

PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR PADA ERA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Rida Umayah

SDN Rembang 2 Kota Blitar

E-mail: ridasadiyadasnaumayah@gmail.com

ABSTRAK:

Penerapan pendidikan karakter tantangan baru bagi guru sekolah dasar dalam perkembangan teknologi Informasi menerapkan pendidikan karakter. Pengamatan yang dilakukan pada siswa di SDN Rembang 2 Kota Blitar menghasilkan pengembangan opini dan pengamatan dari diskusi yang dilakukan bersama guru munculnya ketergantungan dan perubahan yang kurang baik pada sistem tata dan nilai moral dari siswa selama penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan pendidikan karakter dilakukan dengan kerjasama antara guru orang tua, masyarakat dan pemerintah dengan aturan. Kontrol serta aturan yang mengikat dapat dilakukan untuk membiasakan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dengan baik. Pengawasan siswa sekolah dasar dalam menggunakan gawai menjadi bagian dari tanggung jawab orang tua, guru, masyarakat.

Kata Kunci: pendidikan, karakter, teknologi, gawai

ABSTRACT:

The application of character education is a new challenge for elementary school teachers in the development of information technology applying character education. Observations made on students at SDN Rembang 2 Blitar City resulted in the development of opinions and observations from discussions conducted with teachers on the emergence of unfavorable dependencies and changes in the system of moral order and values of students during the use of information and communication technology. The application of character education is carried out in collaboration with parents, the community and the government with rules. Control and binding rules can be done to familiarize students in using information technology properly. Supervision of primary school students in using devices

becomes part of the responsibilities of parents, teachers, the community.

Keywords: *education, character, technology, gadget*

PENDAHULUAN

Fungsi dan tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Pemerintah dari masa ke masa selalu berusaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Banyak upaya telah dilakukan. Agar yang dipelajari di sekolah selalu sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman pemerintah telah melakukan pembaharuan kurikulum secara berkala.

Pendidikan akan disandingkan dengan perkembangan teknologi. Ini suatu hal yang menggembirakan. Proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih mudah. Pengetahuan, materi pelajaran dapat mudah dipelajari siswa. Sehingga belajar tidak monoton hanya dengan guru di kelas. Siswa dapat belajar dimana pun, kapan pun, dan dengan siapapun. Bahkan belajar dengan yang lebih ahli dari guru pun bisa dilakukan. Siswa lebih pandai dari guru mungkin terjadi. Teknologi untuk pembelajaran pengetahuan. Sedangkan untuk pembentukan watak sesuai budaya bangsa maka diperlukan pendidikan karakter.

Barnawi, (2017) menyatakan bahwa karakter lebih dekat dengan akhlak, yaitu spontanitas manusia dalam bersikap, atau melakukan perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi. Karakter terbentuk berdasarkan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan setiap hari dan berulang-ulang. Karakter merupakan suatu sikap yang tersimpan di otak bawah sadar manusia. Perilakunya merupakan wujud gerak reflek. Karakter baik ditunjukkan oleh semua perilaku baik yang dapat membuat tentram dan menyenangkan orang yang menerimanya. Sebaliknya karakter buruk akan tergambar dari perilaku yang buruk dan membuat susah atau bahkan merugikan orang yang menerimanya.

Karakter-karakter yang harus ditanamkan adalah: 1) Sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, menyadari bahwa keberadaan diri tak lepas dari Tuhan, segala sesuatu dijalani dengan niat ibadah; 2) Cinta Tuhan, menyadari bahwa tidak dapat melakukan hal apa pun tanpa kehendak Tuhan. Memiliki rasa ketergantungan kepada Tuhan. Menyadari bahwa Allah itu dekat dan Maha Tahu segala yang kita lakukan. Sehingga berhati-hati jika melakukan hal yang buruk; 3) Bermoral, jujur, saling menghormati, tidak sombong, suka membantu, dan lain-lain merupakan tutunan dari manusia yang bermoral; 4)

Bijaksana, muncul karena luasnya wawasan seseorang dan kesadaran akan adanya kebinekaan. Melihat banyak perbedaan yang mampu diambil sebagai kekuatan; 5) Pembelajar sejati, agar memiliki wawasan yang luas seseorang harus terus belajar; 6) Mandiri, muncul dari penanaman humanisasi dan liberasi. Menyadari bahwa tiap manusia memiliki potensi yang dapat dikembangkan tanpa menjadikan orang lain sebagai objek yang ditindas. Menyadari sepenuhnya tiap orang memiliki tugas masing-masing; 7) Kontributif, berupaya agar diri bermanfaat bagi orang lain. (Barnawi, 2017).

Karakter seseorang tidak terlepas dari pendidikan di keluarga, Sekolah, dan lingkungan masyarakat. Ketiga wilayah tersebut merupakan sebuah sistem yang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak. Peran dan kedudukan keluarga sangat penting. Dalam keluarga terjadi proses trandormasi perilaku dan sikap dari ayah ibu kepada anaknya. Keluaraga merupakan lingkungan pelaiing tepat untuk menanamkan norma dan kebiasaan serta perilaku yang penting bagi anak. Di dalam keluaraga anak-anak akan mengalami pendidikan spiritual, budi pekerti, intelektual, karakter, kepribadian, kerjasama, solidaritas sosial, dan rasa kebangsaan.

Tindak lanjut pendidikan karakter di lingkungan keluarga adalah pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter di sekolah berkaitan dengan manajemen sekolah. Manajemen dalam konteks menyangkut perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasai. Jika dibanding dengan keluarga, pendidikan di sekolah lebih terprogram. Masyarakat merupakan salah satu tempat anak memperoleh pendidikan karakter. Di masyarakat anak belajar karakter secara tidak langsung. Di sini mereka belajar dari mengamati, menyeleksi, menirukan, yang selanjutnya disesuaikan dengan kondisi diri anak. Di masyarakat tidak ada peran yang jelas siapa guru dan muridnya. Semua terjadi secara alami saling mencontoh satu sama lain. Memilih sendiri sikap dan perilaku yang ingin dicontoh. Karena tidak ada peran yang jelas, maka perlu adanya kontrol yang kuat dari orang tua dan guru. Adanya wawasan dan pengetahuan yang benar dapat dijadikan kontrol bagi anak untuk memilih mana yang pantas contoh.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut menggunakan deskripsi fenomena, peristiwa, aktivitas sosial pada hasil review dari diskusi dan referensi tentang penggunaan teknologi informasi di sekolah dasar. Data direview dengan menganalisis lintas kasus dengan; 1) memadukan temuan konseptual pada referensi; 2) hasilnya dijadikan dasar untuk menyusun pernyataan konseptual atau proposisi-proposisi lintas kasus 3) mengevaluasi kesesuaian proposisi dengan

fakta yang menjadi acuan 4) merekonstruksi ulang proposisi-proposisi sesuai dengan fakta dari masing-masing kasus individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil review peneliti dari kajian literatur mengungkapkan bahwa penggunaan komputer dan internet secara cepat mengubah kebutuhan. Perkembangan teknologi yang makin maju memberi pengaruh dan landasan perlunya mempelajari komunikasi antar budaya. Proses interaksi antar manusia dimediasi teknologi yang mampu menjangkau lapisan masyarakat di belahan dunia mana pun semakin terbuka. Perkembangan internet yang begitu cepat memberi pengaruh yang luar biasa bagi setiap negara. Perkembangan internet juga diiringi dengan perkembangan medianya. Media komputer, bergeser menggunakan laptop yang lebih ringan bisa di bawa kemana-mana. kemudian diiringi dengan gawai yang lebih mudah dibawa ke mana-mana.

Menurut Kevin (2014) perkembangan gawai masih terus berkembang dari memori 8gb hingga 64gb. Semakin banyak memori maka semakin banyak aplikasi dan data yang bisa tertampung. Artinya semakin banyak kemudahan yang disediakan dan semakin cepat loadingnya. Selain memori camera juga terus dikembangkan, dari 2 mp menjadi 16mp sampai 41 mp. Hingga saat ini gawai masih terus dikembangkan hingga fitur yang disediakan sama dengan komputer dan bahkan lebih canggih dari komputer. Inovasi baru terhadap perkembangan teknologi, yaitu dalam bentuk jam tangan. Selain sebagai aksesoris jam tangan dapat berfungsi sebagai gawai. Media tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengakses fitur-fitur yang diperlukan manusia serta sebagai mesin jelajah yang sederhana dan mudah digunakan.

Dampak nyata terlihat di SDN Rembang 2 Kota Blitar pada siswa sekolah dasar dalam penggunaan gawai antara lain: Pertama, menciptakan ketergantungan. Dengan segala kemudahan yang diberikan teknologi informasi dan komunikasi, maka siswa seolah dimanjakan oleh ketersediaan segala kebutuhannya. Sebagian besar siswa sekolah dasar pengguna teknologi informasi dan komunikasi saat ini kian enggan menggunakan alat-alat manual dan mulai meninggalkan pola-pola komunikasi interpersonal untuk alasan efektivitas dan efisiensi. Dalam waktu lama semakin sulit melepas diri dari ketergantungan dalam pemanfaatan teknologi. Sesuatu yang berlangsung lama dan dilakukan berulang-ulang ini merupakan proses terbentuknya karakter. Kedua, perubahan sistem nilai dan norma ke arah yang kurang baik.

Menurut Wicaksono (2019) penggunaan gawai dapat menyebabkan gangguan jiwa khususnya untuk bermain game. Dewasa ini tercipta berbagai game online yang sangat diminati, utamanya oleh anak-anak. Bermain game dapat menyebabkan kecanduan dan gangguan jiwa. Gangguan jiwa akibat gawai ditandai dengan 1) pola tidur yang tidak teratur. 2) Berani menyakiti

orang tua, utamanya pada yang melarang penggunaan gawai. 3) Memiliki emosi yang tidak stabil. 4) Tidak peduli dengan diri dan lingkungannya. 5) berani bertindak kriminal seperti mencuri, serta dapat menyebabkan kematian karena kejang otak.

Berdasarkan diskusi dan pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti pada SDN Rembang 2 Kota Blitar pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak di lingkungan keluarga, dilanjutkan di sekolah, dan dikembangkan di lingkungan masyarakat. Pendidikan karakter di sekolah, prakteknya lebih menekankan akan pentingnya nilai-nilai karakter diterapkan dalam pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah kejujuran, religius, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, dsb. Langkah seperti ini masih terlihat belum optimal. Keseriusan pelaksana pendidikan dalam hal ini guru masih belum maksimal. Pembelajaran di kelas, seperti jamak kita rasakan, masih menitik beratkan murid kepada kemampuan kognitif saja. Orientasi pembelajaran masih banyak dipengaruhi oleh nilai rapor bukan internalisasi karakter itu sendiri. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah masih terkendala dengan rutinitas dan tuntutan tugas lain guru diluar proses belajar dan pembelajaran.

Beberapa opini hasil diskusi dengan guru SDN Rembang 2 Kota Blitar, karakter terbentuk dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan dalam waktu lama yang harus dilakukan secara menyeluruh terutama di sekolah pada saat jam istirahat, jam pelajaran, di dalam kelas, di halaman, dimasjid, di kantin, bahkan di kamar mandi. Semua dibuatkan aturan positif yang harus dilaksanakan terus-menerus dengan jujur dan bertanggung jawab, sehingga menjadi kebiasaan positif yang akhirnya menjadi karakter positif.

Kendala teknis yang dialami guru SDN Rembang 2 Kota Blitar menerapkan pendidikan karakter meliputi: 1) Bentuk assesment untuk mengukur tingkat pencapaian karakter sulit ditentukan; 2) Keterbatasan jumlah tenaga; 3) Tugas guru yang tumpang tindih. Temuan tersebut menjadikan penerapan pendidikan karakter sering dikesampingkan. Hanya mengejar materi sekolah, agar siswa mendapat nilai bagus saat mengerjakan soal ujian. Sehingga nilai ujian dan raport yang dibagikan ke orang tua bagus. Semua ini akibat dari karakter yang pencapaiannya tidak terukur dengan angka. Padahal masih banyak orang tua yang bangga jika nilai ujian dan raport anak memperoleh angka yang tinggi.

Lingkungan siswa SDN Rembang 2 Kota Blitar berperan besar dalam pembentukan karakter seorang anak. Betapapun bagus sebuah keluarga dan sekolah dalam mengajarkan pendidikan karakter di rumah namun jika lingkungan anak tersebut tidak mendukung, sudah pasti proses ini akan gagal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan lingkungan yang diketahui anak semakin luas jangkauannya. Tidak hanya lingkungan nyata, tetapi lingkungan masyarakat dunia maya melalui jejaring internet.

Internet dalam genggamannya dengan adanya gawai. Kecanggihan gawai masa kini mampu menyediakan segala hal dan segala informasi yang dibutuhkan. Baik kebutuhan hiburan, Pembelajaran, atau sekedar bermedia sosial.

Aplikasi hiburan yang paling banyak diakses oleh siswa sekolah adalah game. Belakangannya ini banyak game online yang menarik minat siswa. Game online merupakan aplikasi yang dapat memberi hiburan untuk anak. Tetapi jika menggunakannya berlebihan dan dilakukan setiap hari menjadikan game sebagai kebiasaan dan budaya. Padahal ketika bermain game tujuannya pasti ingin menang dengan berbagai teknik sesuai petunjuk permainan. Ada yang untuk menang harus menukar poin, ada yang dengan membeli sesuatu misalnya "dijaman" atau "senjata". Jika terus berlanjut maka karakter yang terbentuk dari bermain game adalah ingin selalau menang, jika tidak menang muncul emosi, tidak peduli, tidak bisa bergaul, lupa waktu (tidak disiplin), dan semaunya sendiri. Artinya game yang berlebihan hanya akan membentuk karakter tempramen, egois, malas, tak disiplin, cuek dengan diri dan lingkungan, dan juga penyebab terjadinya tindak kriminal.

Media sosial merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengenal dan berhubungan dengan masyarakat di seluruh dunia. Contoh aplikasinya adalah facebook, whatsapp, dan tweeter. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mencari teman baru atau bertemu dengan teman lama yang terpisah jauh. Media sosial memberi manfaat, asal batasan dan aturannya. Mengingat masyarakat dunia itu beragam karakternya. Karakter yang beragam tersebut pasti juga dapat mempengaruhi karakter penggunanya. Apalagi jika yang memanfaatkan masih anak usia sekolah dasar yang berada dalam proses pencarian jati diri.

Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan pada siswa SDN Rembang 2 Kota Blitar dampak media sosial tersebut adalah: 1) Susah bersosialisasi dengan orang-orang sekitar. Disebabkan karena mereka malas belajar berkomunikasi secara nyata. Orang yang aktif dalam media sosial, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam dan tidak banyak bergaul. 2) Media sosial membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka, karena mereka banyak menghabiskan waktu di internet. 3) Berkurangnya waktu belajar mereka.

Pratiwi (2017) menambahkan bahwa kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi postingan tersebut digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan pergeseran dalam proses pembelajaran. Setyowati (2018) berpendapat bahwa keberadaan teknologi informasi guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas

dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau "pengajaran maya", yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning*, yaitu suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi, khususnya internet.

Kemajuan teknologi komunikasi membuat adanya pergeseran semua pihak yang terlibat dalam pendidikan dan pembentuk karakter anak. Keluarga, guru, dan masyarakat dapat digantikan oleh teknologi internet dengan berbagai mediana (gawai, komputer, dan laptop). Tak jarang anak lebih mengutamakan media-media tersebut daripada orang tua, teman, dan guru. Yang menjadi keawatiran adalah jika anak sampai melalaikan Tuhannya. Saat ini mulai dapat dirasakan bagaimana anak lebih mendengar panggilan suara gawai dari pada panggilan azan dan panggilan ibunya. Lebih memilih game daripada buku pelajaran dan kitab agamanya. Lebih percaya berita hoax dari pada nasehat orang tua dan ajaran agamanya. Disisi lain teknologi diperlukan agar siswa cerdas dan terampil. Mampu menciptakan peluang usaha dengan kemampuannya menguasai teknologi. Namun disisi lain penggunaan teknologi menjadi hambatan tersendiri dalam penerapan pendidikan karakter. Utamanya bagi anak usia sekolah dasar.

Semua tantangan dalam penerapan karakter pada anak harus dihadapi, utamanya bagi guru di di sekolah dasar. Usaha yang dilakukan dalam penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar, diantaranya dengan menguasai strategi pembelajaran dan menciptakan aturan-aturan. Pelaksanaan aturan diikuti adanya kegiatan pendampingan dan pengawasan intensif sebagai usaha pembiasaan karakter positif. Dan yang tak kalah penting adalah sikap dan perilaku guru harus layak untuk diteladani siswanya di sekolah. Namun usaha tersebut tak akan berhasil jika hanya dilakukan guru di sekolah. Oleh karena itu diperlukan usaha yang sama oleh pihak luar sekolah. Dalam hal ini adalah orang tua, masyarakat, dan pemerintah. Orang tua harus mengawasi perilaku anak dan menjadi teladan di rumah. Masyarakat harus gotong royong mengawasi perilaku anak-anak di lingkungan, misalnya memberlakukan jam wajib belajar dan jam malam bagi anak. Pemerintah harus membuat aturan yang berlaku pada semua pihak. Misalnya aturan dalam jual beli gawai. Membuat aturan yang mengikat tentang jual beli gawai yang akan digunakan anak. Batasan usia anak kapan anak boleh memiliki gawai pribadi, aplikasi apa saja yang boleh dan tidak untuk anak, dan kapan khusus anak boleh memegang gawai.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan opini dan pengamatan serta diskusi yang dilakukan bersama guru munculnya ketergantungan dan perubahan yang kurang baik pada sistem tata dan nilai moral dari siswa selama penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

SARAN

Penerapan pendidikan karakter dilakukan dengan kerjasama antara Guru orang tua, masyarakat dan pemerintah dengan aturan. Kontrol untuk penggunaan gawai terhadap anak sekolah dasar dilakukan di rumah menjadi bagian dari tanggung jawab orang tua, di sekolah menjadi tanggung jawab guru, dan aturan di masyarakat jadi tanggung jawab masyarakat dan pemerintah. Penggunaan gawai diperbolehkan mulai dari tingkatan usia kurang lebih 17 tahun.

Kebiasaan baik di sekolah dibuat aturan-aturan yang mengikat dan memaksa untuk dilakukan agar terbentuk yang menjadi dasar pembentukan karakter. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini adalah teknologi internet dan hanphon menjadi tantangan tersendiri dalam pendidikan karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Baihaqi, Muhamad Bari. *Pengaruh Media Sosial Bagi Remaja*.
<http://www.neraca.co.id/article/97888/hambatan-dalam-implementasi-pendidikan-karakter>. Diakses tanggal 28 Oktober 2019.
- Barnawi dan Arifin. 2017. *Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pratiwi, Ami. 2017. *Pengaruh Media Sosial bagi Remaja*.
<https://www.kompasiana.com/amipratiwi18/5902e5578c7e61e71b2c3016/pengaruh-media-sosial-bagi-remaja#>.
- Setyowati, Tuti. 2018. *Peranan Teknologi dalam Dunia Pendidikan*.
<https://www.kompasiana.com/tutinamaku/5bcaf02643322f2c44578c72/peranan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan?page=all>.
diakses tanggal 23 Oktober 2019.
- Wicaksono, Aiman. 2019. *Anak Korban Gawai, Mirip Pecandu Narkoba*,
<https://edukasi.kompas.com/read/2019/10/28/12323291/anak-korban-gawai-mirip-pecandu-narkoba?page=all> diakses tanggal 29 Oktober 2019.