

Penanaman Nilai Karakter sebagai Upaya Mereduksi Dampak Negatif Era Digital

Syur'aini, Setiawati, Vevi Sunarti
email: syuraini@fip.unp.co.id

Abstract

Today we have been in the digital era, but many people are not aware of it so that errors often occur in the use of digital devices. Everywhere can be witnessed the fun of playing gaged especially for the younger generation and students so that the time is spent on playing online games. Actually, there are many advantages that can be gained in this era, but the weakness is far more and dangerous if it is not regulated in its use. For this reason, a solution is needed in the form of teacher collaboration with parents in educating children.

Keyword; *digital era, character*

Abstrak

Saat ini kita telah berada di era digital namun banyak orang yang tidak menyadarinya sehingga sering terjadi kesalahan dalam penggunaan alat-alat digital tersebut. Dimana-mana dapat disaksikan keasyikan bermain gaged terutama bagi generasi muda dan pelajar sehingga waktunya banyak dihabiskan untuk bermain game online. Sebenarnya banyak keuntungan yang dapat diperoleh di era ini, namun kelemahannya jauh lebih banyak dan berbahaya jika tidak diatur dalam penggunaannya. Untuk itu perlu solusi dalam bentuk kerjasama guru dengan orangtua dalam mendidik anak.

Kata kunci : Era digital, karakter

PENDAHULUAN

Mungkin banyak orang yang tidak menyadari bahwa saat ini kita sudah berada di era digital. Dimana hampir semua sektor kehidupan dapat dikendalikan dari ujung jari. Kita sudah berhadapan dengan banyak sekali barang-barang elektronik yang dapat membantu dan memudahkan pekerjaan, menghemat waktu, menghemat tenaga dan bahkan menghemat tempat. Sangat banyak kemudahan-kemudahan diperoleh bagi yang mau dan mampu memanfaatkannya. Semua kemudahan ini adalah berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dalam bidang komunikasi dan informasi.

Kemajuan bidang komunikasi dan informasi telah menawarkan banyak program yang dapat diakses secara online mulai dari belajar online, belanja online, bekerja online, melamar pekerjaan online, bermain game online bahkan mencari jodohpun dilakukan secara online. Hal ini telah menimbulkan banyak dampak positif dalam kehidupan namun dampak negatifnya juga banyak seperti merajalelanya kriminalisasi yang menggerogoti masyarakat, terjadi banyak sekali pemalsuan dan penipuan. Dunia tengah memasuki revolusi digital atau industrialisasi keempat. Penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *big data*, *cloud database*, *blockchain*, dan lain-lain akan mengubah pola kehidupan manusia (Permadi, 2018).

Dalam bidang pendidikan banyak sekali kemudahan untuk mendapatkan pengetahuan dan teknologi. Kemudahan dalam mendapatkan bahan-bahan bacaan, buku, jurnal, artikel, majalah, koran, gambar, video pendidikan dan lain-lain. Mahasiswa tidak perlu membawa buku yang banyak untuk menjadi sarjana semua sudah tersedia secara online bahkan pustakapun sudah digital. Bila dipandang sisi negatifnya betapa banyak anak-anak sekolah dan mahasiswa yang terjerumus dalam dunia maya. Mereka kecanduan gadget, game online terlibat jaringan narkoba, kecanduan pornografi, dan bahkan terjerumus dalam LGBT. Inilah sesungguhnya yang dikhawatirkan dalam dunia pendidikan, betapapun anak sudah diajarkan nilai-nilai moral dan karakter, norma agama mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi namun tetap saja kita melihat penyimpangan yang luar biasa banyaknya. Kemajuan teknologi dan kemudahan melakukan berbagai aktivitas berisiko menjauhkan anak dari nilai-nilai luhur di masyarakat (Yulianti, 2018)

Sesungguhnya, dampak negatif media digital tidak begitu besar bilamana penggunaannya tepat sasaran termasuk tujuan penggunaan dan waktu penggunaannya diatur sedemikian rupa. Untuk itu perlu adanya kerjasama yang terus menerus secara mendalam antara lembaga pendidikan pertama yaitu keluarga dengan lembaga pendidikan formal dan nonformal dimana anak berada.

PEMBAHASAN

Era digital disebut juga dengan era media baru adalah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru/era digital sering digunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Media baru memiliki karakteristik dapat dimanipulasi dan bersifat jaringan atau internet. Jadi yang bukan berbasis internet tidak tergolong ke dalam media digital/media baru (Muhtarom, 2018).

Era digital telah memunculkan perubahan dan globalisasi dalam setiap sendi kehidupan. Kemajuan komunikasi dan informasi telah menjadikan dunia ibarat bola kaca raksasa yang bening dan transparan. Tidak ada lagi sudut-sudut gelap tempat bersembunyi, semua sudah terang benderang. Setiap orang dengan mudah dapat mengetahui apa yang terjadi diseluruh penjuru dunia. Dunia semakin lama

dirasakan semakin kecil sehingga tidak butuh waktu lama untuk mengelilinginya. Tidak butuh orang lain untuk membantu menemukan apa yang diinginkan, tidak butuh ijazah sarjana untuk mempelajarinya semua sudah tersedia dan dapat dipilih/diakses sesuai selera. Jendela-jendela informasi dapat dibuka dengan cepat dan mudah bahkan tidak perlu dibuka sudah kelihatan. Ibarat memasuki sebuah ekspo/pameran semuanya dipertontonkan secara terbuka dan masing-masing menawarkan kemenarikan serta keunggulan masing-masing produknya. Pramuniaga yang cantik-cantik menyapa dengan lembut dan menarik sembari mempromosikan produk yang dimilikinya sehingga membuat banyak orang menjadi tertarik untuk melihat dan memerhatikannya. Sering tidak disadari bahwa produk-produk yang ditawarkan sesungguhnya tidak dibutuhkan pada saat itu namun karena kepintaran para pelayannya akhirnya menjadi tertarik dan merasakan adanya kebutuhan.

Inilah era digital yang kita hadapi saat ini, di era ini semua serba otomatis dan instan. Berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini membuat para pendidik menjadi kewalahan menghadapinya. Oleh karena itu para pendidik dan orangtua harus segera mencari solusi.

Solusi yang dapat ditawarkan dalam mereduksi dampak negatif dari era digital dalam dunia pendidikan diantaranya adalah: 1) kerjasama yang terus menerus antara sekolah dengan orang tua; 2) kerjasama sekolah dengan dunia usaha dan industri, lembaga pemerintahan, organisasi agama, sosial dan kemasyarakatan. 3) menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik melalui *Full Day School*.

Pertama kerjasama yang terus menerus antar lembaga pendidikan (sekolah dan keluarga). Kerjasama antara sekolah dengan orangtua bertujuan agar orangtua mengetahui prosedur dan strategi pendidikan yang dilakukan di sekolah baik oleh guru maupun warga sekolah lainnya sehingga orangtua diharapkan dapat membantu melakukan tindakan yang sama atau bersamaan dengan apa yang dilakukan di sekolah bukan berlawanan atau berbeda dengan apa yang dilakukan di sekolah. Jika anak mendapat perlakuan yang berbeda apalagi berlawanan antara guru dengan orangtua dapat membuat anak bingung dan bertanya-tanya mana yang benar dan mana yang salah sehingga anak lari dari proses pendidikan yang dilakukan. Kesamaan pandangan dan tindakan ini membuat anak tidak dapat lari dari proses pendidikan yang dilakukan. Disamping itu dengan cara ini diharapkan anak dapat melangkah dengan pasti penuh keyakinan serta kepercayaan terhadap pengetahuan, keterampilan yang dipelajari dan nilai-nilai karakter yang sedang ditanamkan. Kerjasama ini harus diinisiasi oleh guru di sekolah sebagai orang yang dipercaya oleh keluarga dan masyarakat dalam mengelola pendidikan dan orangtua biasanya akan banyak terlibat. Hasil penelitian Epstein dalam Dwiningrum (2011) menyatakan bahwa intensitas keterlibatan orangtua dalam proses pendidikan lebih tergantung pada sekolah dan guru dari pada karakter

keluarga. Dengan demikian sekolah harus memiliki program keorangtuan (*parenting*) yang terencana dengan baik.

Kedua kerjasama sekolah dengan masyarakat (dunia usaha dan industri, lembaga pemerintahan dan swasta, organisasi agama, sosial dan kemasyarakatan). Kerjasama ini dimaksudkan agar masyarakat dapat berpartisipasi dan ikut bertanggungjawab akan keberhasilan pendidikan. Dunia usaha dan industri seperti mall, toko, bioskop, kuliner diharapkan dapat mengawasi dan membatasi kehadiran siswa pada jam sekolah. Kepala pemerintah seperti bupati/walikota, camat dan seterusnya merupakan nara sumber yang dapat menginspirasi siswa giat belajar dan bersemangat belajar dalam mencapai cita-citanya. Pihak sekolah dapat menghadirkan para pemimpin tersebut untuk memotivasi dan berharap akan adanya dukungan penuh terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan sekolah. Organisasi agama, sosial dan kemasyarakatan yang ada memiliki banyak program kerja dalam rangka memberikan bantuan pada masyarakat yang membutuhkan. Lembaga ini dapat dimanfaatkan dalam melakukan pembinaan mental spiritual, pendidikan karakter dan memotivasi siswa agar berprestasi karena mental yang baik dan prestasi tinggi seseorang dapat maju dan berguna dalam masyarakat. Penguatan Pendidikan Karakter bertujuan untuk membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi penerus guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan (Yulianti, 2018)

Ketiga menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik melalui melaksanakan *Full Day School* (FDS) dengan berbagai macam bentuk kegiatan baik kurikuler maupun ekstra kurikuler. Konsep FDS barangkali dapat dipahami secara fleksibel dimana kegiatan yang dilaksanakan setelah berakhirnya jam pelajaran dapat membuat siswa lebih *fresh and fun* dengan menawarkan berbagai bentuk kegiatan seperti kegiatan berpidato dalam bahasa asing/daerah, berpantun, berpuisi, bermain drama, seni suara, melawak, menulis artikel, menulis cerpen, *outbond*, *ice breaker* dan lain-lain. Siswa bebas memilih kegiatan mana yang akan diikuti. Semua bentuk kegiatan yang diikuti siswa harus terkait dengan salah satu materi pelajaran yang dipelajari pada hari tersebut dan pengembangan bakat siswa. Dengan demikian sesungguhnya anak telah mengulangi pembelajaran pada hari itu dan menambah penguatan nilai-nilai karakter. Penguatan Pendidikan Karakter bertujuan untuk membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi penerus guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan (Yulianti, 2018). Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu orangtua dalam mendidik anaknya karena salah satu tugas guru adalah membantu orangtua dalam mengoptimalkan kemampuan anak (Aini, 2013).

Kegiatan *full day* dapat dilakukan di luar kelas ataupun dalam kelas. Khusus di hari jumat/akhir pekan diadakan kegiatan *parenting* seperti *inspiratif class*. Dalam kelas inspirasi pihak sekolah bisa bekerjasama dengan orangtua siswa yang memiliki prestasi atau kelebihan-kelebihan yang dapat menyemangati

siswa dalam belajar. Dalam acara ini tentu saja pihak sekolah dapat mengundang orangtua siswa secara bergantian untuk beberapa orang dalam satu hari/minggu. Disamping itu pihak sekolah juga dapat mengundang pejabat seperti bupati/walikota, camat, SKPD dan orang berhasil lainnya untuk menyampaikan keberhasilannya yang dapat menginspirasi dan memotivasi para siswa dalam belajar.

PENUTUP

Era digital adalah masa yang maha penting dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Setiap orang dapat menikmati kemudahan dalam berbagai segi kehidupan. Namun yang lebih penting adalah bagaimana kita dapat mengawasi peserta didik agar tidak kecanduan terhadap permainan yang bersifat online sebagai akibat dari kemajuan teknologi digital.

Solusi yang dapat ditawarkan pada guru dalam mereduksi dampak negatif dari era digital adalah: 1) *kerjasama yang terus menerus antara sekolah dengan orangtua*, 2) *kerjasama sekolah dengan dunia usaha dan industri, lembaga pemerintahan, organisasi agama, sosial dan kemasyarakatan*. 3) *menanamkan nilai-nilai karakter pada anak didik melalui Full Day School*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Wirdatul. 2013. Strategi Oran Tua Menanamkan Nilai Karakter pada Anak Usia Dini. *Kolekium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Volume 1 Nomor1 tahun 2013. Hal. 32-38.
- Dwiningrum, Siti Irene Astuti. 2011. *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permadi, Agie. 2018. *Perkembangan Pendidikan Di Era Digital*
<https://ulm.ac.id/id/2018/07/27/perkembangan-pendidikan-di-era-digital/>.
Online. Diakses tanggal 30 September 2018.
- Yulianti. 2018. <http://www.tzuchi.or.id/inspirasi/kisah-humanis/tantangan-pendidikan-di-era-digital/56>. Online. Diakses tanggal 28 September 2018