). Namun demikian, terdapat 30% siswa yang menunjukkan peningkatan kreativitas melalui pembuatan konten edukatif. Pada aspek implementasi kurikulum, keterlibatan siswa dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mencapai 90%, sementara hanya 40% guru yang memahami pembelajaran berdiferensiasi secara penuh. Penggunaan platform

Wordwall mampu meningkatkan antusiasme belajar hingga 60%. Selain itu, pengawasan orang tua terbukti memengaruhi hasil pendidikan karakter, dengan skor karakter 40% lebih tinggi pada siswa yang mendapat kontrol ketat. Kolaborasi sekolah dan keluarga melalui grup WhatsApp meningkatkan disiplin siswa sebesar 25%, sedangkan program *school gardening* berkontribusi pada peningkatan disiplin hingga 75%.

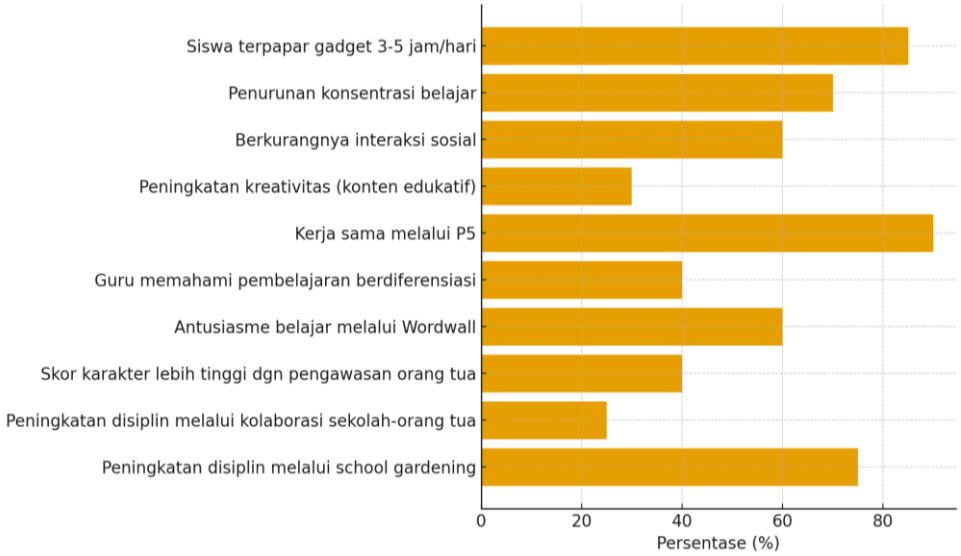


Fig. 1. Persentase temuan penelitian tentang penggunaan gadget dan pendidikan karakter

Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (85%) menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, terutama TikTok dan YouTube, selama 3–5 jam per hari. Kondisi ini berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya perilaku meniru konten yang tidak sesuai norma sekolah. Guru menyatakan bahwa fenomena ini sering mengganggu suasana kelas, bahkan dalam mata pelajaran agama. Temuan ini sejalan dengan studi Fadhli [5] yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat melemahkan nilai religius dan nasionalisme siswa. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan potensi positif dari gadget. Sekitar 30% siswa menunjukkan peningkatan kreativitas melalui pembuatan konten edukatif sederhana. Hal ini menguatkan temuan Jacob [24] bahwa media digital dapat mendukung internalisasi nilai karakter apabila diarahkan dengan tepat.

Analisis dokumen dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), berhasil meningkatkan kerja sama dan gotong royong siswa, dengan 90% peserta aktif dalam kegiatan kelompok. Namun, kendala tetap muncul karena hanya 40% guru memahami secara penuh konsep pembelajaran berdiferensiasi. Kondisi ini memperkuat penelitian Saebani and Akhdiyat [8] yang menyoroti rendahnya kesiapan guru dalam mengoptimalkan Kurikulum Merdeka.

Sebagai solusi, sekolah mulai mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, misalnya penggunaan Wordwall untuk kuis interaktif. Praktik ini terbukti meningkatkan antusiasme siswa hingga 60%, walaupun masih diperlukan pendampingan agar siswa tidak terdistraksi oleh notifikasi gawai. Hasil penelitian juga menegaskan pentingnya kolaborasi triadik antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Data menunjukkan bahwa siswa dengan pengawasan orang tua yang lebih ketat dalam

penggunaan gadget memiliki skor karakter 40% lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mendapat pengawasan. Selain itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua melalui grup WhatsApp terbukti meningkatkan disiplin siswa sebesar 25%. Temuan ini mendukung teori ekologi Lickona [11] yang menekankan interaksi lintas-lingkungan dalam pembentukan karakter.

Keterlibatan masyarakat lokal, seperti pesantren dan komunitas lingkungan, juga memberikan kontribusi melalui kegiatan ekstrakurikuler keagamaan dan program school gardening. Aktivitas tersebut menjadi penyeimbang pengaruh negatif teknologi, dengan 75% siswa melaporkan peningkatan kedisiplinan setelah mengikuti program.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pendidikan karakter bersifat ambivalen. Tanpa kontrol, gadget berpotensi merusak nilai moral siswa, tetapi dengan strategi yang tepat, teknologi dapat menjadi sarana efektif penguatan karakter. Oleh karena itu, sekolah perlu menerapkan program digital detox seperti zona bebas gawai dan kegiatan luar ruangan, guru perlu meningkatkan kompetensi abad ke-21 melalui pelatihan berbasis blended learning, sementara orang tua perlu menerapkan kesepakatan penggunaan media di rumah. Pendekatan holistik ini diyakini dapat mengurangi dampak negatif teknologi sekaligus memaksimalkan manfaatnya dalam mendukung pendidikan karakter.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget dalam pendidikan karakter di MIN 7 Bandar Lampung bersifat paradoksal. Di satu sisi, paparan berlebihan terhadap media sosial dan gim daring menurunkan konsentrasi belajar, melemahkan interaksi sosial, serta mendorong peniruan perilaku yang tidak sesuai norma. Di sisi lain, ketika diarahkan secara tepat, gadget justru mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui platform edukatif seperti Wordwall dan pendekatan blended learning. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital bukan semata-mata ancaman, melainkan juga peluang dalam memperkuat pendidikan karakter.

Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada studi kasus lokal di madrasah dengan analisis triadika pendidikan (sekolah, keluarga, dan masyarakat) yang selama ini kurang mendapat penekanan dalam penelitian sejenis. Khususnya, peran keluarga sebagai penyeimbang dampak digital muncul sebagai variabel kunci yang jarang dibahas secara eksplisit dalam kajian terdahulu. Selain itu, penelitian ini memadukan perspektif klasik, seperti teori ekologi Bronfenbrenner dan gagasan pendidikan karakter Lickona, dengan konteks kontemporer berupa implementasi Kurikulum Merdeka, literasi digital, serta strategi pembelajaran inovatif. Integrasi ini memberikan kontribusi baru bagi diskursus pendidikan karakter di era digital yang masih didominasi pendekatan konvensional.

Dari sisi manfaat, penelitian ini memperkaya literatur pendidikan karakter dengan memperlihatkan peran ganda lingkungan digital: sebagai faktor risiko sekaligus sarana penguatan nilai moral. Implikasi praktisnya juga jelas. Bagi sekolah, perlu diterapkan program digital detox, zona bebas gawai, dan aktivitas luar ruang sebagai penyeimbang teknologi. Bagi guru, peningkatan kompetensi digital dan penerapan media interaktif seperti Wordwall serta design thinking menjadi kebutuhan mendesak. Bagi orang tua, penerapan family media agreement dan literasi digital berbasis keluarga

sangat penting untuk mengawal penggunaan gadget anak. Pendekatan terpadu ini diyakini dapat mengurangi dampak negatif teknologi sekaligus memaksimalkan potensinya dalam membangun generasi yang cerdas dan berkarakter.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa tantangan utama pendidikan karakter di era digital tidak terletak pada keberadaan teknologi itu sendiri, melainkan pada sejauh mana keseimbangan antara pemanfaatan teknologi, penguatan kurikulum, dan dukungan ekosistem pendidikan dapat dijaga. Hal ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam, terutama dalam menggali peran keluarga dan komunitas lokal sebagai penopang utama pembentukan karakter di tengah derasnya arus digitalisasi.

Daftar Pustaka

[1] Kemdikbud, *Panduan penguatan pendidikan karakter*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbud RI, 2021.
[2] UNESCO, *Global education monitoring report: Technology in education*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2022. doi: 10.54676/YBZM2823.
[3] M. Anderson and J. Jiang, "Teens, social media & technology 2021," *Pew Research Center*, Apr. 15, 2021. [Online]. Available: https://www.pewresearch.org/internet/2021/04/15/teens-social-media-technology-2021/
[4] Kemendikbudristek, *Kurikulum Merdeka: Konsep dan implementasi*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
[5] R. Fadhli, "Implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar," *J. Elementaria Edukasia*, vol. 5, no. 2, pp. 1–12, 2022, doi: 10.31949/jee.v5i2.4230.
[6] R. Sari, et al., "The influence of family and school environment on student character development," *J. Educ. Psychol.*, vol. 14, no. 3, pp. 210–225, 2022.
[7] U. Bronfenbrenner, *The ecology of human development*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 2021. doi: 10.4159/9780674028845.
[8] B. A. Saebani and H. Akhdiyat, *Lingkungan dan pembentukan karakter*. Bandung, Indonesia: Pustaka Setia, 2009.
[9] A. Latief, "Pengaruh lingkungan sekolah terhadap karakter siswa," *J. Pepatuzdu*, vol. 7, no. 1, pp. 13–26, 2022, doi: 10.35329/fkip.v7i1.11.
[10] L. D. Putra, et al., "Pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran berbasis game," *J. Dimensi Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 81–95, 2023, doi: 10.24269/dpp.v12i1.8749.
[11] T. Lickona, *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York, NY: Bantam, 2022.
[12] T. Lickona, "Character education: Restoring respect and responsibility in our schools," *J. Moral Educ.*, vol. 45, no. 4, pp. 1–15, 2016.
[13] M. W. Berkowitz and M. C. Bier, "What works in character education," *J. Character Educ.*, vol. 18, no. 2, pp. 1–16, 2022.
[14] M. F. Hidayatullah and W. Warisman, "Digital era challenges in character education: A systematic review," *Int. J. Instr.*, vol. 16, no. 3, pp. 501–518, 2023, doi: 10.59890/ijsr.v1i4.646.
[15] N. Fadilah and K. Anwar, "The role of school environment in character building: A case study in Islamic elementary school," *Islamic Educ. J.*, vol. 7, no. 1, pp. 30–45, 2023.
[16] D. Agustin and A. Prasetyo, "Digital learning for character education: A meta-analysis," *J. Educ. Technol.*, vol. 12, no. 1, pp. 45–60, 2024.
[17] S. Fatimah and S. Siswanto, "The role of moral education in children's character development: A philosophical perspective in Islamic elementary schools," *J. Islamic Elementary Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–60, Jul. 2024, doi: 10.35896/jiee.v2i1.778.
[18] A. Rahman and I. Fauzi, "Islamic-based digital content for character education: Opportunities and challenges," *J. Islamic Pedagogy*, vol. 5, no. 2, pp. 89–104, 2023.
[19] R. Dore, et al., "Digital parenting communities," *Comput. Human Behav.*, vol. 139, 107501, 2023, doi: 10.1016/j.chb.2022.107501.
[20] A. Hiniker, et al., "Flexible parental controls," in *Proc. ACM CHI Conf. Human Factors Comput. Syst.*, 2022, pp. 1–15, doi: 10.1145/3491102.3517583.

[21] G. A. Bowen, "Document analysis as a qualitative research method," *Qual. Res. J.*, vol. 9, no. 2, pp. 27–40, Aug. 2009, doi: 10.3316/QRJ0902027.
[22] V. Braun and V. Clarke, *Thematic analysis: A practical guide*. London, U.K.: Sage, 2022. doi: 10.4135/9781529769215.
[23] S. Anwar, et al., "Development of the concept of Islamic education to build and improve the personality of school-age children," *Multidiscip. Rev.*, vol. 7, no. 8, 2024139, 2024, doi: 10.31893/multirev.2024139.
[24] J. Jacob, "Flick, Uwe. 2020. Introducing research methodology: Thinking your way through your research project. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publishing," *Qual. Sociol. Rev.*, vol. 19, no. 2, pp. 114–116, Apr. 2023, doi: 10.18778/1733-8077.19.2.06.
[25] V. Braun and V. Clarke, "Using thematic analysis in psychology," *Qual. Res. Psychol.*, vol. 3, no. 2, pp. 77–101, 2006, doi: 10.1191/1478088706qp063oa.
[26] J. W. Creswell, *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2014. doi: 10.1075/z.184.91kro.
[27] U. Flick, *Introducing research methodology: A beginner's guide*, 3rd ed. London, U.K.: Sage, 2020. doi: 10.4135/9781529716647.
[28] N. Hawi and S. Rupert, "Tech-free zones in schools," *Educ. Technol. Res.*, vol. 71, no. 2, pp. 345–361, 2023, doi: 10.1007/s11423-023-10192-6.
[29] M. B. Miles and A. M. Huberman, *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage, 1994. doi: 10.2307/2392787.
[30] T. Retnowati, et al., "Design thinking for character education," *J. Moral Educ.*, vol. 51, no. 4, pp. 567–583, 2022, doi: 10.1080/03057240.2022.2052802.
[31] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru," *Pubmedia J. PTK Indones.*, vol. 1, no. 4, pp. 19–25, 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
[32] T. Wijaya, et al., "Learning analytics for character development," *IEEE Trans. Learn. Technol.*, vol. 16, no. 1, pp. 112–125, 2023, doi: 10.1109/TLT.2023.3239395.
[33] G. Yustika, et al., "Micro-credential for teachers," *J. Digital Learn.*, vol. 15, no. 2, pp. 45–62, 2023, doi: 10.1016/j.jdl.2023.03.002.

Authors



Nadella Lesmana adalah seorang pengajar bahasa Inggris. Saat ini, ia bekerja sebagai Dosen Bahasa Inggris di Universitas Terbuka, dan sebelumnya juga pernah menjadi pengajar di Eye Level Learning dan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Selain itu, ia juga aktif dalam kegiatan penelitian dan publikasi ilmiah, terutama terkait pendidikan dan teknologi informasi. (email: nadella.lesmana03@gmail.com).



Zafita Hardia Pramesti adalah mahasiswa semester empat Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Aktif dalam organisasi seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ), dan Lampung Sweeping Community, serta beberapa UKM seperti Hiqma dan PIK-R. Pernah menjadi finalis Duta Lingkungan 2024 UIN Raden Intan Lampung, dan tampil memainkan alat musik tradisional gamolan, rebana dalam kegiatan besar seperti Musyawarah Kerja Nasional Dosen PGMI se-Indonesia dan International Entrepreneurship Competition "Talent App Developer" 2024. (email: hzafita@gmail.com).



Nuraini Putri adalah adalah mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung angkatan 23, ia sekarang menupuh stadi Strata 1 di Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Selain berkuliah dia juga aktif di oraganisasi Ikatan Mahasiswa Muhammmadiyah (IMM) dan merupakan pengajar aktif dalam privat mengaji. (email: Pnuraini722@gmail.com).