
Pendidikan Karakter Di Era Digital: Memahami Peran Kemerdekaan Indonesia Dalam Pembentukan Remaja Berkarakter

M Mahbubi
Universitas Nurul Jadid Probolinggo
Email: *mahbubi@unuja.ac.id*

Abstract

Character education for adolescents, particularly in instilling the values of Indonesian independence. With the rapid development of technology, adolescents are increasingly familiar with various digital platforms that serve not only as entertainment but also have great potential in shaping character and strengthening nationalism. Educational apps such as Ruangguru, Khan Academy, and Quipper are effective means of conveying Indonesian history and the spirit of the nation's struggle through interactive learning methods. Similarly, educational games like The History Game can attract adolescents by presenting the history of independence in a fun and challenging way. Furthermore, social media platforms like Instagram, Twitter, and TikTok also play a crucial role as a platform for sharing creative national-themed content, ranging from short videos and infographics to digital campaigns that highlight the values of the independence struggle. Through these platforms, messages about patriotism can be conveyed in a way that is more relevant to adolescents' daily lives. This study used content analysis methods and interviews with adolescents who actively use educational apps, games, and social media to illustrate the extent to which digital technology contributes to national character education. The results show that digital technology has significant potential in introducing and strengthening the values of independence among adolescents. However, the main challenge lies in the tendency of teenagers to be more interested in entertainment content than educational content. Therefore, this study recommends collaboration between app developers, educators, and policymakers in creating content that combines entertainment and education, so that national messages can be conveyed effectively.

Keyword: *Character Education, Digital Technology, Educational Apps, Educational Games, Social Media,*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan teknologi digital dalam pendidikan karakter remaja, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, remaja semakin akrab dengan berbagai platform digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam membentuk karakter dan memperkuat semangat nasionalisme. Aplikasi edukasi seperti Ruangguru, Khan Academy, dan Quipper menjadi sarana efektif untuk menyampaikan materi sejarah Indonesia dan semangat perjuangan bangsa melalui metode pembelajaran yang interaktif. Demikian pula, game edukasi seperti The History Game mampu menarik minat remaja dengan menyajikan sejarah kemerdekaan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok juga berperan penting sebagai ruang berbagi konten kreatif bertema kebangsaan, mulai dari video pendek, infografis, hingga kampanye digital yang mengangkat nilai-nilai perjuangan kemerdekaan. Melalui platform tersebut, pesan-pesan tentang cinta tanah air dapat disampaikan dengan cara yang lebih dekat dengan keseharian remaja. Penelitian ini menggunakan metode analisis konten serta wawancara dengan remaja yang aktif menggunakan aplikasi edukasi, game, dan media sosial, sehingga mampu menggambarkan sejauh mana teknologi digital berkontribusi dalam pendidikan karakter kebangsaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

teknologi digital memiliki potensi signifikan dalam memperkenalkan sekaligus memperkuat nilai-nilai kemerdekaan di kalangan remaja. Namun, tantangan utama terletak pada kecenderungan remaja yang lebih tertarik pada konten hiburan dibandingkan konten edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan adanya kolaborasi antara pengembang aplikasi, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan konten yang menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan, sehingga pesan kebangsaan dapat tersampaikan secara efektif.

Kata Kunci: *Pendidikan Karakter, Teknologi Digital, Aplikasi Edukasi, Game Edukasi, Media Sosial*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi digital, yang dulu hanya digunakan dalam ranah tertentu, kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama dalam cara orang belajar dan berinteraksi dengan dunia. Dalam konteks pendidikan karakter, kemajuan teknologi ini menawarkan peluang yang sangat besar untuk menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai penting yang membentuk kepribadian, terutama bagi remaja (Mahbubi, 2025a, 2025b). Di era digital ini, remaja lebih banyak terpapar berbagai informasi dan konten melalui perangkat digital mereka (Ningtyas & Amirudin, 2025). Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk mengakses media sosial, bermain game, menonton video edukasi, serta menggunakan berbagai aplikasi berbasis internet (Anderson & Dill, 2000).

Namun, selain mendapatkan informasi yang bersifat edukatif, remaja juga sering terpapar dengan berbagai konten yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter mereka. Di sisi lain, teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga berperan besar dalam pembentukan sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang dapat memengaruhi integritas, rasa tanggung jawab, dan nasionalisme mereka. Hal ini menjadikan pendidikan karakter semakin penting, khususnya dalam mengarahkan remaja untuk menjadi individu yang memiliki moral yang kuat dan rasa cinta tanah air yang tinggi (Huesmann, 2007). Kemerdekaan Indonesia yang kini memasuki usia ke-80 tahun memberikan refleksi penting mengenai bagaimana bangsa ini telah berkembang dan menghadapi tantangan global. Semangat kemerdekaan yang diwariskan oleh para pahlawan Indonesia perlu terus dijaga dan diperkenalkan kepada generasi muda, agar mereka memahami nilai-nilai perjuangan dan menghargai kemerdekaan yang telah diraih.

Dalam konteks ini, pendidikan karakter yang mengajarkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia memiliki peran yang sangat vital, terutama dalam mempersiapkan remaja untuk menghadapi tantangan zaman. Nilai-nilai ini mencakup rasa kebersamaan, persatuan, keberagaman, serta rasa tanggung jawab terhadap negara. Pendidikan karakter tidak hanya menjadi tugas pendidik, tetapi juga tanggung jawab bersama untuk memastikan bahwa semangat kemerdekaan tetap hidup dalam jiwa generasi penerus bangsa (Nugraha dkk., 2024). Teknologi digital, dengan segala kemudahan akses dan interaktivitasnya, dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai tersebut kepada remaja. Penggunaan berbagai platform digital, aplikasi edukasi, game edukasi, serta media sosial dapat menjadi metode yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan remaja zaman now dalam mengenal dan menginternalisasi nilai-nilai kemerdekaan Indonesia.

Melalui aplikasi edukasi yang berbasis teknologi, remaja dapat belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung juga memperkenalkan nilai-nilai kemerdekaan. Selain itu, game edukasi yang

berbasis cerita sejarah atau perjuangan bangsa juga bisa memperkenalkan semangat nasionalisme kepada mereka. Media sosial, sebagai platform yang banyak digunakan oleh remaja, dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang berkaitan dengan kemerdekaan, yang memungkinkan mereka lebih terhubung dengan nilai-nilai tersebut dalam konteks kekinian (Huesmann, 2007; Mahbubi, 2023). Sebagai bagian dari upaya menciptakan generasi muda yang berkarakter dan mencintai tanah air, pertanyaan utama yang perlu dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana aplikasi edukasi dan game edukasi dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia kepada remaja.

Aplikasi edukasi berbasis teknologi, yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran karakter secara interaktif, memang memiliki potensi besar. Namun, seberapa efektifkah aplikasi-aplikasi ini dalam menanamkan rasa nasionalisme dan kesadaran sejarah kemerdekaan Indonesia kepada remaja? Sebagai contoh, apakah game edukasi yang mengangkat tema perjuangan kemerdekaan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam membangun rasa kebanggaan terhadap bangsa? Di sisi lain, tantangan besar juga muncul dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dengan teknologi digital. Seiring dengan kemajuan teknologi, munculnya konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter yang diharapkan juga menjadi masalah, serta keberagaman pola konsumsi media oleh remaja yang semakin beragam. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi digital dapat dioptimalkan untuk pendidikan karakter yang dapat memperkuat nilai-nilai kemerdekaan Indonesia di kalangan remaja, sekaligus mengidentifikasi tantangan-tantangan yang mungkin dihadapi dalam proses ini (Anderson & Dill, 2000).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pendidikan karakter di era digital dapat mengintegrasikan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia yang sudah tertanam dalam sejarah bangsa ke dalam pembelajaran yang relevan dan efektif bagi remaja zaman sekarang. Dengan memanfaatkan berbagai platform digital, seperti aplikasi edukasi dan game edukasi, penelitian ini juga ingin mengeksplorasi peran kedua alat ini dalam membentuk karakter remaja yang berjiwa nasionalisme, bertanggung jawab, dan memiliki integritas. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam mendukung pembelajaran karakter, serta mengatasi tantangan-tantangan yang muncul ketika karakter remaja dihadapkan pada kemajuan teknologi yang sangat pesat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana nilai-nilai kemerdekaan Indonesia dapat diperkenalkan secara menarik dan relevan bagi remaja di era digital ini, melalui pendekatan-pendekatan inovatif yang berbasis teknologi (Mahbubi, 2024; Ningtyas & Amirudin, 2025).

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengidentifikasi cara-cara efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia kepada remaja dalam konteks pendidikan karakter di era digital. Melalui penggunaan aplikasi edukasi, game edukasi, dan platform media sosial, penelitian ini dapat mengungkap potensi besar yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam membentuk karakter positif yang mencintai tanah air, menghargai keberagaman, dan menjaga nilai-nilai moral. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pendidik, pengembang aplikasi, dan pembuat kebijakan pendidikan tentang pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dengan kemajuan teknologi agar lebih sesuai dengan kebiasaan dan gaya hidup remaja masa kini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan

kontribusi terhadap bidang pendidikan, tetapi juga berperan dalam menjaga dan memperkuat nilai-nilai kemerdekaan Indonesia yang sangat penting untuk keberlanjutan bangsa (Mahbubi & Raudlatun, 2022; Mannan dkk., 2025).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis konten yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan kemerdekaan Indonesia di era digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pembentukan karakter remaja, khususnya terkait dengan penerapan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia. Melalui analisis konten, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi edukasi, game edukasi, serta konten media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai karakter dan semangat nasionalisme pada remaja (Broncz, 2012).

Desain penelitian ini berfokus pada analisis konten yang ditemukan di berbagai platform digital, yang melibatkan aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial. Dalam penelitian ini, partisipan utama adalah remaja Indonesia yang aktif menggunakan platform-platform digital tersebut. Remaja yang menjadi subjek penelitian adalah mereka yang terlibat dalam berbagai jenis interaksi di media sosial, aplikasi edukasi, dan game edukasi yang memiliki konten terkait dengan pendidikan karakter serta nilai kemerdekaan Indonesia. Sumber data utama berasal dari platform online yang menyediakan konten edukasi dan media sosial, di mana remaja berinteraksi dengan berbagai materi yang mencakup nilai-nilai moral, sosial, serta sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa (Miles dkk., 2013). Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggabungkan beberapa instrumen, di antaranya analisis konten, wawancara terstruktur, dan observasi. Analisis konten dilakukan dengan memeriksa berbagai jenis materi yang ada di aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan kemerdekaan Indonesia. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis konten yang relevan, bagaimana nilai-nilai kemerdekaan disampaikan, serta bagaimana konten tersebut mempengaruhi remaja dalam membentuk karakter mereka. Analisis ini juga akan mencakup evaluasi terhadap seberapa efektif konten tersebut dalam menyampaikan pesan-pesan penting yang berhubungan dengan identitas nasional dan karakter bangsa (Hennink dkk., 2020).

Wawancara terstruktur dan Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman remaja yang menggunakan platform digital tersebut. Melalui wawancara dan FGD, remaja akan diminta untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang pengaruh aplikasi edukasi dan game edukasi terhadap pemahaman mereka tentang karakter dan nasionalisme. Diskusi kelompok juga akan membahas persepsi remaja tentang nilai-nilai kemerdekaan yang diperkenalkan melalui konten digital dan bagaimana hal ini memengaruhi sikap serta perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, wawancara dengan pengguna aktif akan mengungkapkan pengalaman pribadi mereka dalam berinteraksi dengan konten yang mengajarkan nilai karakter dan kemerdekaan (Broncz, 2012). Prosedur penelitian dimulai dengan pengumpulan data dari platform digital yang relevan, seperti aplikasi edukasi dan game edukasi yang tersedia di pasar. Peneliti akan mengidentifikasi konten yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan kemerdekaan Indonesia. Data yang terkumpul dari analisis konten dan wawancara kemudian akan dianalisis

menggunakan pendekatan kualitatif. Proses analisis data akan fokus pada pengidentifikasian tema-tema utama yang muncul terkait dengan pengajaran pendidikan karakter dan nilai kemerdekaan, serta pengaruhnya terhadap perilaku remaja. Analisis ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam membentuk karakter bangsa dan memupuk rasa nasionalisme di kalangan generasi muda Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

A. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan proses sistematis yang bertujuan menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti dalam diri peserta didik, sehingga mereka mampu menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta berkontribusi positif bagi masyarakat. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan juga mencakup pembentukan sikap, kebiasaan, serta perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai luhur. Dalam konteks pendidikan formal, pendidikan karakter menjadi bagian integral dari kurikulum yang dikembangkan secara terencana, baik melalui mata pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, maupun budaya sekolah. Pendidikan karakter menekankan pada penginternalisasian nilai-nilai universal, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, rasa hormat, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai ini tidak sekadar diajarkan, tetapi perlu diwujudkan dalam praktik nyata melalui keteladanan guru, pembiasaan kegiatan positif di sekolah, serta dukungan lingkungan keluarga dan masyarakat. (Mahbubi, 2024; Ningtyas & Amirudin, 2025). Dengan demikian, pendidikan karakter bersifat holistik karena melibatkan tiga dimensi utama, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*).

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan karakter menjadi semakin penting. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak selalu diiringi dengan peningkatan moralitas, bahkan sering menimbulkan tantangan baru seperti individualisme, hedonisme, dan degradasi nilai-nilai sosial. Oleh karena itu, pendidikan karakter berperan sebagai benteng sekaligus penuntun agar generasi muda tidak kehilangan jati diri, melainkan mampu memanfaatkan perkembangan zaman untuk kebaikan diri dan masyarakat. Secara lebih luas, pendidikan karakter juga berfungsi membangun peradaban bangsa yang berakar pada nilai budaya dan agama. Ia menjadi sarana untuk memperkuat identitas nasional, membentuk warga negara yang demokratis, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air. Dengan karakter yang kuat, peserta didik diharapkan mampu menghadapi berbagai tantangan hidup dengan sikap bijaksana, resilien, dan penuh tanggung jawab. (Broncz, 2012).

B. Era Digital

Era digital adalah suatu periode dalam sejarah perkembangan manusia yang ditandai dengan dominasi teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet, komputer, serta perangkat digital dalam hampir seluruh aspek kehidupan. Era ini ditandai dengan pergeseran besar dari sistem manual dan konvensional menuju otomatisasi, digitalisasi data, dan keterhubungan global yang sangat cepat. Kehadiran era digital membawa dampak luar biasa bagi cara manusia berinteraksi, bekerja, belajar, bahkan dalam hal berpikir dan mengambil keputusan. Dalam bidang komunikasi, era digital menghadirkan revolusi besar. Jika dahulu interaksi hanya dapat dilakukan secara langsung atau melalui media cetak dan siaran, kini orang dapat berkomunikasi lintas jarak dan waktu melalui

aplikasi pesan instan, media sosial, maupun platform konferensi daring. Perubahan ini melahirkan budaya baru, di mana informasi tersebar begitu cepat dan hampir tidak terbatas. Hal ini membuat dunia seakan tanpa sekat, di mana setiap orang dapat terhubung dalam hitungan detik. (Anderson & Dill, 2000).

Di bidang pendidikan, era digital juga membawa transformasi signifikan. Sistem pembelajaran tradisional mulai berpadu dengan pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-learning, platform kelas daring, hingga pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai pendukung proses belajar. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mengakses sumber ilmu tanpa batas ruang dan waktu, sekaligus menuntut guru untuk beradaptasi dengan peran baru sebagai fasilitator pembelajaran. Dalam aspek ekonomi, era digital melahirkan fenomena baru berupa ekonomi digital. Perdagangan tidak lagi terbatas pada pasar fisik, melainkan merambah ke pasar daring melalui e-commerce, digital banking, hingga penggunaan mata uang kripto. Pola konsumsi masyarakat pun berubah, di mana kecepatan, kemudahan, dan aksesibilitas menjadi faktor utama dalam memilih produk dan layanan. Namun demikian, era digital juga membawa tantangan yang tidak ringan. Arus informasi yang begitu deras sering kali diiringi dengan maraknya hoaks, cyber bullying, pelanggaran privasi, hingga ketergantungan berlebihan pada teknologi. Selain itu, kesenjangan digital antara masyarakat yang memiliki akses teknologi dengan yang tidak juga menjadi isu serius yang perlu diatasi agar tidak terjadi ketidakadilan sosial. (Kholis & Hasanudin, 2023).

Secara kultural, era digital telah membentuk gaya hidup baru. Masyarakat semakin terbiasa dengan budaya serba cepat, instan, dan berbasis visual. Identitas diri pun kerap dibentuk melalui representasi digital di media sosial, yang kadang tidak selalu selaras dengan kehidupan nyata. Kondisi ini menuntut adanya kecerdasan digital (digital literacy), yaitu kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, era digital merupakan sebuah fase penting dalam peradaban manusia yang membuka peluang besar untuk kemajuan, namun sekaligus menghadirkan tantangan kompleks yang harus dihadapi dengan strategi cerdas. Agar tidak terjebak dalam dampak negatifnya, masyarakat perlu mengembangkan literasi digital, etika bermedia, serta keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan cara itulah, era digital bisa menjadi sarana untuk menciptakan peradaban yang lebih maju, adil, dan bermartabat. (Kholis & Hasanudin, 2023)

C. Pendidikan Karakter Di Era Digital Dalam Pespektif Kemerdekaan Indonesia

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pendidikan karakter remaja, khususnya dalam mengajarkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia. Dengan semakin berkembangnya platform digital, aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia di kalangan remaja memiliki potensi yang sangat besar. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis konten aplikasi edukasi, game edukasi, dan wawancara dengan remaja pengguna platform digital, beberapa temuan utama berhasil diidentifikasi.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi edukasi seperti Ruangguru, Khan Academy, dan Quipper tidak hanya menawarkan materi pelajaran sekolah, tetapi juga menyelipkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia dalam berbagai bentuk interaktif yang menarik. Aplikasi-aplikasi ini, misalnya, menyajikan pelajaran sejarah Indonesia yang lebih mendalam, dengan

konten yang mencakup cerita-cerita perjuangan kemerdekaan, semangat nasionalisme, dan pemahaman tentang kebangsaan. Dengan menggunakan media interaktif seperti video animasi, kuis, dan diskusi kelompok, aplikasi-aplikasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja lebih mudah terlibat dalam pembelajaran sejarah yang disampaikan dengan cara yang lebih modern dan menarik, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang perjuangan bangsa. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai moral dan karakter yang terkait dengan nasionalisme, seperti rasa tanggung jawab, kebersamaan, dan pengorbanan.

Temuan lainnya berasal dari analisis game edukasi yang mengangkat tema sejarah kemerdekaan Indonesia. Salah satu contoh adalah *The History Game*, yang memungkinkan remaja untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam game ini, remaja dapat berperan sebagai pahlawan kemerdekaan yang menghadapi berbagai tantangan, baik dalam bentuk teka-teki atau skenario yang menggambarkan perjuangan kemerdekaan. Dengan cara ini, remaja dapat merasakan langsung bagaimana perasaan dan keputusan yang diambil para pahlawan bangsa dalam merebut kemerdekaan. Melalui simulasi dan tantangan yang harus diselesaikan, game ini mendorong remaja untuk lebih aktif berpartisipasi dalam memahami sejarah Indonesia dan nilai-nilai nasionalisme yang ada di dalamnya. Game edukasi seperti ini memberikan kesempatan bagi remaja untuk belajar tentang sejarah dan nilai-nilai karakter bangsa secara menyenangkan dan lebih mendalam, yang tidak hanya terbatas pada buku pelajaran, tetapi melalui pengalaman langsung yang mengandung makna.

Media sosial juga berperan besar dalam membentuk pemahaman karakter dan semangat nasionalisme di kalangan remaja. Berdasarkan pengamatan, remaja menunjukkan keterlibatan aktif dalam kampanye dan gerakan yang memperingati hari kemerdekaan Indonesia di berbagai platform sosial media. Instagram (@kemerdekaan80), Twitter (@IndonesiaMerdeka), dan TikTok (@CintaIndonesia) menjadi tempat bagi remaja untuk berbagi konten-konten kreatif yang mengangkat tema perjuangan pahlawan, semangat kemerdekaan, dan kebanggaan terhadap Indonesia (Aprilian dkk., 2019; Mahbubi & Aini, 2024). Mereka membuat video pendek, meme, dan infografis yang berisi informasi edukatif terkait dengan sejarah kemerdekaan Indonesia dan perjuangan bangsa. Konten-konten ini tidak hanya terbatas pada informasi sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan tentang pentingnya persatuan, keberagaman, dan rasa cinta tanah air. Hasil dari pengamatan ini menunjukkan bahwa media sosial menjadi platform yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kemerdekaan dengan cara yang kreatif dan sesuai dengan kebiasaan remaja zaman sekarang.

Namun, meskipun terdapat potensi besar dalam memanfaatkan platform digital untuk pendidikan karakter, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan. Salah satunya adalah keberagaman pola konsumsi media di kalangan remaja. Banyak remaja yang lebih memilih konten hiburan, seperti video viral atau meme lucu di media sosial, yang tidak selalu terkait dengan pembelajaran tentang sejarah atau nilai-nilai kebangsaan. Hal ini mengarah pada tantangan bagaimana membuat konten edukatif yang relevan dan menarik bagi remaja, tanpa kehilangan esensi dari nilai-nilai kemerdekaan yang ingin diajarkan. Selain itu, konten-konten yang lebih mengarah

pada hiburan ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari materi yang lebih serius terkait dengan pendidikan karakter dan semangat kebangsaan (Aswat dkk., 2022; Koesoema, 2023; Mahbubi, 2013).

Tantangan lain yang dihadapi adalah munculnya konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter yang diharapkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak konten yang tidak mengedepankan nilai-nilai kebangsaan dan malah memperkenalkan ideologi yang bertentangan dengan semangat kemerdekaan Indonesia. Misalnya, konten yang mempromosikan kekerasan, hoaks, atau ideologi yang merusak keharmonisan sosial dapat mempengaruhi perilaku remaja secara negatif. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengedukasi remaja tentang literasi digital, sehingga mereka dapat memilah dan memilih konten yang bermanfaat dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai karakter yang seharusnya ditanamkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa tantangan, aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial memiliki potensi besar untuk memperkenalkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia kepada remaja di era digital. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi digital dapat digunakan sebagai alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi muda. Namun, tantangan terbesar adalah bagaimana menyeimbangkan antara hiburan dan edukasi, serta memastikan bahwa konten yang dikonsumsi remaja tetap mencerminkan nilai-nilai nasionalisme, integritas, dan tanggung jawab yang sejalan dengan semangat kemerdekaan Indonesia. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital, khususnya aplikasi edukasi dan game edukasi, memiliki potensi besar dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia kepada remaja, dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kebiasaan mereka saat ini. Aplikasi-aplikasi edukasi seperti Ruangguru, Khan Academy, dan Quipper telah terbukti efektif dalam menyampaikan materi sejarah Indonesia dan semangat nasionalisme dengan pendekatan yang menyenangkan. Konten-konten yang disediakan oleh aplikasi-aplikasi ini tidak hanya berfokus pada kurikulum sekolah, tetapi juga menyelipkan elemen sejarah dan nilai-nilai perjuangan bangsa dalam format yang interaktif dan menarik. Hal ini memungkinkan remaja untuk lebih mudah memahami perjuangan kemerdekaan Indonesia dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap semangat kebangsaan tanpa merasa terbebani dengan pembelajaran yang terlalu monoton (Kholis & Hasanudin, 2023).

Aplikasi-aplikasi edukasi ini menggunakan berbagai elemen visual dan multimedia yang sesuai dengan gaya hidup digital remaja zaman sekarang, sehingga membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan terlibat dalam materi yang disampaikan. Penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi ini, selain membantu remaja memahami sejarah dan semangat kemerdekaan Indonesia, juga memfasilitasi mereka untuk mempelajari nilai-nilai karakter seperti kebersamaan, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air. Dengan pendekatan seperti ini, remaja tidak hanya belajar sejarah, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang penting dalam pembentukan karakter mereka. Selain aplikasi edukasi, game edukasi yang mengangkat tema perjuangan kemerdekaan Indonesia, seperti *The History Game* dan *Civilization VI*, juga terbukti efektif dalam mengajarkan semangat perjuangan bangsa. Game edukasi memberikan kesempatan bagi remaja untuk belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung membuat mereka lebih terlibat dalam memahami sejarah Indonesia. Dalam game-game ini, remaja dapat merasakan pengalaman menjadi bagian dari perjuangan kemerdekaan, yang memungkinkan mereka untuk belajar sejarah Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan

interaktif. Penggunaan game edukasi mendukung teori edutainment, yang menggabungkan elemen hiburan dengan edukasi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, berkesan, dan menyeluruh.

Penggunaan media sosial juga menunjukkan peran besar dalam memperkenalkan dan menyebarkan semangat kemerdekaan Indonesia kepada remaja. Media sosial seperti Instagram (misalnya akun @kemerdekaan80), Twitter (@IndonesiaMerdeka), dan TikTok (@CintaIndonesia) menjadi platform yang sangat efektif untuk berbagi konten kreatif yang mengangkat tema perjuangan pahlawan dan semangat kemerdekaan. Remaja dapat berbagi video pendek, meme, gambar, dan cerita sejarah yang relevan dengan peringatan hari kemerdekaan. Melalui media sosial, mereka tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga terlibat dalam produksi dan distribusi informasi yang membangkitkan semangat kebangsaan. Dengan cara ini, media sosial menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai nasionalisme dan semangat perjuangan bangsa Indonesia kepada remaja dalam cara yang lebih mudah diterima dan menarik.

Namun, meskipun ada potensi besar dalam memanfaatkan platform digital untuk pendidikan karakter, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan signifikan. Salah satunya adalah keberagaman pola konsumsi media di kalangan remaja. Banyak remaja yang lebih tertarik dengan konten hiburan ringan seperti video viral atau meme lucu, yang seringkali tidak terkait langsung dengan pembelajaran sejarah atau nilai-nilai kebangsaan. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pembuat aplikasi edukasi dan pengembang game untuk menciptakan konten yang menarik bagi remaja tanpa kehilangan esensi dari nilai-nilai kemerdekaan dan nasionalisme. Oleh karena itu, penting bagi para pengembang teknologi untuk merancang aplikasi dan game yang menyatukan elemen edukasi dengan hiburan, sehingga remaja tetap tertarik untuk belajar sambil menikmati pengalaman tersebut. Selain itu, tantangan lain yang muncul adalah konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan di dunia maya. Dalam era informasi yang semakin berkembang, munculnya konten yang menyebarkan ideologi yang bertentangan dengan semangat kemerdekaan Indonesia, seperti hoaks atau konten yang mempromosikan kekerasan, dapat mempengaruhi perilaku remaja secara negatif. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital di kalangan remaja menjadi sangat penting. Mereka perlu diajarkan bagaimana memilih dan memilah konten yang sesuai dengan nilai-nilai moral dan nasionalisme, agar dapat menghindari dampak negatif dari konten yang tidak mendidik.

Peluang besar yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah penggunaan edutainment, yang dapat menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan untuk menyampaikan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia. Game edukasi atau aplikasi berbasis teknologi yang menyenangkan dan menarik bagi remaja bisa digunakan untuk memperkenalkan nilai-nilai nasionalisme dengan cara yang lebih interaktif dan relevan. Program-program kreatif yang mengusung tema sejarah atau perjuangan bangsa, serta aplikasi yang memanfaatkan aspek game untuk menanamkan nilai-nilai karakter, dapat memperkuat rasa nasionalisme di kalangan remaja. Ini memungkinkan pendidikan karakter yang berbasis teknologi menjadi lebih efektif dalam membentuk remaja yang berintegritas, bertanggung jawab, dan mencintai tanah air. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial memiliki potensi yang sangat besar dalam membentuk karakter remaja dan menanamkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia. Meskipun tantangan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk pendidikan karakter masih

ada, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan secara lebih relevan dan menarik bagi remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan kerjasama antara pengembang teknologi, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan media yang efektif dalam mengajarkan pendidikan karakter, sekaligus menjaga kualitas dan esensi nilai-nilai nasionalisme dan kemerdekaan Indonesia.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa temuan terpenting yang mengejutkan adalah potensi besar yang dimiliki oleh platform digital, terutama aplikasi edukasi, game edukasi, dan media sosial, dalam memperkenalkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia kepada remaja. Meskipun secara umum teknologi digital seringkali dianggap sebagai alat untuk hiburan semata, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aplikasi seperti Ruangguru, Khan Academy, dan Quipper berhasil menyampaikan materi yang mengangkat sejarah Indonesia dan semangat nasionalisme dengan cara yang sangat menarik dan interaktif, sehingga membuat remaja lebih terlibat. Hal ini menantang pandangan yang selama ini hanya menganggap teknologi digital sebagai alat pendidikan formal, tetapi tidak memperhitungkan aspek karakter dan kebangsaan yang dapat disisipkan dengan cara yang menyenangkan dan relevan bagi remaja zaman sekarang. Selain itu, game edukasi dengan tema kemerdekaan Indonesia, seperti *The History Game*, juga memiliki dampak besar dalam mendalami semangat perjuangan bangsa, yang tidak hanya menyampaikan fakta sejarah tetapi juga menggugah perasaan nasionalisme remaja secara lebih personal dan aktif.

Sumbangan keilmuan yang diberikan oleh penelitian ini adalah konfirmasi terhadap pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendidikan karakter. Sebelumnya, banyak penelitian yang fokus pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan akademis, namun penelitian ini mengisi celah dengan menekankan bahwa teknologi juga dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, terutama semangat kemerdekaan dan nasionalisme, kepada remaja. Dengan menggunakan pendekatan digital, seperti aplikasi edukasi dan game edukasi yang bersifat interaktif, penelitian ini menambah perspektif baru dalam mengajarkan nilai-nilai kemerdekaan Indonesia di kalangan generasi muda. Penelitian ini juga menawarkan metode baru dalam mengintegrasikan pembelajaran karakter melalui *edutainment* yang menggabungkan hiburan dengan edukasi, yang sebelumnya lebih sedikit dieksplorasi dalam konteks pembelajaran nilai-nilai kebangsaan di Indonesia.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu dicatat. Salah satu keterbatasan utama adalah terbatasnya jumlah sampel yang hanya melibatkan beberapa platform digital dan partisipan remaja tertentu, sehingga tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi remaja Indonesia. Penelitian ini juga terbatas pada tiga kasus aplikasi edukasi dan game edukasi, yang meskipun memberikan wawasan penting, tidak mencakup seluruh aplikasi atau game yang ada di pasar. Selain itu, penelitian ini tidak mempertimbangkan variabel lain, seperti perbedaan jenjang pendidikan atau latar belakang sosial ekonomi yang mungkin mempengaruhi cara remaja mengakses dan merespon media digital. Keterbatasan lainnya adalah tidak adanya variasi gender atau usia yang lebih luas, yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif dengan sampel yang lebih besar dan variatif, serta mempertimbangkan perbedaan lokasi dan kelompok usia yang lebih beragam. Dengan hasil yang lebih mendalam dan

komprehensif, kebijakan yang lebih tepat dan efektif dapat dirumuskan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan karakter di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Kota Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 220–228. <https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.220-228>
- Aswat, H., Onde, M. K. L. O., & Ayda, B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3389>
- Brondz, I. (2012). Analytical Methods in Quality Control of Scientific Publications. *American Journal of Analytical Chemistry*, 03(06), 443–447. <https://doi.org/10.4236/ajac.2012.36058>
- Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative Research Methods* (Second edition). SAGE Publications Ltd.
- Huesmann, L. R. (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *The Journal of adolescent health : official publication of the Society for Adolescent Medicine*, 41(6 Suppl 1), S6-13. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>
- Kholis, K., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi TikTok untuk Menumbuhkan Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Era Digital. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), Article 1. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1742>
- Koesoema, D. (2023). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global Edisi Revisi*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mahbubi, M. (2013). *Pendidikan Karakter Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter*. Pustaka Ilmu.
- Mahbubi, M. (2023). Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital: Membangun Karakter Siswa di SMP Khadijah Surabaya. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i2.103>
- Mahbubi, M. (2024). Ethical Leadership and Character Education: Addressing the Digital Dilemmas of Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 4(1), Article 1. <https://jurnal.gerakanedukasi.com/index.php/gerasi/article/view/104>
- Mahbubi, M. (2025a). Digital Epistemology: Evaluating the Credibility of Knowledge Generated by AI. *YUDHISTIRA: Journal of Philosophy*, 1(1), Article 1. <https://ejournal.bamala.org/index.php/yudhistira/article/view/251>
- Mahbubi, M. (2025b). Filsafat Pendidikan Islam di Era AI: Integrasi Epistemologi dan Aksiologi Islam. *An-Nuha*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24036/annuha.v5i1.591>
- Mahbubi, M., & Aini, Z. (2024). Mengeksplorasi Penggunaan Tiktok Sebagai Sarana Pembelajaran Pengetahuan Islam Kalangan Digital Native. *AT-TAJDID: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 07(02), 533–546. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Mahbubi, M., & Raudlatun, R. (2022). Pemberdayaan Dakwah Berbasis Digital: Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Kreatif Bagi Santri Majelis Ahbabul Mustofa Krejengan, Probolinggo. *Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2, September), Article 2, September. <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/ela/article/view/396>
- Mannan, A., Tamami, B., Syaifudin, M., & Niam, K. (2025). Mengungkap tren teknologi digital dalam pendidikan Islam: Tinjauan bibliometrik publikasi ilmiah internasional bereputasi.

- Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), Article 2.
<https://doi.org/10.32832/tadibuna.v14i2.18394>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Ningtyas, T. R., & Amirudin, A. (2025). The Role of Digital Media in Enhancing Students' Communicative Competence. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 1070–1077.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5450>
- Nugraha, M. A., An, D. A., Qolbi, S. K., & S, W. Q. (2024). Strategi Penguatan Pendidikan Karakter di Era Digital: Tantangan dan Solusi dalam Implementasi di Sekolah. *Masagi: Journal of Character Education*, 1(2 November), 136–148.
<https://doi.org/10.29313/masagi.v1i2November.4993>