

Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng

¹Irwansyah Suwahyu, ²Muhammad Asriadi, ³Ninik Rahayu Ashadi

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

¹irwansyahsuwahyu@unm.ac.id

²muhammadasriadi@unm.ac.id

³nini.rahayu.ashadi@unm.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran digital berbasis pendidikan karakter di SMP Negeri 4 Bajeng. Dalam proses penerapannya kemudian dikaji hal-hal positif yang dimunculkan dalam pembelajaran digital yang berbasis pada karakter dalam proses pembelajaran pada siswa. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa siswa mendapatkan pengalaman yang berbeda saat diterapkan pembelajaran digital. Kemudian siswa juga dengan pembelajaran digital berbasis karakter menjadi lebih terarah dalam penggunaan berbagai media digital dalam proses pembelajaran karena telah dibekali pengetahuan-pengetahuan terkait kemandirian, kejujuran, sikap positif, amanah dan tanggungjawab serta kedisiplinan yang mencerminkan karakter positif dalam penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Hal ini kemudian berdampak positif dalam proses pembelajaran ke depannya jika diterapkan oleh guru dalam pembelajaran digital yang berbasiskan pendidikan karakter.

Kata Kunci: Penerapan, Pembelajaran Digital, Pendidikan Karakter

I. PENDAHULUAN

Teknologi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat saat ini, terutama di bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, teknologi digital menjadi tren di banyak negara termasuk di Indonesia. Pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel [1] kepada para pendidik dan peserta didik di sekolah dan kepada para dosen dan mahasiswa di lingkungan universitas.

Pandemi covid 19 yang menyebar hampir di berbagai belahan dunia memberikan dampak yang besar dalam beberapa inovasi di dunia pendidikan. Baik itu pendidikan dasar, menengah dan tinggi, semuanya mulai beradaptasi dengan berbagai kebiasaan baru. Salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yakni diimplementasikannya hybrid learning dimana 50% peserta didik belajar di dalam kelas luring dan sisanya berada dalam kelas virtual. Penerapan sistem ini di masa pandemi covid 19 untuk membatasi ruang pertemuan langsung antar individu.

Setelah berjalan selama kurang lebih hampir dua tahun, sekolah-sekolah mulai menerapkan kembali pembelajaran tatap muka secara menyeluruh. Hal ini kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk kembali bertemu secara langsung di dalam kelas. Namun dengan pengalaman pembelajaran dari rumah dan berbagai hal yang menjadi tantangannya, terdapat banyak perubahan sikap dan perilaku peserta didik yang setelah sekian waktu tidak berada di sekolah.

Penerapan pembelajaran digital akan memberikan dampak yang positif [2] dalam proses pembelajaran saat ini. Sebagai bagian dari pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mutakhir, pembelajaran digital dijadikan sebagai bagian penting pembelajaran era modern karena pembelajaran digital memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dimana saja [3]. Abad ke-21 membutuhkan sistem

pendidikan yang mempromosikan keterampilan dan kompetensi untuk masa depan, tidak terkecuali kreativitas, pemikiran kritis, kolaborasi dan komunikasi. Teknologi digital menawarkan peluang yang belum pernah ada sebelumnya untuk melengkapi, memperkaya, dan mengubah pendidikan guna memenuhi tantangan baru ini. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah alat utama untuk memfasilitasi akses pendidikan yang adil dan inklusif, menjembatani perbedaan pembelajaran, membuka perspektif [4].

Namun dalam perkembangannya, pembelajaran digital perlu diimbangi dengan pembentukan karakter siswa yang seimbang sebagai bagian dari pembentukan sikap dan perilaku yang baik dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus dengan zaman yang tengah berlangsung sekarang. Pembentukan karakter menjadi bagian paling penting dalam dunia pendidikan [5].

SMP Negeri 4 Bajeng, menjadi salah satu wadah pendidikan tingkat menengah yang berada di kabupaten Gowa. Di sekolah ini ingin didapatkan data terkait bagaimana penerapan pembelajaran digital berbasis pendidikan karakternya. Hal ini karena SMP Negeri 4 Bajeng merupakan sekolah yang juga memanfaatkan penggunaan media daring saat covid 19 masih eksis. Sehingga perlu diketahui setelah pembelajaran kembali dilaksanakan secara luring, bagaimana pembelajaran digital yang berbasis karakter di smp negeri 4 bajeng ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dimana Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati [6]. Metode kualitatif deskriptif ini nantinya menyesuaikan

pendapat yang dikemukakan antara peneliti dengan informan. Pemilihan metode ini dilakukan karena analisisnya tidak dilakukan dalam bentuk angka dan peneliti lebih mendeskripsikan segala fenomena yang ada di masyarakat secara jelas. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Bajeng yang terletak di kabupaten Gowa. Pengambilan data penelitian ini melalui wawancara mendalam dengan beberapa siswa dan juga guru di SMP Negeri 4 Bajeng. Hasil wawancara tersebut kemudian dijabarkan secara terinci dalam penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital adalah teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada siswa, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Sehingga sangat memungkinkan bagi guru mengembangkan pembelajaran dalam bentuk cerita yang bersambung. Hal ini relevan dengan kurikulum yang disusun untuk merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa karena tidak membosankan, bahkan dapat membuat suasana di dalam ruang kelas menjadi menarik [7]. Guru di era sekarang harus mampu memanfaatkan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hadirnya berbagai macam produk-produk aplikasi yang berkaitan dengan dunia pendidikan menjadikan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk dan tempat. Dapat dilakukan secara online maupun offline, dan pemilihan metode dan media pembelajaran pun dapat beragam untuk mengaktifkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Manfaat lainnya, penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan musik secara simultan.

Pendidikan Karakter

Karakter dapat dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara [8]. Sedangkan pendidikan karakter menurut Mulyasa merupakan kebiasaan (habit) terhadap hal-hal baik dalam kehidupan seseorang sehingga terdapat dalam dirinya kesadaran dan pemahaman yang tinggi, serta adanya kepedulian dan juga komitmen untuk menerapkan kebiasaan-kebiasaan baik tersebut dalam kehidupannya [9].

Pendidikan berbasis karakter merupakan pendidikan yang mengimplementasikan berbagai prinsip dan metodologi pada pembentukan karakter anak melalui kurikulum terintegrasi yang telah dikembangkan di sekolah. Pendidikan karakter dirasa sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran menurut para pendidik. Dalam

pendidikan karakter diharapkan pendidik dapat menanamkan sifat, ciri-ciri, watak, sikap tanggung jawab, dan jiwa yang mandiri terhadap peserta didik [10].

Untuk membentuk karakter pada diri siswa, maka guru terlebih dahulu perlu memperhatikan beberapa hal yang berhubungan dengan nilai-nilai yang harus ditanamkan pada siswa. Mengutip dari pakar pendidikan karakter yang bernama Thomas Lickona bahwa ada sepuluh hal-hal baik yang dapat ditanamkan pada diri seseorang untuk membentuk karakter yang baik. Kesepuluh hal tersebut diantaranya adalah, Kebijaksanaan, keadilan, ketabahan, pengendalian diri, kasih, sikap positif, kerja keras, integritas, penuh syukur, dan juga kerendahan hati [11]. Hal ini yang menurut Lickona dapat membentuk karakter yang baik pada diri seseorang.

Pengembangan pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran semua mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berhubungan dengan norma dan nilai setiap mata pelajaran harus dikembangkan, diartikulasikan dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya berkaitan dengan tataran kognitif, tetapi juga dengan internalisasi dan praktik nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat [12]. Karena di dalam pendidikan, pengetahuan bukan menjadi fokus utama yang perlu diberikan oleh seorang guru kepada siswanya. Akan tetapi penanaman nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan setiap siswa juga menjadi tanggung jawab bagi seorang guru [13].

Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng

SMP Negeri 4 Bajeng sebagai salah satu tempat belajar bagi para siswa di kabupaten Gowa juga menggunakan media-media berbasis digital dalam proses pembelajarannya. Media audio maupun visual digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Fleksibilitas dalam menggunakan media yang beragam menjadi hal yang diprioritaskan dalam proses pembelajaran.

Namun, penggunaan teknologi yang semakin intens, perlu didukung dengan sikap dan perilaku yang baik dari para penggunanya. Hal ini tidak lain karena kemajuan IPTEK saat ini selain memberikan dampak positif juga menyisakan dampak negatif jika para penggunanya tidak mampu selektif dalam memilih dan memilah yang baik.

Dalam proses penerapan model pembelajaran digital berbasis karakter di SMP Negeri 4 Bajeng, siswa diminta untuk membawa serta gadgetnya agar dapat diarahkan dalam proses pembelajaran nantinya. Siswa siswa yang diberikan pelajaran dengan tema tertentu tanpa menggunakan gadget atau yang masih bersifat konvensional dengan buku ajar, kemudian diminta untuk berada di dalam kelas mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu, siswa kemudian dengan tema yang sama, diarahkan untuk membawa gadgetnya dan ditampilkan melalui layar monitor LCD di depan kelas.



Gambar 1. Siswa Memperhatikan Penjelasan dari Peneliti

Hasilnya bahwa siswa-siswa merasakan hal yang berbeda ketika mereka belajar dengan menggunakan bantuan teknologi daripada hanya menggunakan media yang masih bersifat konvensional. Data ini berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa tersebut. Mereka merasa mendapatkan pengalaman yang baru dengan pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi saat ini dibandingkan dengan media-media konvensional sebelumnya.

Di dalam pembelajaran digital, sikap dan perilaku juga perlu diperhatikan seperti kejujuran, kemandirian, sikap positif dan berbagai karakter baik lainnya perlu dihadirkan dalam proses pembelajaran digital. Hal ini untuk memberikan keseimbangan kognitif dan afektif serta psikomotorik pada siswa. Di SMP Negeri 4 Bajeng, siswa diminta untuk membuka situs-situs pembelajaran yang berkaitan dengan tema Pelajaran yang sementara dibahas di kelas. Hal ini memberikan rasa antusias kepada para siswa untuk membuka literatur-literatur yang terdapat dalam gadget mereka. Ini berkaitan dengan tanggungjawab dan kedisiplinan. Saat guru meminta para siswa untuk membuka situs berkaitan dengan bahasan materi, maka siswa harus mencari situs tersebut sebagai bentuk melaksanakan tanggungjawab dan menjaga kedisiplinan serta kejujuran saat melaksanakan proses pencarian materi yang diminta tadi.



Gambar 2. Siswa Mengikuti Instruksi dari Peneliti

Nilai kejujuran juga ditanamkan dengan cara siswa menyampaikan hasil pencarian materi mereka kepada guru dan teman-temannya yang ada di kelas. Materi yang disampaikan adalah benar dari hasil aktivitas mereka memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan menanamkan kemandirian belajar melalui pemanfaatan media digital, siswa juga perlu dengan mendalam ditanamkan nilai kejujuran dari hasil belajarnya. Hal ini agar pembelajaran digital yang memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi siswa juga mampu membentuk karakter yang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran mereka di sekolah.

Pembelajaran digital yang berbasis karakter ini mendapat respon dan tanggapan yang sangat positif dari siswa-siswa di sekolah SMP Negeri 4 Bajeng. Hal ini dikarenakan pembelajaran digital merupakan respon terhadap perkembangan zaman dan sesuai dengan zaman mereka, yang mana dalam kehidupan sehari-hari di luar jam pembelajaran mereka senantiasa menggunakan gadgetnya namun bukan untuk pelajaran. Dan di sekolah kemudian mereka mendapatkan pengalaman yang berbeda karena media-media digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat dengan mudahnya mereka beradaptasi.



Gambar 3. Siswa Memanfaatkan Media Digital dalam Proses Pembelajaran

Adaptasi tersebut pada akhirnya harus didukung dengan sikap dan perilaku yang baik dalam pembelajaran digital. Inilah poin kunci dari pembelajaran digital yang berbasis pada karakter. Kemandirian, diterapkan agar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital dapat belajar secara sendiri di luar dari pembelajaran di kelas. Sehingga jika ada tugas dari guru, mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan cara yang tepat. Kemudian kejujuran, mereka dapat dengan jujur mencari materi-materi dan juga dalam mengerjakan tugas. Hal ini dikarenakan mereka sudah mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran secara individu tanpa harus melihat hasil pekerjaan temannya yang lain.

IV. KESIMPULAN

Pembelajaran digital yang diterapkan dalam penelitian di SMP Negeri 4 Bajeng menemukan bahwa adanya semangat siswa dalam menggunakan media-media pembelajaran digital karena sangat menarik dan bervariasi dibandingkan dengan media yang konvensional. Sehingga

antusias siswa sangat besar dalam mengikuti pembelajaran digital. Dan peneliti juga menerapkan di dalam pembelajaran digital ini karakter karakter baik yang ditunjukkan siswa seperti kemandirian, kejujuran, amanah, dan tanggungjawab serta kedisiplinan.

Hal ini sangat mempengaruhi minat siswa dengan pembelajaran yang menunjukkan variasi dalam prosesnya. Terlebih siswa-siswa saat ini sangat mahir dalam memanfaatkan gadget sebagai satu contoh media pembelajaran digital. Dan siswa di SMP 4 Bajeng ini tinggal diarahkan agar dapat memanfaatkan media tersebut dengan sikap dan perilaku yang baik agar tidak salah dalam memanfaatkan media-media belajar digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. Suartama, "PENGEMBANGAN MUTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 43, no. 3, 2010.
- [2] S. Ni'mah, I. Rusdiana, H. Rafiah and R. L. Agustina, "PERSEPSI GURU KELAS TINGGI SDN PEMAKUAN TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19," in *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2022.
- [3] F. R. Hadi, "STUDI LITERATUR: SUMBER DAN MEDIA BELAJAR DALAM PENANAMAN NILAI DAN KARAKTER SISWA SD," in *Prosiding SENSASEDA*, STKIP PGRI Banjarmasin, 2021.
- [4] Triyanto, "Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital," *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, vol. 17, no. 2, pp. 175-184, 2020.
- [5] E. F. DeRoche and M. M. Williams, "Educating Hearts and Minds. A Comprehensive Character Education Framework.," *SAGE Publication, Inc*, 2001.
- [6] Bogdan and Taylor, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1975.
- [7] P. R. P. I. Dewi, N. M. W. Wijayanti and I. D. P. Juwana, "EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMKNEGERI 4 DENPASAR," *Jurnal PKM Widya Mahadi*, vol. 2, no. 2, pp. 98-109, 2022.
- [8] M. Samani and Hariyahto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- [9] E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [10] I. Suyitno, "Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 3, no. 1, pp. 1-13, 2013.
- [11] Saptono, *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi, dan langkah Praktis*, Erlangga, 2011.
- [12] F. Y. L. Wati, "Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar/madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal MITRA PGMI*, vol. 1, no. 1, pp. 97-112, 2015.
- [13] I. Suwahyu and M. M. Fakhri, "Penanaman Nilai Nilai Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 836-842, 2022.