



Strategi Pemanfaatan Teknologi dan Informasi dalam Pembelajaran Guna Mempersiapkan Pelajar Berkarakter di Era Society 5.0

Indra Lesmana, Mustiningsih, Luthfia Amanda Sari, Arumia Fairuz Husna, Firda Fitrotul Unsa, Ahmad Furqon Akhbar

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

* indra.lesmana.2101328@students.um.ac.id

Abstract

Not over the polemic in the era of the industrial revolution 4.0, now all people in the world are shocked by the idea of a new idea, namely the era of society 5.0. A time that requires humans to be adaptive and creative with fast and appropriate technology. However, to achieve this condition, there needs to be a massive effort from all education actors and direct involvement from parents to create quality graduates who are competent and proficient with technology. This study aims to explain about, (1) the challenges of utilizing technology and information for teachers with SWOT analysis in an effort to prepare students with character, (2) the solutions provided to overcome the challenges of utilizing technology and information in an effort to prepare students with character. This research method uses a qualitative descriptive approach. The data collection technique used in this study was a literature review. The result of this study is that teachers do not maximize the use of technology, especially applications of learning service providers. Online learning activities are only limited to using the whatsapp application. The solution to prepare students with character is to provide varied tasks as well as assistance and control from parents regarding the use of technology.

Keywords: learning, character education, information technology, era society 5.0

Abstrak

Belum usai polemik di era revolusi industri 4.0 kini seluruh masyarakat di dunia digemparkan dengan ide gagasan baru yakni era society 5.0. Masa yang menuntut manusia untuk adaptif serta kreatif dengan adanya teknologi cepat dan tepat guna. Namun, untuk mencapai kondisi tersebut perlu adanya upaya yang masif dari semua pelaku pendidikan dan keterlibatan langsung dari orang tua guna menciptakan mutu lulusan yang kompeten serta cakap dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan mengenai, (1) tantangan pemanfaatan teknologi dan informasi bagi guru dengan analisis SWOT dalam upaya mempersiapkan pelajar berkarakter, (2) solusi yang diberikan untuk mengatasi tantangan pemanfaatan teknologi dan informasi dalam upaya mempersiapkan pelajar berkarakter. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini kajian kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah guru kurang memaksimalkan pemanfaatan teknologi terutama aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar. Kegiatan pembelajaran *online* hanya terbatas menggunakan aplikasi whatsapp. Solusi untuk mempersiapkan pelajar berkarakter yaitu dengan memberikan tugas bervariasi serta pendampingan dan kontrol dari orang tua mengenai penggunaan teknologi.

Kata kunci: pembelajaran, pendidikan karakter, teknologi informasi, era society 5.0

1. Pendahuluan

Berbicara tentang pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang tidak mengenal kata akhir bagi setiap manusia. Apalagi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dampak dari globalisasi di era revolusi industri 4.0 yang semakin meningkat kian memudahkan manusia untuk melakukan segala hal. Era revolusi industri 4.0 dikenal dengan era disrupsi digital dan revolusi digital, sebab adanya inovasi dalam bentuk kecerdasan buatan, teknologi digital, robotic, dan big data perlahan digunakan di segala bidang (Wening & Santosa, 2020; Wulandari et al., 2018). Belum usai permasalahan di era revolusi industri 4.0, kini manusia dikejutkan kembali oleh gagasan baru atau disebut era baru yaitu society 5.0. Era society 5.0 yaitu era yang digagas pertama kali oleh pemerintah Jepang yang menawarkan ide atau program baru, dimana manusia merupakan subjek yang akan selalu berbasis teknologi, hal tersebut merupakan dampak dari pembiasaan dari era revolusi 4.0 (Sasikirana & Herlambang, 2020).

Seperti yang kita tahu bahwa keberadaan teknologi dan informasi kini sudah mulai diterapkan juga dibidang pendidikan. Hal tersebut ditandai pada kegiatan administratif di sekolah sudah mengalami perubahan yang awalnya dilakukan secara manual kini sudah dilaksanakan berbasis elektronik melalui perangkat komputer, sehingga dapat mempercepat penyelesaian pekerjaan berkaitan dengan dokumen-dokumen sekolah. Penelitian yang dilakukan Astuti & Nurmalita, (2018) menjelaskan bahwa teknologi menjanjikan kecepatan, dimana pekerjaan-pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat manakala menggunakan teknologi.

Disamping itu keberadaan teknologi ini juga dapat memberikan kemudahan bagi pihak eksternal sekolah untuk memperoleh informasi-informasi tentang sekolah melalui adanya sistem informasi manajemen (SIM) dan jalinan komunikasi (Kristiyono, 2015; Van Dijk, Jan, A, G, 2012). Sistem informasi manajemen dikenal sebagai istilah SIM, dimana suatu sistem yang memuat informasi dan data yang nantiya disimpan dan digunakan untuk mendukung operasi manajemen dan sebagai bahan membuat keputusan, (Zakiyudin, 2011). Keberadaan teknologi juga sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jejaring internet yang kini disebut juga e-learning. Penggunaan metode tersebut lebih memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian Fatwa (2021) menjelaskan bahwa dengan adanya e-learning dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan guru atau dengan siswa lainnya dan juga dapat berbagi informasi untuk kebutuhan pengembangan dirinya. Cholikh (2017) melalui penelitiannya juga mengungkapkan bahwa dalam e-learning nantinya kegiatan pembelajaran menggunakan audio visual melalui melalui beragam layanan aplikasi seperti whatsapp, email, facebook, youtube dan telepon.

Teknologi pada dasarnya memberikan kemudahan bagi peserta didik terutama dalam mengakses bahan ajar ataupun menciptakan karya dengan bantuan teknologi tersebut. Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak generasi milineal sekarang minim akan literasi digital. Terbukti masih adanya penyalahgunaan teknologi digital dan pemaknaan akan mudahnya mengakses informasi. Kusuma (2019) dalam penelitiannya juga menyatakan rendahnya literasi digital meyebabkan masyarakat sulit untuk menyaring konten-konten positif yang menyebabkan interaksi negatif antar pengguna teknologi dan informasi. Adanya perkembangan teknologi informasi sendiri sering kali masih ada penyalahgunaan di kehidupan

sehari-hari dan sudah mengakibatkan banyak kasus di kalangan remaja diantaranya sebagai berikut.

Dikutip dari Khalid (2021) mengenai kasus remaja 17 tahun cabuli bocah umur 5 tahun yang terjadi di lombok tengah. Kronologi kasus ini disebabkan karena kebiasaan remaja yang mengakses konten pornografi dan remaja tersebut mengaku terinspirasi dari video tersebut, sehingga melampiaskan ke bocah berumur 5 tahun yang masih ada hubungan keluarga dengan pelaku. Kemudian juga dikutip dari Choirul (2021) mengenai kasus live instagram bawa celurit untuk mencari lawan yang terjadi di Jakarta. Berkaitan dengan kedua contoh kasus, kita sebagai orang dewasa sudah sewajarnya harus membentengi dan sigap menyaring informasi yang diterima oleh anak didik kita agar dapat menggunakan teknologi sesuai dengan kaidah yang benar dan bijak

Berdasarkan kasus yang telah disampaikan di awal menunjukkan bahwa perlu adanya sosialisasi dan pendampingan yang sifatnya kontinu baik dari pihak sekolah maupun orang tua di rumah terkait penggunaan teknologi dan informasi di era digital saat ini. Peserta didik perlu diarahkan dan bimbing serta diberikan pembiasaan-pembiasaan baik agar peserta didik bijak dalam menggunakan teknologi. Selain itu guru di sekolah juga perlu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar secara mandiri, dengan begini harapannya peserta didik dapat senantiasa terbiasa dalam mengakses bahan ajar secara mandiri. Melalui pembiasaan ini nantinya diharapkan dapat melekat pada diri setiap peserta didik, sebab untuk menanamkan hal baik perlu adanya proses yang panjang dan berkelanjutan.

Pendidikan karakter tidak memfokuskan hanya mengenai benar atau salah melainkan juga menanamkan kebiasaan baik sehingga nantinya anak akan terbiasa dan memiliki kesadaran berbuat kebajikan dalam hidup bermasyarakat. Adanya teknologi dan informasi saat ini harapannya dapat dimanfaatkan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun di kehidupan bermasyarakat. Demi mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki karakter kuat dimasa perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini. Guru harus menjalin kerjasama yang baik dengan wali murid, sebab wali murid memiliki waktu yang cukup banyak untuk melakukan pengawasan kepada anak didiknya terkait penggunaan teknologi ketika di rumah. Oleh karena itu artikel ini nantinya akan dibahas secara mendalam mengenai implementasi pemanfaatan teknologi dan informasi guna mempersiapkan generasi berkarakter di era Society 5.0.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kajian kepustakaan. Kajian kepustakaan digunakan untuk mempelajari hasil-hasil penelitian sebelumnya baik yang bersifat jurnal maupun dalam bentuk buku yang sesuai dengan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, (Ulfatin, 2015). Analisis data menggunakan model dari Miles & Huberman (1984) yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1 Tantangan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi bagi Guru dengan Analisis SWOT dalam Upaya Mempersiapkan Pelajar Berkarakter di era Society 5.0

Pendidikan karakter bukan sesuatu yang instan melainkan membutuhkan proses yang berkelanjutan. Dampak pandemi covid-19 yang telah dilalui ini menyebabkan pendidikan karakter di sekolah terhambat karena proses pembelajaran sendiri dilakukan secara daring tanpa adanya proses interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik. Pendidikan sendiri sejatinya adalah proses untuk memanusiakan manusia sehingga peran guru sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Pendidikan karakter pasca pandemi covid-19 ini justru menjadi tantangan tersendiri bagi para pelaku pendidikan, sebab adanya teknologi digital dan mudahnya mengakses informasi dapat menjadi peluang ataupun ancaman.

Adanya teknologi dan informasi disini harapannya dapat memfasilitasi guru terutama dalam menunjang proses pembelajaran. Keberagaman fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi juga dapat menarik perhatian dan peran serta peserta didik untuk ikut andil dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik ialah mampu dan antusias dalam mencari materi pembelajaran serta mengakses informasi-informasi yang berguna bagi pribadi masing-masing. Dengan begini nantinya peserta didik akan mempunyai rasa tanggungjawab sebagai murid meskipun kegiatan pembelajaran sudah didampingi oleh guru, setidaknya mereka juga dapat terbiasa mandiri dan jujur terutama mengerjakan tugas yang diberikan dan mampu mengakses konten-konten baik dengan memanfaatkan teknologi digital. Namun, fakta di lapangan menunjukkan mayoritas guru masih belum bisa memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terutama bagi guru-guru senior yang masih menerapkan metode pembelajaran tradisional mengandalkan buku paket dan guru sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang melatarbelangi, berikut akan dijabarkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi bagi guru dengan menggunakan analisis SWOT.

Kekuatan (*Strength*) dari pihak sekolah meliputi:

- a. Mayoritas guru di sekolah sudah menggunakan *smartphone*.
 - b. Tersedianya fasilitas WIFI dan sarana prasarana sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi
 - c. Pengelola layanan informasi kebanyakan tenaga kependidikan yang masih muda dan paham mengenai IT.
 - d. Beragamnya layanan aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran berbasis *online* dan sifatnya gratis.
2. Kelemahan (*Weakness*) dari pihak sekolah meliputi:
- a. Banyaknya guru senior yang kurang paham dalam penggunaan aplikasi penyedia layanan belajar seperti *zoom meet, google meet, youtube, ruang guru, dan email*.
 - b. Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *online* hanya terbatas menggunakan aplikasi *whatsapp* serta peserta didik hanya diberi tugas-tugas.

- c. Tidak adanya aplikasi penunjang pembelajaran dari setiap satuan pendidikan untuk mendukung penciptaan mutu lulusan adaptif teknologi.
 - d. Minimnya literasi digital baik dari sisi guru, peserta didik, dan orang tua.
 - e. Minimnya fasilitas teknologi siap guna yang dimiliki oleh setiap satuan pendidikan
3. Peluang (*Opportunity*) yang ada pada sekolah meliputi:
- a. Adanya perkembangan teknologi dan informasi yang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman.
 - b. Adanya kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan *blended learning* pada masa pandemi covid-19 dapat dijadikan dasar pembiasaan untuk merancang pembelajaran lebih variatif dengan memanfaatkan teknologi.
 - c. Tersedia layanan aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran.
 - d. Peserta didik mayoritas sudah memiliki *smartphone*.
4. Tantangan (*Threat*) yang ada pada sekolah meliputi:
- a. Latar belakang orang tua peserta didik yang beragam, sehingga tidak ada kontrol pada anaknya dalam menggunakan teknologi.
 - b. Peserta didik lebih tertarik untuk bermain game *online*, media sosial, dan youtube.
 - c. Peserta didik hanya memanfaatkan teknologi digital sebatas untuk melakukan *searching google*.

3.1.2 Solusi yang Diberikan untuk Mengatasi Tantangan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi dalam Upaya Mempersiapkan Pelajar Berkarakter di era Society 5.0

Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi kini sudah dirasakan oleh semua orang. Adanya teknologi dan informasi kini juga diterapkan dalam bidang pendidikan baik untuk kegiatan administrasi maupun dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan ulasan yang telah disampaikan di depan mengenai kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi bagi guru dapat diketahui melalui evaluasi dari kegiatan *blended learning* pada masa pandemi Covid-19.

Berkaitan dengan hal tersebut untuk mempersiapkan pelajar berkarakter perlu adanya perubahan metode pengajaran yang dilakukan oleh guru khususnya dalam upaya menyiapkan generasi di era society 5.0. Peran kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran di sekolah harus memberikan sosialisasi dan pembinaan terutama bagi guru senior yang tujuannya untuk mengenalkan aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar serta pemanfaatan teknologi digital lainnya untuk menunjang proses pembelajaran. Kepala sekolah juga dapat memberdayakan guru yang junior dan tenaga kependidikan yang paham mengenai teknologi dan informasi untuk membantu guru senior dalam menyiapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Selain itu kepala sekolah juga dapat mengadakan supervisi secara berkala yang tujuannya untuk memberikan pemahaman akan literasi digital kepada seluruh personil sekolah terutama guru-guru. Tidak lupa juga perlu adanya pemberian sosialisasi kepada para orang tua terkait dampak dan manfaat akan adanya perkembangan teknologi dan informasi.

Pendidikan karakter di era teknologi saat ini dapat dilakukan dengan cara sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara *online* dengan bantuan aplikasi *google meet* atau *zoom*, guru wajib membiasakan kepada peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu serta

menyanyikan lagu nasional yang nantinya di tampilkan dari *youtube* melalui *share screen*. Hal ini bertujuan untuk memupuk jiwa nasionalisme dan cinta tanah air pada diri peserta didik. Kemudian ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik harus bervariasi, mengingat remaja-remaja sekarang sudah tidak asing dengan menggunakan teknologi melalui aplikasi-aplikasi seperti tiktok, instagram, facebook, dan capcut editor video. Pemberian tugas ini bisa berbentuk vlog, presentasi, lembar kerja portofolio, pembuatan video pendek, dan *problem based* sederhana. Hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik agar bersikap jujur dan peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri. Sebagai contoh pemberian tugas vlog dalam mata pelajaran, nantinya peserta didik dapat membuat video pendek mengenai penjelasan materi-materi sesuai tema yang ditentukan oleh guru. Remaja sekarang atau biasa disebut dengan generasi milenial tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi, apalagi dengan aplikasi-aplikasi editing video. Sehingga pemberian tugas video pendek atau vlog kepada peserta didik nantinya selain untuk membiasakan sikap mandiri juga dapat mengasah kemampuannya dalam bidang editing video.

Demi mempersiapkan pelajar berkarakter di era society 5.0, peran orang tua peserta didik juga diperlukan. Disini orang tua bisa mendampingi anaknya ketika mereka mengerjakan tugas serta mereview kembali materi-materi yang disampaikan oleh guru sebelumnya. Selain itu orang tua harus membatasi anaknya ketika mereka menghabiskan waktunya bermain game *online* atau media sosial. Orang tua juga bisa mengajak anaknya dalam diskusi pemecahan masalah sederhana yang tujuannya untuk melatih anak untuk sopan dalam bertutur kata ketika menyampaikan pendapat dan juga dapat melatih berfikir kritis untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. Selain itu orang tua dapat mengarahkan anaknya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dengan memanfaatkan teknologi dan informasi.

3.2. Pembahasan

3.2.1 Tantangan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi bagi Guru dengan Analisis SWOT dalam Upaya Mempersiapkan Pelajar Berkarakter di era Society 5.0

Setelah dianalisa mengenai faktor-faktor yang menjadi kekuatan dan kelemahannya, selanjutnya akan dirumuskan secara rinci untuk menentukan strategi yang akan digunakan oleh sekolah. Model yang digunakan disini adalah model matriks SWOT. Susilawati & Harun, (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa matriks SWOT digunakan untuk menggambarkan secara jelas mengenai peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi dengan menyesuaikan kekuatan dan kelemahan yang ada.

Berdasarkan ulasan faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi di atas, berikut dijabarkan lebih lengkap dengan strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Tabel 1 Matrix SWOT Hasil Analisis Kekuatan dan Kelemahan

<p style="text-align: center;">Internal</p> <p style="text-align: center;">Eksternal</p>		<p>Kekuatan (<i>Strenght</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mayoritas guru di sekolah sudah menggunakan <i>smartphone</i>. • Tersedianya fasilitas WIFI dan sarana prasarana sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi • Pengelola layanan informasi kebanyakan tenaga kependidikan yang masih muda dan paham mengenai IT. • Beragamnya layanan aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran berbasis <i>online</i> dan sifatnya gratis. 	<p>Kelemahan (<i>Weakness</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya guru senior yang kurang paham dalam penggunaan aplikasi penyedia layanan belajar seperti <i>zoom meet, google meet, youtube, ruang guru, dan email</i>. • Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran <i>online</i> hanya terbatas menggunakan aplikasi <i>whatsapps</i> serta peserta didik hanya diberi tugas-tugas. • Tidak adanya aplikasi penunjang pembelajaran dari setiap satuan pendidikan untuk mendukung penciptaan mutu lulusan adaptif teknologi. • Minimnya literasi digital baik dari sisi guru, peserta didik, dan orang tua. • Minimnya fasilitas teknologi siap guna yang dimiliki oleh setiap satuan pendidikan
		<p>Strategi SO: Memaksimalkan penggunaan <i>smartphone</i> dalam kegiatan pembelajaran dibantu aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar.</p>	<p>Strategi WO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sosialisasi mengenai pentingnya teknologi beserta dampak-dampak yang dihasilkan • Mengenalkan aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran.
<p>Peluang (<i>Opportunity</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya perkembangan teknologi dan informasi yang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman. • Adanya kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan <i>blended learning</i> pada masa pandemi covid-19 dapat dijadikan dasar pembiasaan untuk merancang pembelajaran lebih variatif dengan memanfaatkan teknologi. • Tersedia layanan aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan pembelajaran. • Peserta didik mayoritas sudah memiliki <i>smartphone</i>. 			

Ancaman (<i>Threat</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang orang tua peserta didik yang beragam, sehingga tidak ada kontrol pada anaknya dalam menggunakan teknologi. • Peserta didik lebih tertarik untuk bermain game <i>online</i>, media sosial, dan youtube. • Peserta didik hanya memanfaatkan teknologi digital sebatas untuk melakukan <i>searching google</i>. 	<p>Strategi ST:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaksimalkan komunikasi antara guru dan orang tua untuk mengetahui perkembangan anaknya. • Memaksimalkan penggunaan fasilitas penunjang pembelajaran yang ada di sekolah. • Pemberian tugas bervariasi dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang familier di kalangan peserta didik. 	<p>Strategi WT:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembinaan penggunaan google meet, zoom meet, dan aplikasi penunjang belajar lainnya kepada guru. • Sekolah membuat aplikasi pembelajaran sederhana. • Memaksimalkan potensi guru-guru muda yang paham mengenai IT.
---------------------------	---	--	--

Setelah mengidentifikasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi bagi guru dengan menggunakan matrik analisis SWOT. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk memaksimalkan pendidikan karakter khususnya untuk menciptakan generasi di era society 5.0, kepala sekolah harus mewajibkan kepada guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi digital terutama dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar serta melibatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adanya aplikasi penunjang kegiatan belajar ini, harapannya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat dipahami juga oleh peserta didik. Sehingga nantinya peserta didik akan memiliki rasa tanggungjawab atas dirinya sebagai murid serta kegiatan pembelajaran tetap bermakna meskipun dibatasi oleh waktu yang singkat.

3.2.2 Solusi yang Diberikan untuk Mengatasi Tantangan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi dalam Upaya Mempersiapkan Pelajar Berkarakter di era Society 5.0

Pembelajaran di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan sebagaimana mestinya, namun dalam kondisi saat ini ada perubahan metode pembelajaran yakni dengan memanfaatkan teknologi dan informasi serta jejaring internet dengan media aplikasi penyedia layanan belajar. Demi mempersiapkan pelajar berkarakter untuk menghadapi era society 5.0 perlu adanya pemantauan dan pengarahan secara kontinu dan berkelanjutan baik dari pihak sekolah dibantu oleh orang tua.

Dari paparan hasil yang disampaikan di depan tadi, memang perlu adanya penggunaan aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar seperti *google meet*, *zoom*, *edmodo*, *youtube*, dan *email* dan juga pembiasaan berdoa dan menyanyikan lagu nasional yang ditayangkan melalui *youtube* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Tujuannya untuk memperkuat nilai religius dan memupuk jiwa nasionalisme pada diri peserta didik untuk tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 31 yaitu pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar pendidikan nasional. Disamping itu penggunaan aplikasi-aplikasi penyedia layanan belajar. Sejalan dengan penelitian dari Pakpahan & Fitriani (2020) juga menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi layanan belajar memberikan motivasi tersendiri bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana

Informatika Cab. Salemba Jakarta Pusat, hal tersebut dapat terlihat adanya komunikasi dua arah pada saat tatap muka virtual dengan memanfaatkan *google meet* atau *zoom* serta mahasiswa antusias dalam untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen.

Selanjutnya adanya pemberian tugas varitatif tujuannya agar peserta didik menjunjung nilai kejujuran serta dapat melatih nalar berpikir anak untuk kreatif serta mandiri untuk menemukan dan mencari pengetahuan melalui pemanfaatan teknologi dan informasi untuk menyelesaikan tugas tersebut. Keterkaitannya dengan pendidikan karakter adalah metode tersebut dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi potensi yang dimiliki serta menumbuhkan sikap mawas diri untuk senantiasa tetap belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Qodir (2017) menyatakan bahwa menurut pandangan humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia yang artinya kegiatan belajar dapat berhasil ketika manusia tersebut dapat memahami dirinya serta lingkungan sekitar sebagai pendukung untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Peran orang tua sangat diperlukan dalam membantu menyukseskan pendidikan karakter di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Peran orang tua diantaranya adalah melakukan kontrol kepada anaknya mengenai penggunaan teknologi dan informasi terutama ketika anaknya menghabiskan waktu untuk bermain game *online* dan media sosial. Orang tua berhak mengarahkan anaknya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat membantu membentuk karakter anak seperti kegiatan sosial, diskusi pemecahan masalah, ataupun kegiatan yang berbau keagamaan. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan sikap peduli, kritis dan religius. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah et al (2020) peran orang tua dalam penguatan pendidikan karakter pada masa serba teknologi saat ini melalui pendampingan langsung dalam proses pembelajaran anak serta melalui strategi pembiasaan (*habituation*). Strategi penanaman pendidikan karakter yang digunakan oleh orang tua di kabupaten Karanganyar melalui pembiasaan dan keteladanan, (Sakti et al., 2021).

4. Simpulan

Perkembangan teknologi dan informasi berdampak besar dalam segala bidang tatanan di masyarakat tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Namun kenyataannya adanya teknologi dan informasi masih banyak masyarakat kita yang secara sengaja menggunakan dalam hal yang tidak baik. Oleh karena itu untuk mempersiapkan pelajar berkarakter di era *society 5.0* perlu adanya peran aktif dari guru dan orang tua untuk tetap memantau dan mengarahkan penggunaan teknologi dan informasi pada anak didiknya. Selain itu perlu adanya pembiasaan yang baik dari pihak sekolah terutama guru, sebab mereka adalah fasilitator pembelajaran yang menentukan keberhasilan pendidikan di sekolah.

Daftar Rujukan

- Astuti, A. P., & NURmalita, A. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17452>
- Azizah, Luksiana, S. N., Ispiyana, N., & Nuryah, S. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Lusiana. *Academica: Journal ...*, 4(December), 16. <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/academica/article/view/3171>
- Choirul, D. (2021). *Live Instagram Bawa Celurit untuk Cari Lawan, 2 "Bang Jago" Ini Digulung Polisi*. Sindonews.Com. <https://metro.sindonews.com/read/454676/170/live-instagram-bawa-celurit-untuk-cari-lawan-2-bang-jago-ini-digulung-polisi-1623625602>

- Cholik, Cecep, A. (2017). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Fatwa, A. (2021). Pengembangan e-module berbasis android untuk mata pelajaran manajemen produksi pada siswa kelas xi di smk negeri 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2), 0-216. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/download/18175/16565%0Ahttps://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/1236%0Ahttps://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit/article/view/37%0Ahttp://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljo>
- Khalid, I. (2021). *Remaja 17 Tahun Cabuli Bocah 5 Tahun, Korban Awalnya Mengaku Alat Kelamin Luka Kena Kayu*. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2021/10/02/214002878/remaja-17-tahun-cabuli-bocah-5-tahun-korban-awalnya-mengaku-alat-kelamin>
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23-30. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Kusuma, R. A. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Intoleransi dan Antisosial di Indonesia. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 10(2), 273-290. <https://doi.org/10.32923/maw.v10i2.932>
- Miles, M, B., & Huberman, M, D. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sources of New Method*. Sage Ribbication.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30-36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>
- Qodir, A. (2017). *TEORI BELAJAR HUMANISTIK DALAM*. 04(02), 188-202. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/17/17>
- Sakti, M. F., Ichsan, Y., & Hidayah, I. N. (2021). *Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi Terhadap Karakter Peserta Didik*. 6, 172-179. <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/eduvis/>
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (2020). URGENSI MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN SOCIETY 5.0. *E-Tech Journal*, 08(02), 1-8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Susilawati, I. M., & Harun, M. (2017). Analisis Swot Sebagai Dasar Strategi Brandingpada Madrasah Ibtidaiyah Alhidayah, Cireunde, Ciputat. *Tarbawi*, 3(1), 111-128.
- Ulfatin, N. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Media Nusa Creative.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Demographic Research 1 (2003).
- Van Dijk, Jan, A, G, M. (2012). *The Network Society* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Wening, M. H., & Santosa, A. B. (2020). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Menghadapi Era Digital 4.0. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i1.3537>
- Wulandari, Y., Sartika, E. D., & Perawati. (2018). *STRATEGI KEPALA SEKOLAH PEREMPUAN DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN*. 3(1), 126-136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/jmksp.v3i1.1584>
- Zakiyudin, A. (2011). *Sistem Informasi Manajemen* (2nd ed.). Mitra Wacana Media.