

DIGITAL TEACHING AND LEARNING BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER: STRATEGI MENGAJAR UNTUK *DIGITAL* *NATIVES*

Oleh:

Vivianti, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Pendidikan, Universitas Teknologi Yogyakarta

e-mail: vivianti@uty.ac.id

Abstrak

Generasi sekarang sering kali disebut sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang tumbuh dan dibesarkan di tengah dunia teknologi digital. Mengajar *digital natives* membutuhkan sebuah pendekatan yang berbeda. Perilaku *digital natives* yang tidak bisa lepas dari teknologi menuntut pendidik untuk turut menggunakan teknologi sebagai sarana belajar mengajar. Untuk menghindari efek negatif yang mungkin muncul dari penggunaan teknologi, penyampaian materi dan pendidikan karakter dan dapat dikemas menjadi satu kesatuan pada digital teaching and learning sehingga menjadi suatu alternatif strategi belajar yang tepat sasaran dan bermanfaat.

Kata kunci: *digital teaching and learning*, pendidikan karakter, *digital natives*

I. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi saat ini mengakibatkan terjadinya perubahan pada kondisi pembelajaran serta hasil belajar yang ingin dicapai. Menurut As'ari (2017), dua variabel tersebut merupakan faktor penting dalam penentuan metode pembelajaran.

Dewasa ini sudah menjadi hal yang biasa bahwa siswa belajar dengan bantuan teknologi, mulai dari multimedia, internet, bahkan game dengan konten edukasi. Sarana prasarana seperti komputer, *smartphone*, dan koneksi internet nampaknya tidak lagi menjadi kendala. Seperti yang

disampaikan oleh Prensky (2001), fenomena ini menggambarkan bahwa perkembangan zaman telah melahirkan manusia-manusia baru dengan kebutuhan-kebutuhan baru. Generasi sekarang sering kali disebut sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang tumbuh dan dibesarkan di tengah dunia teknologi digital. Oleh karenanya mengajar *digital natives* membutuhkan sebuah pendekatan yang berbeda. Teknologi pendidikan dituntut untuk melakukan kajian terkait fenomena ini (Reiser & Elly, 1997).

Perubahan teknologi yang luar biasa mendefinisikan realitas saat ini. Perubahan ini berdampak pada pendekatan untuk perencanaan untuk membuka lahan baru dalam hal pendidikan. Hal ini memberikan dampak yang luar biasa pada lingkungan belajar-mengajar saat ini. Siswa generasi baru Z lebih diperlengkapi dengan teknologi, daripada tipikal Generasi X (pengajar) yang meningkatkan kompleksitas proses pendidikan yang melibatkan instruksi, bimbingan, dan pengawasan (Cilliers, 2017).

Potrait pendidikan saat ini menunjukkan keberadaan teknologi informasi masih terbatas pada pemenuhan *life style* atau trend bagi generasi digital, tanpa nilai dan esensi dari keberadaan dan teknologi informasi itu sendiri dalam proses belajar mengajar. Sistem atau alat bantu belajar dan mengajar tidak dapat memberikan hal yang paling esensi dari PBM yaitu memberikan *value* lebih daripada sekedar menghafal materi (Juliane, dkk., 2017).

Optimasi pemanfaatan teknologi informasi ini tentunya sangat bergantung kepada keterampilan yang dimiliki. Keterampilan yang dimaksud bukan hanya keterampilan menggunakan teknologi, tetapi juga ketrampilan berpikir yang bisa menjadi kendali untuk pemanfaatan teknologi secara lebih baik dan lebih bijak. Keberadaan teknologi saja tidak memberikan jaminan akan adanya kemajuan. Sumber daya manusia juga perlu mendapatkan edukasi yang baik (Vidas-Bubanja & Bubanja, 2015).

Dalam dunia pendidikan, guru perlu mempertimbangkan pola pikir siswanya dan selanjutnya memanfaatkan pemahaman tentang pola pikir itu untuk mengembangkan siswa agar lebih baik lagi. Pembelajaran yang dilakukan guru harus dikembangkan atas dasar pengenalan guru terhadap pola pikir siswa.

II. *Digital Teaching And Learning Untuk Digital Natives*

Secara umum ada 5 tipologi generasi (Cilliers, 2017), yaitu:

- 1) Generasi tradisional (lahir antara 1928 dan 1944)

Generasi ini menghargai otoritas dan pendekatan manajemen *top-down*

2) Generasi baby boomer (lahir antara 1945 dan 1965)

Generasi ini cenderung pecandu kerja

3) Generasi X (lahir antara 1965 dan 1979)

Generasi X merupakan generasi yang merasa nyaman dengan otoritas dan melihat bahwa keseimbangan antara kerja dan kehidupan adalah hal penting

4) Generasi Y (lahir antara tahun 1980 dan 1995)

Umumnya generasi Y tumbuh dalam kemakmuran dan memiliki kecerdasan teknologi

5) Generasi Z (lahir setelah tahun 1995)

Generasi ini merupakan generasi *digital native*, pengambil keputusan cepat, dan sangat terhubung.

Generasi yang saat ini sedang menempuh bangku sekolah dasar dan menengah merupakan generasi *Z* atau juga yang disebut generasi *digital natives*. Hameed, Badii, & Cullen (2008) memaparkan beberapa ciri dari *digital native learners*, yaitu:

- 1) Senang menerima informasi dengan cepat dari beberapa sumber dan media yang berbeda,
- 2) Menyukai aktivitas yang dilakukan secara paralel pada waktu bersamaan,
- 3) Lebih memilih media dalam bentuk gambar, suara, dan video dibandingkan dengan teks,
- 4) Lebih menyukai bekerja dalam kelompok,
- 5) Belajar apabila ada kesempatan
- 6) Menyukai umpan balik dalam bentuk reward/hadiah,
- 7) Memilih materi pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan relevan dengan kebutuhannya.

Karakter generasi *digital natives* tentunya sangat berbeda dengan generasi terdahulu, untuk itu perlu adanya perlakuan yang berbeda. Misalnya saja, generasi terdahulu dilarang menggunakan alat komunikasi di sekolah. Hal ini tidak memungkinkan diterapkan pada siswa generasi *digital natives*. Teknologi digital nampaknya telah menjadi bagian penting dalam kehidupan mereka. Larangan penggunaan alat komunikasi seperti smartphone dan internet justru akan membelenggu mereka. Arahan yang tepat dalam penggunaan teknologi sebagai sarana belajar dapat menjadi suatu

pilihan untuk siswa masa kini.

Media digital bukan hanya televisi, tetapi komputer, internet, dan game, telah menyita banyak waktu anak. Seorang digital native akan berubah dengan cepat dan sulit untuk berkonsentrasi dalam pelajaran sehingga guru membutuhkan solusi yang radikal (Boyle & Stanford, 2008).

Perilaku *digital natives* yang ‘mendewakan’ teknologi menuntut pendidik untuk turut menggunakan teknologi sebagai sarana belajar mengajar. Tools yang digunakan juga bisa beragam, seperti *smartphone*, komputer, radio maupun televisi. Penggunaan media secara online ataupun offline pun bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Hameed, Badii, & Cullen (2008) bahwa konsep digital teaching and learning atau yang juga diistilahkan pembelajaran berbasis elektronik (*electronic learning*) dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, termasuk didalamnya jenis pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis web, kelas virtual, sampai kolaborasi pembelajaran secara digital.

III. Tantangan Dunia Pendidikan

Membahas *digital natives* di Indonesia berarti membahas mayoritas siswa di Indonesia yang kesehariannya selalu berinteraksi dengan dunia digital. Seiring dengan berjalannya proses *digital teaching and learning*, fasilitas yang dimiliki oleh *digital natives* tentunya juga dapat memberikan efek negatif. Seorang *digital natives* cenderung lebih banyak melihat, mengamati dan merekam dalam pikiran mereka apa yang tampil dalam media digital. Dengan demikian maka dunia digital menjadi sarana utama penyampaian informasi pendidikan. Bandura (1986) menyebutkan ada beberapa aspek yang mempengaruhi terciptanya proses perilaku, yaitu:

- 1) Justifikasi moral. Seseorang melakukan sesuatu karena justifikasi moral tertentu. Generasi digital dihadapkan pada pengaruh penanaman moral yang tidak bertanggung jawab oleh orang-orang yang identitasnya tidak jelas di internet.
- 2) Pelabelan eufemistik. Dengan menghaluskan bahasa, tindakan tercela bisa saja terkesan sebagai tindakan terhormat. Penggunaan kata atau istilah di dunia internet atau melalui handphone tidak dapat dikontrol oleh orang tua, melainkan begitu saja masuk dan menjadi jargon generasi digital.
- 3) Perbandingan yang menguntungkan. Dengan membandingkan tindakannya dengan tindakan orang lain yang lebih tidak terpuji, seseorang akan menganggap bahwa apa yang dilakukannya tidak lebih buruk dari orang lain.

- 4) Pengalihan tanggung jawab. Pengalihan tanggung jawab ini dapat terjadi karena adanya otoritas, sehingga tindakan seseorang dianggap suatu kepatuhan terhadap otoritas. Seseorang yang melakukan hal buruk dapat mengatakan alibi bahwa hal buruk tersebut dilakukan atas perintah seseorang yang memiliki otoritas. Dalam hal ini generasi digital dapat melemparkan tanggung jawab mana kala orangtua atau guru sama sekali tidak pernah mengingatkan atau mengarahkan anak mereka.
- 5) Difusi tanggung jawab. Keputusan untuk melakukan tindakan tercela yang dilakukan oleh kelompok lebih mudah dilakukan dari pada dilakukan oleh individu. Dalam difusi atau tanggung jawab ini individu tidak merasa bertanggung jawab. Sebagai contoh di dunia generasi digital, forum sosial yang ada di internet memungkinkan mereka untuk melakukan hal-hal buruk bersama-sama tanpa pengawasan siapapun.
- 6) Distorsi konsekuensi. Orang mengabaikan bahaya yang disebabkan oleh tidak adanya, sehingga dia tidak perlu merasa bersalah. Semakin jauh orang mengabaikan efek buruk dari perilaku tidak bermoral, semakin sedikit tekanan untuk menahan dirinya.
- 7) Dehumanisasi. Jika beberapa individu dianggap manusia rendah, mereka bisa diperlakukan secara tidak manusiawi tanpa rasa bersalah, seperti halnya pada dunia digital saat ini seringkali terjadi adanya *cyber bullying*.
- 8) Atribusi kesalahan. Kesalahan seseorang ditimpakan kepada orang lain sebagai pihak yang ikut bersalah.

Efek samping yang timbul dari penggunaan teknologi informasi ini pun tidak dapat dihindari. Apabila kita amati perilaku *digital natives* di masyarakat, teori Bandura di atas nampaknya benar-benar sedang terjadi pada *digital natives* di Indonesia sekarang ini. Merebaknya isu-isu yang tidak bertanggung jawab justru seringkali dipercaya oleh *digital natives* dan menjadikannya trend atau lifestyle.

Berbagai hal buruk yang dilihat dapat menjadi pembanding yang menguntungkan. Misalnya saja, seorang pelajar menghabiskan waktu hingga tengah malam atau bahkan fajar untuk berkumpul dan mengobrol di café dan bukannya belajar serta beristirahat untuk mempersiapkan sekolah esok hari. Mereka menganggap hal tersebut bukanlah hal negatif karena mereka tidak minum minuman keras atau melakukan hal yang lebih buruk. Pergeseran pandangan pada *digital natives* seperti ini perlu diwaspadai. Dengan demikian, mekanisme disosiatif yang telah diuraikan sebelumnya sangatlah perlu untuk dipertimbangkan dalam pengembangan metode dan teknik pengajaran.

IV. *Digital Teaching And Learning Bermuatan Pendidikan Karakter Bagi Digital Natives*

Telah disampaikan sebelumnya bahwa digital teaching and learning merupakan suatu strategi mengajar yang memberikan peluang pada siswa untuk belajar dan berkembang menggunakan teknologi. Sayangnya selain manfaat yang diberikan, kebebasan penggunaan teknologi juga memiliki sisi negatif. Pengawasan pendidik dan orang tua menjadi hal penting dalam hal ini. Namun tetap saja, teknologi dalam genggaman laiknya memberikan kebebasan pada siswa untuk berselancar di dunia maya, menggali dan mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Tidak bisa dijamin bahwa pendidik dan orang tua mampu memberikan pengawasan secara keseluruhan.

Satu hal yang penting bagi *digital natives* adalah bekal pendidikan karakter. Ketika karakter sudah tertanam pada diri seseorang maka dengan ataupun tanpa pengawasan maka orang tersebut akan berlaku ada koridornya. Banyak sekali nilai karakter yang sepatutnya menjadi bekal kehidupan siswa. Mengacu dari paparan Kemdiknas (2010) bahwa nilai-nilai utama yang disarikan dari butir-butir standar kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran di sekolah atau institusi pendidikan antara lain (1) kereligiusan, (2) kejujuran, (3) kecerdasan, (4) ketangguhan, (5) kedemokratisan, yaitu cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, (6) kepedulian, (7) kemandirian, (8) berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, (9) keberanian mengambil risiko, (10) berorientasi pada tindakan, (11) berjiwa kepemimpinan, (12) kerja keras, (13) tanggung jawab, (14) gaya hidup sehat, (15) kedisiplinan, (16) percaya diri, (17) keingintahuan, (18) cinta ilmu, (19) kesadaran akan hak dan kewajiban diri dan orang lain (20) kepatuhan terhadap aturan-aturan sosial, (21) menghargai karya dan prestasi orang lain, (22) kesantunan, (23) nasionalisme, (24) menghargai keberagaman.

Proses pendidikan karakter tidak dapat langsung instan, tetapi memerlukan proses yang berkelanjutan dan konsisten. Pendidikan karakter berkaitan dengan waktu yang panjang sehingga tidak dapat dilakukan dengan satu kegiatan saja. Di sinilah pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter harus diimplementasikan kemudian diintegrasikan dalam kehidupan sekolah, baik dalam konteks pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas (Margariena, Imron, & Burhanuddin, 2017).

Penyampaian materi dan pendidikan karakter dan dapat dikemas menjadi satu kesatuan pada digital teaching and learning sehingga menjadi suatu alternatif strategi belajar yang menarik, tepat sasaran dan bermanfaat. Pada pembelajaran sejarah misalnya, video mengenai sejarah dengan sedikit disisipi muatan karakter seperti jiwa kepemimpinan dan kepahlawanan akan lebih mudah dipahami sekaligus memberikan keteladanan pada siswa daripada sekedar membaca narasi yang panjang.

Berbagai aktifitas belajar dengan menggunakan teknologi dapat diterapkan pada siswa. Seperti, memberikan tugas secara berkelompok untuk mendiskusikan hal yang sifatnya mengajak siswa untuk berpikir kritis dan siswa dipersilakan untuk mencari sumber dari media online sebagai bahan diskusi. Guru dapat memberikan reward/hadiah pada siswa yang aktif dan menguasai materi. Hal ini dapat menghidupkan suasana belajar karena generasi *digital natives* cenderung menyukai kegiatan berkelompok serta menyukai reward/hadiah.

V. Kesimpulan

Digital natives yang merupakan generasi digital memiliki cara belajar yang berbeda dengan generasi pendahulunya. Perbedaan cara pikir dan cara pandang siswa menuntut guru untuk mengikuti perkembangan jaman dan mengimplementasikan strategi belajar yang sesuai.

Akses ke dunia digital memberikan keleluasan bagi *digital natives* untuk mengakses segala hal di dunia maya. Keleluasaan ini tak jarang memberikan efek negatif. Pengawasan dan pendampingan guru maupun orang tua menjadi hal penting untuk mencegah efek negatif tersebut. Keterbatasan dalam mengawasi dan mendampingi siswa dalam menggunakan teknologi dapat diantisipasi dengan penanaman pendidikan karakter pada anak. Penyampaian materi dan pendidikan karakter dan dapat dikemas menjadi satu kesatuan pada digital teaching and learning sehingga menjadi suatu alternatif strategi belajar yang tepat sasaran dan bermanfaat.

VI. Daftar Pustaka

- As'ari, A. R. (2017). Tantangan Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Rangka Membelajarkan Matematika di Abad ke-21 dan Membangun Karakter Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*, (pp. 43-56).
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. NJ: Prentice Hall.

- Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3, 188-198.
- Hameed, S., Badii, A., & Cullen, A. J. (2008). Effective e-learning integration with traditional learning in a blended learning environment. *European and Mediterranean Conference on Information Systems*, (pp. 25-26).
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native; Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29-35.
- Kemdiknas. (2010). *Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Direktorat PSMP.
- Margariena, I. N., Imron, A., & Burhanuddin. (2017). Mengintegrasikan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Reiser, R. A., & Elly, D. P. (1997). The field of educational technology as reflected through its definitions. *Educational technology research and development*, 45(3), 63-72.
- Vidas-Bubanja, & Bubanja, I. (2015). ICT as prerequisite for economic growth and competitiveness – case study print media industry. *Journal of Engineering Management and Competitiveness*, 5(1), 21-28.