

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS IT (TECHNOLOGY-BASED CHARACTER EDUCATION)

Surahmawati Dwi Ririn¹

Herlin Fitria²

Nuraina³

Vera Sasmita⁴

¹⁻⁴ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan

Corresponding author: dwiririn0695@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan tantangan yang harus dihadapi para pendidik. Di era globalisasi saat ini pembelajaran di sekolah harus mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis IT untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, implementasi pendidikan karakter di tingkat persekolahan yang perannya sebagai wadah untuk mengembangkan pendidikan karakter harus dibekali IT yang lebih lengkap, sehingga menjadikan pendidikan tersebut sesuai dengan apa yang kita harapkan.

Kata kunci: pendidikan karakter, teknologi IT,

PENDAHULUAN

1. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari kosa kata Bahasa Inggris *Character*, yang berarti kepribadian, perilaku yang menjadi ciri khas seseorang yang membedakan seseorang dengan orang lain. Menurut Erie Sudewo (2011:14) mendefinisikan karakter "sebagai kumpulan sifat baik yang menjadi perilaku sehari-hari, sebagai perwujudan kesadaran menjalankan peran, fungsi dan tugasnya dalam mengemban amanah dan tanggung jawab". Sudewo (2011:47) orang pintar saja tidak cukup untuk membangun Indonesia, hanya orang mengetahui tujuan Indonesia yang bisa membangun Indonesia. Untuk itu diperlukan pendidikan karakter yang terbentuk dalam waktu yang lama.

Prayitno (2010:24) menuliskan bahwa "karakter adalah sifat pribadi yang relatif stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma". Deny Setiawan,dkk (2014:13) Pendidikan karakter adalah penanaman nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemandirian dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Karakter baik merupakan persyaratan agar kompetensi yang dimiliki seseorang dipakai secara bijaksana. Kompetensi hanya akan menjadi kekayaan dan membawa maslahat bagi orang banyak apabila kompetensi tersebut disertai dengan karakter baik. Dengan demikian, apabila dalam satu masyarakat terjadi kerusakan karakter meluas, maka bangsa tersebut akan digerogeti sendiri oleh warganya, atau dengan kata lain masyarakatnya akan melakukan tindakan merusak diri sendiri.

Hubungan antara kualitas karakter dan kemajuan bangsa sangat erat. Bangsa yang maju ditandai dengan kualitas karakter masyarakatnya yang baik. Thomas Lickona dikutip dari Deny Setiawan (2014:14) mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai karena jika tanda-tanda itu sudah ada berarti bahwa sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran. Ke sepuluh tanda berikut adalah :

- a. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
- b. Penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk
- c. Pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan
- d. Meningkatnya perilaku merusak diri seperti penggunaan narkoba, alcohol, dan seks bebas
- e. Semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk
- f. Menurunnya etos kerja
- g. Semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan pendidik
- h. Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
- i. Membudayanya rasa tanggung jawab individu dan warga Negara
- j. Adanya rasa saling curigai dan kebencian di antara sesama

2. Nilai-nilai Karakter

Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa (Depdiknas: 2010) mengemukakan ada 18 nilai karakter bangsa yang harus dikembangkan secara sungguh-sungguh antara lain :

1. *Religius* : Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan selalu hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. *Jujur* : Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. *Toleransi*: Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. *Disiplin* : Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. *Kerja Keras* : Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. *Kreatif* : Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. *Mandiri* : Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. *Demokratis*, Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. *Rasa Ingin Tahu* : Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
10. *Semangat Kebangsaan* : Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. *Cinta Tanah Air* : Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan rasa kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12. *Menghargai Prestasi* : Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. *Bersahabat/Komunikatif* : Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. *Cinta Damai* : Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. *Gemar Membaca* : Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. *Peduli Lingkungan* : Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. *Peduli Sosial* : Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. *Tanggung Jawab* : Sikap dan tindakan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social dan budaya) negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Naskah akademik Pendidikan karakter di perguruan tinggi, Dirjendikti-Depdiknas (2011) menguraikan bahwa pendidikan karakter ditujukan untuk membina aspek terdalam dari diri manusia yaitu olah hati, olah pikir, olah kinestetik dan olah rasa dan karsa. Menurut Naskah akademik ini keempat olah aspek internal manusia tersebut menganut nilai-nilai yang harus diinternalisasikan sebagai berikut :

1. Karakter yang bersumber dari olah hati : beriman dan bertaqwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berani, mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik.
2. Karakter yang bersumber dari olah pikir : cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi ipteks, dan reflektif.
3. Karakter yang bersumber dari olah kinestetik : bersih dan sehat, sportif, tangguh, handal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria dan gigih.
4. Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa : kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja (Depdiknas 2011:46).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakter

a. *Lingkungan Global*

Globalisasi dalam banyak hal memiliki kesamaan dengan internasionalisasi yang dikaitkan dengan berkurangnya peran dan batas-batas suatu negara yang disebabkan adanya peningkatan keterkaitan dan ketergantungan antarbangsa dan antarmanusia di seluruh dunia mulai berbagai bentuk interaksi. Globalisasi juga dapat memacu pertukaran arus manusia, barang, dan informasi tanpa batas. Hal itu dapat menimbulkan dampak terhadap penyebarluasan pengaruh budaya dan nilai-nilai termasuk ideologi dan agama dalam suatu bangsa yang sulit dikendalikan. Pada gilirannya hal ini akan dapat mengancam jati diri bangsa.

Berdasarkan indikasi tersebut, globalisasi dapat membawa perubahan terhadap pola berpikir dan bertindak masyarakat dan bangsa Indonesia, terutama masyarakat kalangan generasi muda yang cenderung mudah terpengaruh oleh nilai-nilai dan budaya luar yang tidak sesuai dengan kepribadian dan bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan upaya dan strategi yang tepat dan sesuai agar masyarakat Indonesia dapat tetap menjaga nilai-nilai budaya dan jati diri bangsa serta generasi muda tidak kehilangan kepribadian sebagai bangsa Indonesia.

b. *Lingkungan Regional*

Pada lingkungan regional, pengaruh globalisasi juga membawa dampak terhadap terkikisnya budaya lokal di zona negara-negara Asia Tenggara. Dampak tersebut berwujud adanya ekspansi budaya dari negara-negara maju yang menguasai teknologi informasi. Meskipun telah dilaksanakan upaya mencegah melalui program kerja sama kebudayaan, namun melalui teknologi informasi yang dikembangkan, pengaruh negara lain dapat saja masuk. Untuk itu, diperlukan

strategi yang tepat dan sesuai agar masyarakat Indonesia dapat tetap menjaga nilai-nilai budaya dan jati diri bangsa serta generasi muda tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia.

c. *Linkungan Nasional*

Perkembangan politik di dalam negeri dalam era reformasi telah menunjukkan arah terbentuknya demokrasi yang baik. Selain itu telah direalisasikan adanya kebijakan desentralisasi kewenangan melalui otonomi daerah. Namun sampai saat ini, pemahaman dan implementasi konsep demokrasi dan otonomi serta pentingnya peran pemimpin nasional masih belum memadai. Sifat kedaerahan yang kental dapat mengganggu proses demokrasi dan bahkan mengganggu persatuan nasional.

Harus diakui banyak kemajuan yang telah dicapai bangsa Indonesia sejak lebih dari enam puluh tahun merdeka. Pembangunan fisik dimulai dari zaman orde lama, orde baru, orde reformasi hingga pasca reformasi terasa sangat pesat, termasuk pembangunan infrastruktur pendukung pembangunan yang mencapai tingkat kemajuan cukup berarti.

4. Penyelenggaraan Pendidikan Karakter di Sekolah

Pada dasarnya penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan secara terpadu pada setiap kegiatan sekolah. Setiap aktivitas peserta didik di sekolah dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan karakter, mengembangkan konasi, dan memfasilitasi peserta didik berperilaku sesuai nilai-nilai yang berlaku. Setidaknya terdapat dua jalur utama dalam menyelenggarakan pendidikan karakter di sekolah, yaitu (a) terpadu melalui kegiatan pembelajaran, dan (b) terpadu melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Pendidikan karakter secara terpadu di dalam pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku. Berbagai hal yang terkait dengan karakter (nilai-nilai norma, iman, dan ketaqwaan, dll) dirancang dan diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran yang terkait, baik dalam kelompok mata pelajaran normative, adaptif, dan kejuruan. Hal ini dimulai dengan pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan secara afektif, akhirnya ke pengalaman nilai secara nyata oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler dipandang sangat relevan dan efektif. Nilai-nilai karakter seperti kemandirian, kerjasama, sabar, empati, cermat dan lainnya dapat diinternalisasikan dan direalisasikan dalam setiap kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler dapat diartikan sebagai kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam sekolah atau di luar lingkungan sekolah dalam rangka memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, menginternalisasi nilai-nilai atau aturan-aturan agama serta norma-norma social baik local, nasional, maupun global untuk membentuk insan yang paripurna. Dengan kata lain, ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang ditujukan untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang memuat pembentukan karakter antara lain : Olahraga (sepak bola, bola voli, bulu tangkis, tenis meja, dll), Keagamaan (baca tulis Al Qur'an, kajian hadits, ibadah, dll), Seni Budaya (menari, menyanyi, melukis, teater), KIR, Kepramukaan, Latihan Dasar Kepemimpinan Peserta Didik (LDKPS), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (PASKIBRAKA), Pameran, Lokakarya, Kesehatan, dan lain-lainnya.

Fungsi dari Kegiatan Ekstrakurikuler meliputi :

- (a) *Pengembangan*, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi, bakat, dan minat mereka;
- (b) *Social*, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab social peserta didik;
- (c) *Rekreatif*, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan;
- (d) *Persiapan karir*, fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

5. Pengembangan Teknologi Dalam Pendidikan Karakter

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan social cultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (*kognitif, afektif, dan psikomotorik*) dalam konteks interaksi social structural (keluarga, sekolah dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan social-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam; olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olahraga dan kinestetik (*physical and kintestic development*), serta olah rasa dan karsa (*affective and ceativity development*). Teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan computer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. Defenisi ini memperlihatkan bahwa teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama, yaitu teknologi computer dan teknologi komunikasi. *Teknologi computer*, yaitu teknologi yang berhubungan dengan

computer. *Teknologi komunikasi*, yaitu teknologi yang berhubungan dengan perangkat komunikasi jarak jauh, seperti telepon, faximili, dan televisi.

Teknologi informasi untuk mengatur informasi agar dapat ditelusuri kembali dengan mudah dan akurat. Informasi dipandang sebagai data yang telah diolah dan dapat disimpan baik dalam bentuk tulisan, suara, maupun dalam bentuk gambar, dimana gambar tersebut dapat berupa gambar mati atau gambar hidup. Sedang informasi yang dikelola atau disampaikan melalui teknologi informasi tersebut dapat berupa ilmu dan pengetahuan itu sendiri. Bila informasi tersebut dalam volume yang cukup besar, maka diperlukan teknik prosedur tertentu untuk menyimpannya, agar mudah menemukan kembali informasi yang tersimpan. Teknik atau prosedur untuk mengelola informasi itulah yang disebut *teknologi informasi*. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi secara sederhana dapat dipandang sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi tersebut dengan baik, cepat, dan efektif, maka diperlukan teknologi computer sebagai pengolah informasi dan teknologi komunikasi sebagai penyimpan informasi jarak jauh.

Media adalah saluran penyampaian pesan dalam komunikasi. Dalam proses pembelajaran menggunakan *teleconference* komunikasi yang terjadi jika dilihat dari model komunikasi, David K. Berli (dalam Dewi 2009:13) menyebutkan unsur utama komunikasi terdiri atas SMCR, yakni *Source* (sumber/pengirim), *Message* (pesan/informasi), *Channel* (saluran/media), *Receiver* (penerima).



Gambar : Model Komunikasi Berlo (Dewi, 2009:3)

Penjelasannya sebagai berikut :

1. Sumber
Sumber peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pengirim informasi. Sumber sering disebut komunikator, *source*, *sender*, atau *encoder*. Pada proses pembelajaran menggunakan *teleconference* yang dimaksud sumber disini jelas adalah pakar akademisi/praktisi yang dibutuhkan informasi atau pengetahuannya sesuai yang dibutuhkan mahasiswa.
2. Pesan
Pesan adalah sesuatu (pengetahuan, hiburan, informasi) yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau dengan media komunikasi. Pesan sering disebut *message*, *content*, atau informasi. Pesan ini dimaksudkan materi atau isi pembicaraan yang didiskusikan antara narasumber dan peserta *teleconference*.
3. Saluran dan Media
Saluran komunikasi terdiri atas komunikasi lisan, tertulis, dan elektronik. Media yang dimaksud adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memindahkan pesan dari pengirim kepada penerima.
4. Penerima
Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh pengirim. Penerima merupakan elemen penting dalam proses komunikasi karena menjadi sasaran dalam suatu komunikasi. Penerima pesan sering disebut dengan sasaran, komunikan, audiens atau receiver.
5. Umpan balik
Umpan balik merupakan respon atau reaksi yang diberikan oleh penerima. Umpan balik bisa berupa data, pendapat, komentar atau saran. Pada kegiatan *teleconference* walaupun narasumber dan penerima pesan berbeda tempat dan terpisahkan oleh jarak tapi dalam proses komunikasinya hampir sama dengan tatap muka dimana pertanyaan dapat langsung dijawab dan juga dapat mendiskusikan sesuatu topik dan langsung akan didapatkan hasilnya ketika kegiatan *teleconference* selesai dilaksanakan. *Teleconference* merupakan kegiatan komunikasi dua arah (interaktif) yang terjadi antara peserta dan narasumber *teleconference*.
6. Efek
Efek atau pengaruh merupakan perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan perilaku (*behavior*).
7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Lingkungan dapat berupa :

- a. Lingkungan fisik (letak geografis dan jarak)
- b. Lingkungan sosial budaya (bahasa, adat istiadat, dan status sosial)
- c. Lingkungan psikologis (pertimbangan kejiwaan)
- d. Dimensi waktu (musim)

Setiap unsur tersebut saling bergantung sama lain dan memiliki peran penting dalam membangun proses komunikasi sehingga terjadi komunikasi yang efektif.

PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi informasi patut diapresiasi, namun ada juga beberapa hal yang harus diwaspadai, diantaranya informasi yang terjadi di laman-laman internet bermacam-macam, mulai dari sangat bermanfaat karena relevan dengan kebutuhan penduduk, sampai yang sangat merugikan karena kurang cocok dengan tingkat perkembangan anak. Termasuk dalam jenis informasi yang disebut terakhir itu adalah informasi yang mengandung perilaku kekerasan, kesewang-wenangan, perilaku lain yang tidak terpuji serta pornografi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pendidikan perlu diiringi dengan pendidikan budaya dan karakter untuk mencegah dampak negative yang bisa ditimbulkan. Mengapa pendidikan karakter penting untuk diberikan dalam proses pendidikan? Pendidikan karakter sangat penting dalam pendidikan rangka pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, bermartabat, dan berkarakter. Sehingga perlu benar-benar dijaga agar pemanfaatan teknologi informasi tidak mengganggu pembentukan karakter peserta didik melainkan justru mendukung. Oleh sebab itu, pemanfaatan dilaksanakan, dan dinilai dalam rangka mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya seperti uraian di atas.

Dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi perlu adanya pengembangan profesional guru. Pengembangan profesional adalah kegiatan-kegiatan yang mengembangkan berbagai keterampilan individu, pengetahuan, keahlian dan karakteristik lainnya sebagai seorang guru. Manfaat yang utama dalam hal ini masih pada guru, adapun kendala atau tantangan teknologi sebagai dasar pembelajaran efektif yaitu :

1. Dari sisi sekolah ;
 - a. Peralatan yang terbatas serta akses internet yang masih belum merata di sekolah-sekolah.
 - b. Peralatan teknologi yang mahal
 - c. Sekolah perlu menyediakan waktu khusus bagi guru untuk belajar, menyediakan pinjaman lunak untuk pembelian laptop, dan menyediakan akses internet di sekolah.
2. Dari sisi gurunya :
 - a. Guru perlu waktu untuk belajar teknologi, hal ini akan cukup berat bagi guru yang berusia lanjut.
 - b. Guru sering mengaitkan teknologi dengan hal apa yang ia dapatkan jika ia memakai untuk mengajar di kelas.
 - c. Kurangnya kesadaran guru karena masih merasa jika ia tidak mengajar mata pelajaran computer untuk apa ia mengajar computer.
 - d. Lebih besar penggunaan sosial media untuk reuni dengan teman lama, dari pada menggunakan sosial media sebagai wadah pembelajaran (kelas) online.
 - e. Guru masih merasa bahwa jika ia menyuruh siswa (penugasan dengan teknologi) ia mesti menguasai dahulu, padahal siswa sekarang tanpa diajari pun mereka dengan mudah menguasai teknologi.

Untuk menjaga agar pemanfaatan teknologi tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap (1) pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan berkecerdasan intelektual dan (2) pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan terkait, hendaknya diterapkan prinsip-prinsip berikut :

- a. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sebaiknya mempertimbangkan karakter peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan teknologi.
- b. Pemanfaatan teknologi sebaiknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual, sosial, dan ragawi.
- c. Pemanfaatan teknologi sebaiknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan berinteraksi langsung dengan manusia (tatap muka), dengan lingkungan sosial-budaya (pertemuan, museum, tempat-tempat bersejarah), dan lingkungan alam (penjelajahan) agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora (seni dan budaya), dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Pemanfaatan teknologi sebaiknya menjaga bahwa kelompok sasaran tetap mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa teknologi karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait dalam rangka mengembangkan seluruh potensi siswa secara seimbang.
- e. Pemanfaatan teknologi sebaiknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis teknologi.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi menuntun kreativitas dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik. Melalui penggunaan teknologi informasi setiap siswa akan terangsang untuk belajar maju berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimilikinya. Teori belajar kognitif yang berakar pada teori pemrosesan informasi merupakan landasan dari pengembangan pembelajaran

dengan teknologi. Teori ini memberikan kerangka umum bagi desainer pembelajaran dalam mengontrol kondisi belajar pada suatu lingkungan atau material pembelajaran. Istilah pembelajaran sendiri, mengacu pada segala daya dan upaya yang sengaja dikondisikan untuk terjadinya proses belajar pada diri siswa. Sedangkan istilah belajar sendiri memiliki pengertian, suatu proses fisik dan psikis akan berbeda keadaannya dengan kondisi sebelum dia mengalami belajar, seperti dia akan semakin memiliki banyak pengetahuan (kognitif), memiliki sikap yang semakin dewasa (afektif), dan memiliki beberapa keterampilan gerak, yang juga semakin bertambah (psikomotor).

Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, computer dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eskplorasi sumber-sumber belajar berbasis teknologi informasi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis teknologi. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan teknologi secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi teknologi di dalam proses belajar mengajar. Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dipercaya dapat : (1) meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, (3) mengurangi biaya pendidikan, (4) menjawab keharusan berpartisipasi dalam teknologi, dan (5) mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat erat kaitannya dengan kreativitas anak, dan anak yang mempunyai kreativitas tentu anak yang perkembangannya baik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik pula. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya dalam pergaulan dan juga dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini yang diharapkan agar dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi anak dapat kreatif dan berkembang sesuai yang diinginkan. Adapun ciri anak-anak yang mempunyai kreativitas tinggi antara lain : selalu ingin mengetahui sesuatu yang benar, selalu ingin mengubah sesuatu yang telah ada, mencoba hal-hal yang baru. Selanjutnya, agar penerapan pendidikan karakter melalui teknologi dapat berjalan secara efektif dalam mencapai tujuannya, para guru hendaknya mampu memberikan materinya dengan cara-cara yang interaktif, dan mampu membuat para peserta didiknya menjadi kreatif. Proses pembelajarannya pun harus menjadi menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks tersebut, peran guru dalam proses interaksi berperan sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi lebih berpusat pada peserta didik atau lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek didik dari pada sebagai objek didik.

REFERENSI

- Dewi, Sutrisna. 2009. *Komunikasi Bisnis*. Andi Offset : Yogyakarta
- Dirjen Dikti Kemendiknas. 2011. Naskah Akademik Pendidikan Karakter di PT. Bahan Pelatihan Dosen Pendidikan Pancasila Dan KWN 14-16 November 2011. Jakarta : dirjen dikti
- Kemendiknas. 2010. *Rencana Induk Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta : Kemendiknas.
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman pelaksanaan Pendidikan Karakter : Berdasarkan Pengalaman di Satuan Pendidikan Rintisan*. Jakarta : Badan penelitian dan pengembangan. Pusat kurikulum dan kompetensi pedagogik perbukuan.
- Prayitno & Afriva Khaidir. 2010. *Model Pendidikan Karakter Cerdas*. UNP
- Setiawan Deny, dkk. 2014. *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Kewarganegaraan*. Medan : Larispa Penerbit
- Suciptoardi. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bahan Pelatihan Dosen Pancasila Dan Pkn. Jakarta : Dirjen Dikti 14-16 November 2011
- Sudewo Erie. 2011. *Best Practice Character Building : Menuju Indonesia Lebih Baik*. Jakarta : Republika Penerbit.