

## PENGUATAN KARAKTER SISWA DALAM PEMENUHAN PENDIDIKAN DI ERA DISRUPSI

Hartutik

STPKat St Fransiskus Assisi Semarang

Korespondensi penulis: [irenehartutik@gmail.com](mailto:irenehartutik@gmail.com)

**Abstract.** *The world of education in the era of disruption no longer makes teachers and students the only source of knowledge. The era of digitalization will have an impact on students' wrong steps if they are not accompanied by teachers and parents. In the era of disruption, everything can happen very quickly with work leaps that are no longer linear. The purpose of this work is to describe how to position students to build character in entering the era of disruption in absorbing knowledge. The focus of the discussion includes the conditions and tendencies of students in the era of disruption, character education with levels through social networks, learning media for character education in the era of disruption, and synergies in controlling student work patterns.*

*The condition of students in this era of disruption is creative in finding information, as well as the tendency to like news, whether it's true or not, and going viral. Student assistance in the era of disruption is carried out by utilizing social networks. Social networks provide opportunities, space, and movement in facilitating student work on independent and group assignments. The results of the assignment are manifested in the form of reports, presentations, and others as a form of controlled character strengthening development. Character education learning is carried out in a tiered focus so that changes in student behavior will appear in their daily lives. Cooperation in completing tasks is a strength. This situation is able to increase innovation and can synergize. Control of changes in student behavior can be done after carrying out certain tasks / jobs. Thus the form of assistance above is used as an instrument of evaluation and control.*

**Keywords:** *Character Education, The Era Of Disruption*

**Abstrak.** Dunia pendidikan di era disrupsi tidak lagi menjadikan guru dan siswa satu-satunya sumber pengetahuan. Era digitalisasi akan berdampak pada salah langkah siswa bila tanpa didampingi guru dan orang tua. Di era disrupsi segala sesuatu dapat terjadi dengan sangat cepat dengan lompatan-lompatan kerja yang tidak lagi linier. Tujuan karya ini untuk mendiskripsikan bagaimana memposisikan siswa membangun karakter dalam memasuki era disrupsi dalam menyerap ilmu pengetahuan. Fokus pembahasan meliputi kondisi dan kecenderungan siswa di era disrupsi, pendidikan karakter dengan penjenjangan melalui jejaring social, media pembelajaran pendidikan karakter di era disrupsi, dan sinergi kontrol pola kerja siswa.

Kondisi siswa di era disrupsi ini kreatif dalam mencari informasi, juga kecenderungan menyukai berita-berita baik benar maupun belum pasti kebenarannya, dan diviralkan. Pendampingan siswa di era disrupsi dilakukan dengan memanfaatkan jejaring sosial. Jejaring sosial memberikan peluang, ruang, dan gerak dalam memudahkan pekerjaan siswa pada penugasan mandiri maupun kelompok. Hasil penugasan diwujudkan dalam bentuk pelaporan, presentasi, dan lainnya sebagai wujud pembangunan penguatan karakter yang terkontrol. Pembelajaran pendidikan

*Received Maret 30, 2021; Revised April 2, 2021; Mei 22, 2021*

\* Hartutik, [irenehartutik@gmail.com](mailto:irenehartutik@gmail.com)

karakter dilakukan secara terfocus berjenjang sehingga perubahan tingkah laku siswa akan nampak dalam kehidupan sehari-harinya. Kerjasama dalam menyelesaikan tugas merupakan kekuatan. Keadaan ini mampu meningkatkan inovasi dan dapat bersinergi. Kontrol perubahan tingkah laku siswa dapat dilakukan setelah menjalankan tugas/ pekerjaan tertentu. Dengan demikian bentuk pendampingan di atas dipakai sebagai instrumen evaluasi dan pengontrolan.

**Kata kunci:** Pendidikan Karakter, Era Disrupsi

## PENDAHULUAN

Tuntutan guru yang harus mampu berfikir kritis, mengikuti perkembangan teknologi informasi, berkreasi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan menjadi tantangan bagi semua guru di masa kini dan mendatang. Guna menuju kemampuan yang demikian, penting bagi guru untuk terus menggali kemampuan diri dengan belajar. Guru yang senantiasa belajar selama mengabdikan diri dalam dunia pendidikan itulah guru pembelajar [1]. Menjadi guru pembelajar membutuhkan kemauan dan tekad yang kuat. Tekad tersebut harus dibangun dari diri sendiri agar dapat menjadi guru yang cakap dan kompeten, serta ideal.

Guru ideal di era ini harus mempunyai kemampuan dalam beberapa aspek. Guru juga mempunyai kemauan untuk terus mengembangkan (upgrade) diri di setiap kesempatan dan waktu. Pencarian ilmu yang terus menerus dilakukan dimaksudkan untuk mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini. Pemerhati pendidikan Muhammad Nur Rizal [2] mengatakan bahwa era saat ini adalah era disrupsi. Pada era ini, guru tak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan. Namun, guru lebih berperan sebagai sumber inspirasi atau inspirator. Murid masa depan, tidak lagi membutuhkan pola mengajar seperti saat ini, karena guru bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan. Kata disrupsi yang mulai sering terdengar, diartikan sebagai 'gangguan' atau 'menggangu' (disrupt) atau kekacauan (chaos). Kata disrupsi pertama dipopulerkan oleh Clayton Christensen, seorang tokoh administrasi bisnis dari Harvard Business School USA. Disrupsi merupakan suatu keadaan di mana sebuah proses yang tengah berjalan tiba-tiba saja harus berhenti, terganggu, mengalami interupsi, dan kekacauan karena beragam sebab. Disrupsi terjadi akibat perubahan cara-cara berbisnis yang dulunya sangat menekankan *owning* (kepemilikan) menjadi *sharing* (saling berbagi peran, kolaborasi). Jadi kalau dahulu semua perlu dimiliki sendiri, dikuasai sendiri, sekarang tidak lagi demikian, namun harus berbagi peran. Disrupsi bukan sekedar fenomena hari ini (today), melainkan fenomena "hari esok" (the future) yang dibawa oleh para pembaharu ke saat ini, hari ini (the present) ke sebuah peradaban baru [3].

Disruption sejatinya adalah perubahan. Perubahan yang setiap hari kita alami. Namun, ada bedanya. Dalam disruption, perubahan berlangsung secara radikal dan revolusioner sehingga memicu ketegangan di antara kita. Konsep dasar disruption itu sebenarnya simple. Disruption adalah perubahan dengan kekacauan,

jadi bukan asal perubahan. Perubahan ini terjadi mulai dari pemerintahan, ekonomi, hukum, politik, sampai penataan kota, konstruksi, pelayanan kesehatan, pendidikan, kompetisi bisnis dan juga hubungan-hubungan sosial. Ada lima hal penting dalam disruption, yaitu: (1) disruption berakibat penghematan banyak biaya melalui proses yang menjadi lebih simple, (2) membuat kualitas yang dihasilkannya lebih baik dari sebelumnya, (3) disruption berpotensi menciptakan pasar baru, atau membuat hal yang selama ini tertutup menjadi terbuka, (4) produk/jasa hasil disruption lebih mudah diakses, dan (5) disruption membuat segala sesuatu kini menjadi serba smart, lebih pintar, lebih menghemat waktu dan lebih akurat [4].

Bagaimana sistem pendidikan di era disrupsi saat ini, menjadi sebuah pemikiran bersama. Dalam dunia pendidikan era disrupsi jelas membawa dampak dan tantangan bagi semua pihak. Era yang berubah menjadi serbacepat ini perlu disiasati para guru. Perbedaan generasi dari guru yang bergenerasi X (lahir sekitar tahun 1970 - 1980 an) dan siswa yang pada umumnya bergenerasi Z (lahir tahun 1995 sampai 2012) tidaklah mudah. Jarak umur yang sangat besar, beda pola pikir, beda daya kreatif, beda ketrampilan ber IT menjadi suatu problem yang harus dijumpai. Era generasi ini cenderung bersifat realistik, selalu berusaha keras mengidentifikasi dan melakukan kustomisasi atau penyesuaian identitas agar dapat dikenal dunia dan menjadi barisan terdepan dalam tren dan kompetisi, serta lebih kompetitif dengan melakukan sendiri Do-it- yourself (Stillman, 2018: xvii). Namun di satu sisi, kebergantungan siswa-siswa pada orang lain misalnya guru, orang tua, pemuka agama, atau bimbingan belajar dan guru les masih sangat besar. Ini menjadi salah satu bukti bahwa keadaan tersebut bertentangan dengan tuntutan era disrupsi. Ketergantungan inilah yang sebenarnya celah dan peluang para guru untuk masuk dalam generasi siswa dalam era disrupsi ini. Dan, jembatan penghubungnya adalah Teknologi Informasi (TI). Melalui IT, guru dapat masuk dalam dunia siswanya, artinya guru harus tetap bejalar IT. Peningkatan kemampuan dan ketrampilan inilah yang dapat dimanfaatkan guru dalam membangun relasi dan kedekatan sosial dalam jejaring sosialnya.

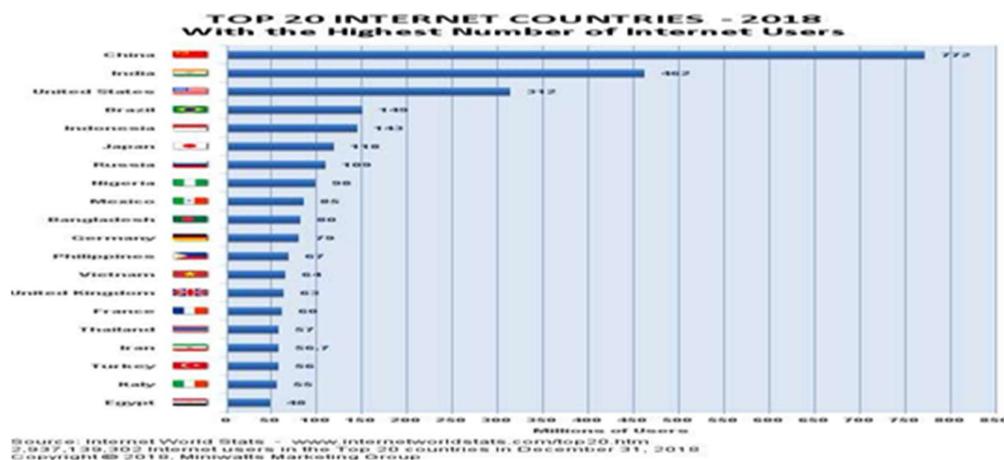
Berdasar latar belakang tersebut tulisan ini bertujuan untuk mendiskripsikan bagaimana memposisikan siswa membangun karakter untuk memasuki era disrupsi guna meraih ilmu pengetahuan. Oleh karena itu makalah ini akan membahas tentang: kondisi dan kecenderungan siswa di era disrupsi, pendidikan karakter dengan penjenjangan melalui jejaring social, media pembelajaran pendidikan karakter di era disrupsi, dan sinergi kontrol pola kerja siswa.

## DISKUSI DAN PEMBAHASAN

### Kondisi serta Kecenderungan Anak dan Remaja di Era Disrupsi

Bagaimana kondisi anak dan remaja kita di era saat ini? Pada umumnya anak-anak remaja dewasa ini tidak lepas dan tidak mau ketinggalan dengan teknologi informasi (TI). Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia sekitar 143,26 juta (54,68%) dari total penduduk 262 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia diperkirakan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone top ranking 20 negara ke lima setelah China, India, USA, Brazil, dan Indonesia. Kemudian disusul oleh Jepang, Rusia, Nigeria, Mexico, Bangladesh, dan seterusnya[5]. Data kedudukan 20 Top ranking terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Top Ranking 20 Negara Pengguna Internet



Kenyataan bahwa kedudukan pengguna internet di Indonesia berada dalam lima top ranking 20 negara tentu berdampak pada perkembangan dan kemajuan terhadap banyak hal. Hasil riset paparan di situs Kemkominfo yang dilakukan bersama sebuah Lembaga PBB untuk anak-anak (UNICEF) dan Universitas Harvard, AS yang berjudul "Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia" (Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan remaja di Indonesia) [6] telah menelusuri aktivitas online dengan sample 400 anak dan remaja 10-19 tahun yang tersebar di seluruh wilayah perkotaan dan pedesaan. Disimpulkan bahwa 98 % dari anak-anak dan remaja usia 10 - 19 tahun tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Dan sisanya tidak menggunakan internet dengan alasan utama tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet. Ada pula yang tidak menggunakan TI secara

sengaja karena dilarang oleh orang tua dengan alasan menjaga kemungkinan salah arah penggunaan TI [7].

Dilaporkan pula motivasi utama anak-anak dan remaja untuk mengakses internet, ada tiga hal yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan oleh remaja juga sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong untuk pemenuhan kebutuhan pribadi. Melihat data dan realita yang terjadi, IT memang telah menjadi bagian dari hidup anak dan remaja hampir di seluruh dunia. Dari segi positifnya, seperti diliris oleh situs BBC [8], bahwa banyak siswa yang jaringan internetnya baik di beberapa wilayah Indonesia telah memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi dan latihan-latihan soal menjelang ujian dan persiapan tes masuk perguruan tinggi. Hal ini dilakukan karena remaja menganggap mudah dalam mengakses soal-soal latihan serta lebih murah biayanya. Sebuah perusahaan Global Konsumen, Nielsen Consumer & Media View Q2, yang beroperasi di lebih dari 100 negara yang meliputi lebih dari 90 persen populasi dunia, pada tahun 2016 meneliti tentang Watch and Buy, dan melaporkan bahwa kegiatan yang paling disukai adalah anak dan remaja sebenarnya adalah olah raga, menonton televisi, mendengarkan musik, membaca buku, menjelajah internet, dan mendengarkan radio. Hasil laporan tersebut terangkum pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kegiatan Anak dan Remaja di Indonesia [9].

Kegiatan	Anak-anak (%)	Remaja (%)
Olah raga	48	44
Menonton TV	38	32
Mendengarkan musik	17	25
Membaca buku	11	-
Jelajah internet Tahun 2011	32	52
Jelajah Internet Tahun 2016	45	81
Rata-rata konsumsi internet menit	1 jam 37 menit	2 jam 29 menit
Rata-rata mendengarkan radio	1 jam 45 menit	2 jam 20menit

Sumber: Nielsen Consumer & Media View, 2016

Pola konsumsi internet memperlihatkan peningkatan dalam lima tahun terakhir. Kuartal kedua 2016 penetrasi internet pada anak-anak meningkat 13%, dan remaja 29% dalam kurun lima tahun. Meski demikian, dilaporkan juga bahwa anak-anak dan remaja sekarang ini masih dapat dijangkau oleh media tradisional radio atau televisi. Berinternet layaknya sebuah pisau yang mempunyai fungsi positif dan negatif.

Berinternet tanpa pendampingan yang tepat pada anak-anak dapat menjadi sebuah bom yang akan meledak dengan dampak yang buruk. Beberapa dampak negatif berinternet pada anak-anak antara lain 1) hilangnya privasi, terbiasa mencari tahu privasi orang lain dan menyebarkan tanpa izin, 2) game online membuat pelajar melalaikan pelajaran dan tak mempedulikan kesehatan, 3) menjadi target atau melakukan cyber bullying, 4) kecanduan jejaring sosial pada Facebook, Friendster, dan Twitter, 5) menarik diri dari lingkungan sosial, 6) mempengaruhi kualitas tidur dan rentan kesehatannya, 7) tidak mudah bergaul dengan orang lain, 8) mempengaruhi kesehatan mental, 9) malas-malasan, 10) adanya kekejaman dan kesadisan [10]. Beberapa dokter juga menganggap kecanduan internet (IAD) sebagai gangguan kontrol impuls. Dan, diketahui bahwa IAD mempengaruhi perkembangan individu secara signifikan, terutama perkembangan perilaku dan kesehatan mental dan fisik. Ditemukan pula aktivitas otak orang pada IAD sama dengan orang kecanduan obat atau alkohol. [11]

Dari kajian para ahli serta dampaknya yang lebih banyak merugikan inilah maka pemerintah telah mempertimbangkan dan mengupayakan agar penggunaan internet disaring dan dibatasi. Ketua Komnas Perlindungan Anak (KPA) Arist Merdeka Sirait setuju dengan pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah. Pihaknya sepakat bahwa dampak negatif teknologi harus dijauhkan dari anak. Oleh karena itu Kemendikbud perlu membuat suatu aturan, yang pembatasannya diharapkan jangan sampai mengurangi hak anak untuk mendapatkan informasi [12]. Berbicara tentang filter penggunaan IT pada anak dan remaja adalah hal yang simple. Orang tua di rumah, guru, kepala sekolah, dan semua yang berada di lingkungan sekolah menjadi filter yang sangat efisien. Meskipun sebenarnya pihak sekolahlah yang paling mengetahui kondisi yang sesungguhnya terjadi di tempatnya. Oleh karena itu perlu kesepakatan dan aturan bersama. Kesepakatan harus dibarengi dengan reward dan punishment sangat penting. Sedangkan aturan yang dibuat tersebut tidak boleh berat sebelah. Pemberian kepercayaan pada anak dan remaja juga diperlukan meskipun hal tersebut memerlukan sebuah proses dengan pengawasan bersama.

### **Membangun Pendidikan Karakter dan Pemanfaatan Jejaring Sosial sebagai Sarana Memasuki Era Disrupsi**

Bagaimana membangun karakter di era disrupsi ini menjadi sebuah pemikiran bersama. Dalam Peraturan Presiden No 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadi pembuka ruang sinergi antara sekolah dan komunitas yang bergerak dalam pengembangan nilai-nilai luhur. Cara-cara pelaksanaannya disesuaikan dengan kurikulum pada satuan pendidikan masing-masing, [13] yaitu: (1) Nilai-nilai utama PPK diintegrasikan ke dalam mata pelajaran sesuai topik utama nilai PPK yang akan dikembangkan/dikuatkan pada sesi pembelajaran tersebut dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing, (2) Kegiatan pembiasaan melalui budaya sekolah untuk memperkuat

pembentukan karakter sesuai dengan situasi, kondisi, ketersediaan sarana dan prasarana di setiap satuan pendidikan, (3) Penguatan pendidikan karakter berbasis kelas, penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah, dan penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat.

Peraturan Presiden tersebut mengikat semua pihak yang berada pada lingkup pendidikan untuk melaksanakannya. Namun kita juga dapat mempertanyakan pelaksanaannya di lapangan. Hal tersebut masih dijumpai bahwa masih banyak sistem pengintegrasian pendidikan karakter yang diterapkan hanya sebatas pemenuhan administrasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini diperkuat dengan hasil studi dokumentasi RPP mapel kimia se kota Semarang menunjukkan bahwa 79,3% RPP yang dibuat guru dirancang dengan 'mengintegrasikan' lima hingga delapan nilai karakter (religius, kejujuran, disiplin, kemandirian, tanggungjawab, cinta lingkungan dan peduli sosial) pada satu kali tatap muka. Sementara indikator penilaian karakternya tidak dilaksanakan sesuai rancangannya [14].

Pengintegrasian nilai-nilai karakter yang jumlahnya banyak dalam prakteknya mengalami banyak hambatan dalam pengamatan. Sulitnya mengamati perubahan tingkah laku siswa dari nilai karakternya mengakibatkan penilaian yang tidak obyektif. Oleh karena itu pengintegrasikan pendidikan karakter perlu dipertimbangkan dengan baik, sehingga tidak memberi kesan sekedar pemenuhan syarat administrasi atau bersifat tempelan saja. Laporan beberapa penelitian tentang integrasi pendidikan karakter menunjukkan bahwa pengintegrasian satu nilai karakter yang terfokus dalam mata pelajaran mampu membawa anak pada perubahan tingkah laku yang lebih baik sesuai dengan karakter yang diprogramkan [15]. Dengan penekanan pada satu nilai karakter yang terfokus, maka guru dapat lebih terkonsentrasi dalam mengamati perubahan tingkah laku yang lebih baik dari aspek afektif dan psikomotornya yang pada akhirnya dapat berimbas pada peningkatan kompetensi kognitifnya [16].

Pengintegrasian satu nilai karakter terfokus yang disertai rancangan indikator penilaian yang semakin mendalam kekuatan nilai karakternya akan membawa dampak semakin kuatnya nilai karakter yang ditanamkan. Kekuatan nilai karakter disesuaikan dengan tingkatan kelas. Sistem penanaman karakter yang semakin mendalam. Penanaman karakter dengan pola yang demikian, apabila dilaksanakan dengan perancangan indikator- indikator yang sederhana dan mengarah pada ke lima nilai utama: religius, nasionalis, mandiri, integritas, serta gotong royong akan berdampak pada pendewasaan berkarakter. Cara-cara sederhana dan melalui tahapan pembiasaan dari hal-hal sederhana hingga pada pengambilan keputusan yang lebih sulit, dilematis, dan kompleks dapat diterapkan sebagai cara pembelajaran pendidikan karakter.

Himbauan presiden Joko Widodo, bahwa porsi pendidikan karakter diberikan pada Sekolah Dasar sebesar 70 persen, menunjukkan bahwa penanaman karakter mulia perlu ditanamkan sejak kecil yang dimulai dari pembiasaan hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, seorang guru ingin menanamkan nilai kejujuran. Indikator-indikator yang dapat dikembangkan dari nilai kejujuran tersebut, misalnya mengerjakan PR sendiri, mengerjakan ulangan sendiri, memakai baju sendiri, menyiapkan keperluan sekolah, jujur makan sayuran, jujur makan kecil yang sehat, jujur mentaati waktu menonton televisi, atau jujur dalam kesepakatan menggunakan HP di rumah atau di sekolah (sesuai aturan sekolah), dan lainnya. Contoh lain, nilai karakter tanggungjawab, bertanggungjawab membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan, mempertahankan baju dengan rapi dan bersih, membuat PR, bertanya dengan bahasa dan nada yang sopan, menjawab dengan bahasa yang baik, membuat catatan penting, mengerjakan tugas, membawa tugas, mencari tugas, memanfaatkan waktu dengan media sosial, bertutur kata, beribadah/berdoa, memberi salam, menghargai teman, menghormati guru, dan memberi salam, semua orang, mengendarai motor sesuai aturan, memiliki SIM sesuai aturan, dan lain –lain.

Dengan indikator-indikator penilaian yang bersifat riil itulah akan memudahkan pelaksanaannya dan sekaligus dapat diterapkan. Penerapan karakter tidak lepas dari bimbingan, arahan dan contoh dari orang yang lebih dewasa. Contoh perilaku pembimbing dalam kehidupan sehari-hari sangat penting karena dijadikan role model atau cerminan siswa untuk melakukan hal yang sama. Bila mengharapkan murid tidak terlambat, maka guru harus datang lebih awal, memberi teladan tidak mengingkari janji, bertutur kata dengan baik dengan rekan guru dan juga para murid. Kalau guru melarang menggunakan HP saat pembelajaran maka janganlah guru membuka HP pula. Teladan dan contoh inilah yang dilihat dan akan dipraktikkan para siswa.

Di era disrupsi dengan gempuran media dan konten yang terkadang kurang baik sangatlah penting bagi guru untuk tetap belajar dan mengimbangi ketrampilan diri di era dengan IT. Jika guru gagap teknologi (gaptex) maka mulailah belajar IT. Belajar words untuk membuat RPP, excel untuk mengolah nilai, power point untuk menayangkan bahan ajar atau media, dan belajar internet dalam rangka mencari media pembelajaran serta menambah pengetahuan baru yang perkembangannya sangat cepat. Belajar ilmu lain juga menjadi tuntutan guru yang smart. Hal ini penting karena pertanyaan siswa yang kritis dapat membuat guru terganggu karena tidak tahu permasalahannya dan tentu jawabannya. Bila terjadi kondisi yang demikian, maka pandai-pandailah guru menyelesaikan masalahnya. Miskomunikasi sering terjadi antara guru dan murid. Misalnya seorang ingin mengetahui dan beratnya. Namun karena ketidaktahuan guru kadang dapat menjadi miskomunikasi. Dampak lainnya adalah timbulnya emosi sesaat pada guru. Padahal siswa sungguh ingin tahu jawaban dari pertanyaan yang diajukannya.

Inilah yang harus kita hindari. Contoh saja, seorang siswa bertanya tentang apakah DNA, apakah terjadi perubahan warna pada kulit bunglon bila ditempatkan pada wadah plastik berwarna-warni, apakah kapur barus menyublim melalui titik cair, apakah oksigen akan habis, dan masih banyak pertanyaan lainnya. Bila pertanyaan tidak sesuai dengan bidang ilmunya, maka guru tidak boleh marah, namun harus mampu menjawab dengan bijak. Entah ditunda jawabannya dengan tenggat waktu tertentu, atau dikembalikan sebagai tugas bersama, atau cara-cara lain yang lebih elegan guna menunjukkan posisi guru yang mampu menguasai dan pengelolaan kelas.

Memanfaatkan kemampuan IT para siswa dapat membawa dampak positif asal dibarengi dengan pendampingan. Penanaman nilai-nilai karakter yang telah dimulai sejak pra sekolah menjadi landasan dampingan yang baik. Sikap yang telah tertanam untuk membuat keputusan yang benar menjadi salah satu indikasi keberhasilan penanaman pendidikan karakter. Banyaknya tawaran konten menarik di media sosial menjadi sebuah keputusan setiap siswa yang sedang berselancar IT. Pemilihan waktu berselancar, kurun waktu lamanya berselancar, pilihan film, lagu, dan tawaran lain menjadi sebuah keputusan pribadi yang didasari atas tingkat kedewasaan karakter seseorang.

Antisipasi terhadap penggunaan internet dikalangan anak dan remaja tetap diperlukan. Perkembangan IT dengan aplikasi yang menarik dan menghibur serta akses internet yang semakin cepat menjadi sebuah tawaran menarik untuk kaum muda. Tengoklah aplikasi Tik Tok yang sudah dibuka kembali pemblokirannya oleh Kemenkominfo. Aplikasi yang lebih banyak berdampak negatif bagi anak-anak dan remaja ini telah berjanji untuk memenuhi semua persyaratan pemerintah antara lain membersihkan konten negatif, meningkatkan sistem keamanan produk dan penyaringan konten yang menggunakan kecerdasan buatan dan moderasi (suatu kegiatan untuk melakukan peninjauan agar tidak menyimpang dari aturan yang berlaku yang telah ditetapkan) [17].

Dengan keadaan yang demikian, guru harus mampu berperan dan memposisikan dirinya dengan benar dalam menghadapi tantangan era IT. Guru tidak lagi mendominasi dan menguasai siswanya, namun hanya perlu memberi dorongan, memberi reward terhadap hal-hal baik yang telah dilakukannya. Dengan cara acungan jempol, pujian sederhana terhadap kerapian siswa, ketepatan waktu tugas, pertanyaan yang diajukan, jawaban yang diungkapkan, ide yang dilontarkan, hasil pekerjaan yang telah dibuat, dan hal lain yang tentunya memberi kesempatan untuk berinovasi dan berkreasi.

Cara-cara sederhana di atas bukanlah hal yang berat dan sulit untuk dilakukan guru. Sistem penugasan pada siswa dapat dijadikan sebagai salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan diri. Penugasan dimulai dari hal-hal sederhana dan meningkat ke hal yang lebih kompleks. Penugasan dapat dikerjakan secara

mandiri maupun kelompok dengan keterangan dan batasan yang jelas. Pemberian tugas secara mandiri memberikan dampak kemandirian dan tanggungjawab, berkreatif, menumbuhkan rasa percaya diri. Ingat, apapun hasil yang telah dibuat siswa jangan disalahkan sehingga siswa merasa dihargai dan rasa percaya dirinya semakin berkembang. Bila ada yang kurang sempurna atau banyak kesalahannya, guru bisa mendiskusikan dan meluruskannya meskipun pada intinya siswa harus membuat tugas itu kembali. Tugas berkelompok mempunyai beberapa keunggulan antara lain memupuknya rasa sosial, menghargai teman, sabar terhadap teman yang lain, memotivasi untuk maju, serta belajar bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan.

Selama melaksanakan tugas yang diberikan, guru dapat mengontrol kesungguhan siswa antara lain dengan indikator-indikator: ketepatan waktu pengumpulan tugas, kemampuan membuat laporan tugas, presentasi tugas, kerjasama antar teman, sumber literasi yang diakses (khususnya siswa SMP dan SLTA), dan lainnya sesuai target yang diharapkan. Dengan cara yang demikian, maka dapat kita terima dalam laporan GEM 2016 dinyatakan bahwa [18]Ketrampilan sosial merupakan kemampuan untuk menetapkan yang kompatibel dan hubungan yang efektif dengan orang lain yang menyenangkan dalam situasi interpersonal, yang berdampak pada kesuksesan akademis individu, pilihan karir, interaksi profesional dan rekan, dan pekerjaan kinerja. Dengan cara yang demikian maka amanah UU No 14 Tahun 2005 tentang peran penting guru dalam pendidikan menjadi agen pembelajaran yang mampu menjadi fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik dapat terpenuhi.

Penelitian terkait sistem pengintegrasian pendidikan karakter dalam mata pelajaran yang memberikan dampak positif antara lain: (1) Bahwa kecerdasan moral harus secara sadar dipelajari dan ditumbuhkan melalui pendidikan karakter secara aplikatif. Implementasi di tingkat sekolah dilakukan melalui pengkondisian moral (moral conditioning) berlanjut dengan latihan moral (moral training). Desain ini berfungsi sebagai wahana sistemik pengembangan kecerdasan moral yang membekali peserta didik dengan kompeten [19], (2) Bahwa pelaksanaan pendidikan karakter disekolah sebagai alternatif dapat dilaksanakan dengan formula 4 M (mengetahui, mencintai, menginginkan dan mengerjakan, dan ditambah metode pembiasaan, keteladanan, dan praksis prioritas [20], (3) Bahwa pengintegrasian pendidikan karakter dengan satu nilai karakter terfokus sesuai dengan karakteristik materi pelajaran terbukti mampu meningkatkan nilai karakter yang difokuskan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran kimia [21], (4) Bahwa sistem pengintegrasian pendidikan karakter di Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dilakukan dengan Sistem Spiral dimana nilai karakter dipilah secara berjenjang yang disesuaikan dengan kedalaman materi konsepnya [22].

Dari simpulan penelitian di atas dapat dimaknai bahwa pendidikan karakter perlu diajarkan dengan pembimbingan yang terus menerus sehingga dampak jangka pendek dan panjang dapat diwujudkan.

### **Sinergi Kontrol Pola Kerja Siswa yang Produktif di Era Disrupsi**

Bagaimana kontrol sinergi pola kerja siswa yang produktif di era disrupsi ini?. Dalam uraian di atas dijelaskan bahwa cara-cara sederhana dapat dilakukan guru melalui pembiasaan yang baik ataupun pemecahan masalah menjadi kesempatan siswa untuk belajar menjalani kehidupan sesuai tahapan hidupnya di sekolah. Selama mengerjakan tugas itulah akan terbentuk karakter-karakter yang berguna dalam pengembangan dalam aspek afektif, aspek psikomotor, dan aspek kognitifnya. Kontrol guru pada siswa terkait dengan pemanfaatan IT menjadi tugas yang harus terus menerus dilaksanakan. Pendampingan dan pengarahan terhadap pilihan konten, program, aplikasi, serta waktu ber IT sebagai sebuah pekerjaan yang tidak ringan bagi guru. Setidaknya guru harus mengetahui isi dan caranya meskipun hanya sebatas kulit luarnya. Hal ini sangat penting dalam memberi pertimbangan pada para siswa.

Pendekatan untuk memberi pilihan keputusan pada para siswa dapat dilaksanakan dengan cara diskusi atau pendekatan personal. Oleh karena itulah perlunya evaluasi yang kontinue sebagai bahan dan masukan yang lengkap untuk pembimbingan pada tahap berikutnya. Dengan hasil yang baik, maka dapat dijadikan sebagai standar keberhasilan penanaman karakter. Dengan demikian maka akan terjadi peningkatan ketrampilan sosial pada setiap siswa. Dengan meningkatnya ketrampilan sosial menjadi salah satu tolok ukur kemampuan untuk menetapkan yang kompatibel dan hubungan yang efektif dengan orang lain yang menyenangkan dalam situasi interpersonal, yang berdampak pada kesuksesan akademis individu, pilihan karir, interaksi profesional dan rekan, dan pekerjaan kinerja. Remaja perlu dirangkul sehingga terpacu sehingga dapat menjaga keseimbangannya dengan cara memberikan dorongan untuk berkompetitif dan dapat menjadi bagian dari tim yang siap meluncurkan gagasan dan ide [23]. Artinya potensi dan kemampuan yang dimiliki anak-anak dan remaja harus dirangkul dan dimanfaatkan untuk menggali pengetahuan dan ketrampilan sehingga dapat bermanfaat dikemudian hari.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Era disrupsi adalah suatu masa yang perubahannya yang tidak lagi linier melainkan terjadi suatu lompatan yang sangat cepat. Masa ini terjadi akibat adanya kemajuan teknologi komputerisasi. Saat ini siswa cukup kreatif dalam mencari informasi, dan cenderung menyukai dan mencari berita yang sensasional. Arahan terus diperlukan untuk mengembangkan ilmu dan karakter. Pendampingan terkontrol terkait penanaman karakter dan keilmuan di era disrupsi dilakukan

dengan memanfaatkan jejaring sosial, untuk memberi peluang, ruang, dan gerak siswa.

Teknik pembelajaran pendidikan karakter yang terintegrasi dengan matapelajaran dengan memfokuskan satu nilai karakter dengan penjenjang untuk mempermudah pengamatan terhadap perubahan tingkah laku siswa. Lompatan yang cepat di era disrupsi dijadikan sebagai cara untuk meningkatkan kebersamaan bekerja dalam menyelesaikan tugas sehingga siswa mampu berinovasi dan bersinergi. Kontrol perubahan tingkah laku siswa dilakukan setelah selesai dengan pekerjaan tertentu. Oleh karena itu, bentuk pendampingan yang dilakukan sebagai instrument evaluasi dan pengontrolan.

### Saran

Berdasar hasil kajian tersebut di atas, dapatlah dirumuskan rekomendasi bagi pemerintah, sekolah maupun orang tua. Rekomendasi ditujukan kepada:

1. Bagi siswa, hendaknya terus menggali potensi berbekal nilai karakter baik yang dapat dimanfaatkan dan ditindaklanjuti untuk kepentingan masa depan di era disrupsi.
2. Bagi guru, hendaknya terus melakukan pendampingan terhadap siswa secara santun dan benar. Bahwa para siswa adalah generasi muda bangsa Indonesia yang akan menjadi pemimpin di masa depan..
3. Bagi pemerintah, memberi kesempatan bagi lembaga penelitian untuk mengimplementasikan hasil penelitian sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang dirancang.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbud. 2015. Guru Pembelajar. <<http://gtk.kemdikbud.go.id/page/guru-pembelajar>> [diakses, 2 Juli 2018]
- [2] Guru Era Disrupsi Berperan Jadi Inspirator. *Republika.co.id*. 6 Maret 2018. <<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/18/03/06/p55j13284-guru-era-disrupsi-berperan-jadi-inspirator>> [diakses 2 Juli 2018]
- [3] Guru Era Disrupsi Berperan Jadi Inspirator. *Republika.co.id*. 6 Maret 2018. <<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/18/03/06/p55j13284-guru-era-disrupsi-berperan-jadi-inspirator>> [diakses 2 Juli 2018]
- [11] Kasali, Rhenald. 2018. *Tomorrow is Today*. Jakarta: Email:mizanmu@bdg.centrin.net.id

- [12].....lihat Kasali, Rhenaldi. 2018
- [13] Top 20 Countries in Internet Users. Internet World Stats. 31 Desember 2017.  
<<https://www.internetworldstats.com/top20.htm>> [diakses 8 Juli 2018]
- [14] Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam menggunakan Internet. Kominfo. 18 Pebruari 2014.  
<[https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pilhkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pilhkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)> [diakses, 3 Juli 2018]
- [15] Hasil Survei Pemakaian Internet. Kompas. com. 19 peb 2014.  
<<https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja>> [diakses, 2 Juli 2018]
- [16] Internet Buka Akses Pendidikan. BBC News Indonesia. 9 Maret 2010.  
<[http://www.bbc.com/indonesia/laporan\\_khusus/2010/03/100227\\_internet\\_pendidikan](http://www.bbc.com/indonesia/laporan_khusus/2010/03/100227_internet_pendidikan)> [diakses 4 Juli 2018] Gen Z: Konsumen Potensial Masa Depan. Press Room. 19 Oktober 2016. <http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/GEN-Z-KONSUMEN-POTENSIAL-MASA-DEPAN.html> [9 Juli 2018]
- [17] 10 Dampak Internet Terhadap Perkembangan Mental Pelajar. Dosen Psikologi.com. 5 Januari 2018.  
<<https://dosenpsikologi.com/dampak-internet-terhadap-perkembangan-mental-pelajar>> {diakses, 8 Juli 2018}
- [18] Semenit: 5 Tanda Media Sosial Telah merusak Otak Anda. Liputan 6. 25 Maret 2017.  
<<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2898498/semenit-5-tanda-media-sosial-telah-merusak-otak-anda>> [diakses, 2 Juli 2018]
- [19] Gadget Bakal Diatur di Sekolah. 2016. Inspirasi. ISSN 215 1650 No 1440. Th ke 49
- [20] Konsep Dasar Penguatan Pendidikan Karakter. 2017. [www.alihfungsi.gtk.kemdikbud.go.id/assets/konsep\\_karakter.pdf](http://www.alihfungsi.gtk.kemdikbud.go.id/assets/konsep_karakter.pdf) 2017
- [21] Hartutik. 2017. Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Karakter dengan Sistem spiral pada Matapelajaran Kimia di Kota Semarang. Disertasi. Unnes Semarang
- [22] Istihapsari, V. 2014. An Analysis of Student' Creativehinking Process in Problem Solving Based On The Level Of Mathematics Anxiety. Jurnal

- International Conference On Mathematics, Science, and Education ICMSE. ISBN 978-602-14724-8-4.
- [23] Supanti dan Hartutik. 2016. Meningkatkan Kemandirian Siswa Dengan Metode Inkuiri Berbasis Saintifik Materi Koloid Kelas XI IPA 4 SMAN 14 Semarang. Seminar Nasional Unnes- Akmil. P-ISBN 978-602-14132-4-1. E- ISBN-978-602-14132-5-8
- [24] Tik Tok perlu penyaringan konten demi pencabutan blokir. BBC News Indonesia. 2018. 6Juli 2018. < <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2898498/semenit-5-tanda-media-sosial-telah-merusak-otak-anda> > [diakses, 7 Juli 2018]
- [25] Education for People and Planet. Global Education Monitoring Report. 2016. <<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002457/245752e.pdf>> [8 Juli 2018].
- [26] Setiawan, D. 2013. Peran Pendidikan Karakter dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral. Jurnal Pendidikan Karakter.[diakses 2 Juli 2018] . <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1287>>
- [27] Rohendi, Edi. 2018. Peran Pendidikan Karakter di Sekolah. Eduhumaniora. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 3 No 1. e-ISSN 2579-5457. p-ISSN-2085-1243<http://dx.doi.org/10.17509/eh.v3i1.2795>. <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2795>.
- [28] Hartutik. 2016. Integrating Character Education Model With Spiral System In Chemistry Subject. JournalThe 3 rd International Conference on Mathematics, Science and Education. Jpcs.iop.org Volume 824 2017. ISSN 1742-6588. Semarang 3-4 September 2016
- [29] Sukestiyarno. 2014. Jurnal International Conference On Mathematics, Science, and Education ICMSE. ISBN 978-602-14724-8-4.
- [30] David Stillman. 2018. Generasi Z. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal 1994.