

IMPLEMENTASI MEDIA *E-LEARNING* UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER BAGI PESERTA DIDIK

Ardian Arief¹, Pramudya Cahyandaru²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: ardian.arief@ustjogja.ac.id

Abstract: Internet-based learning or e-learning is one of today's learning, along with technological advances; e-learning is increasingly easy to be applied in the learning process. Teachers or lecturers can use it to support the learning process; in addition, learners also find it easy to access the learning. E-learning can be used as a way of character education implementation. It is because basically the concept of e-learning can build the character of each learner through the features or characteristics of e-learning. Some of the characteristics that are built from the application of e-learning characteristic are responsibility, discipline, self reliance, communicative, peace-loving, honest, democratic, and loving achievement.

Keywords: e-learning, character education, implementation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat, sehingga berimbas pada kehidupan manusia. Perkembangan tersebut dapat terlihat dari adanya pola pendidikan yang berbasis teknologi. Penerapan teknologi dalam pendidikan yang lebih dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini akhirnya menjadi denyut nadi di dunia pendidikan. Tampak jelas TIK menjadi bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis internet (*e-learning*). Saat ini Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah mulai diterapkan di sekolah maupun perguruan tinggi.

Dalam hal pemanfaatannya untuk pendidikan, Miarso (2004:567) menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Beberapa ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya pembelajaran di luar kampus sebagai bentuk pendidikan berkelanjutan.
2. Orang memperoleh akses lebih besar dari berbagai sumber belajar.
3. Perpustakaan sebagai pusat sumber belajar menjadi ciri dominan dalam kampus.
4. Bangunan kampus berserak (tersebar) dari kampus inti di pusat dengan

kampus satelit yang ada di tengah masyarakat.

5. Tumbuhnya profesi baru dalam dalam bidang media dan teknologi.
6. Tuntutan terhadap lebih banyak belajar mandiri.

Perkembangan pemanfaatan internet membawa perubahan yang signifikan terhadap dimensi bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang baik, dibutuhkan media penunjang yang maksimal karena dengan adanya media pembelajaran akan lebih memudahkan para pengajar untuk memberikan pengertian dan pemahaman yang baik kepada peserta didik.

Zaman yang semakin maju pun juga berimbas pada tingkah laku peserta didik. Dimana pada saat ini telepon pintar/ *gadget* menjadi sebuah gangguan yang wajib. Dengan maraknya informasi masi masuk tanpa terfilter, sudah tentu menjadikan hal tersebut memberikan efek negatif bagi penggunaanya tentunya pada usia remaja. Aspek yang telak mendapat imbas ialah pada aspek karakter peserta didik. Adanya adegan serta peristiwa-peristiwa yang melibatkan anak usia remaja terpampang saat ini menjadi salah satu bentuk bukti nyata adanya pergeseran karakter dikalangan peserta didik.

Kemajuan teknologi seharusnya menjadi sebuah jembatan kemajuan peradaban umat manusia. Hal ini tentunya menuntut inovasi-inovasi yang tetap

mengedepankan aspek positif. Dunia pendidikan saat ini dapat memanfaatkan keduanya dalam pembelajaran, baik secara klasikal maupun jarak interklasikal. Pembelajaran berbasis internet atau yang sering disebut dengan *e-learning* merupakan salah satu bentuk inovasi dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Namun secara tidak langsung pada dasarnya *e-learning* juga dapat dijadikan sebagai media pembentukan karakter peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan dalam proses pembelajaran, hali ini tentunya terkait dengan perannya dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa. Menurut Sukiman (2012: 29), bahwa media pembelajaran ialah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif”. Menurut Lirawaty (2012) “*E-learning* adalah suatu model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik. Tujuan digunakannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan ke masyarakat luas”. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa ada keselarasan pada penerapan system tersebut dan penanaman karakter bagi peserta didik.

Menurut Ki Hadjar Dewantara (2004: 20) “pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak – anak itu agar mereka sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi – tingginya”. Pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk peserta didik untuk pandai, pintar, berpengetahuan dan cerdas tetapi juga berorientasi membentuk manusia yang berbudi pekerti luhur, berpribadi dan bersusila. Pendidikan juga harus memperhatikan kebudayaan sebagai hasil budaya, cipta, rasa, dan karsa manusia karena kebudayaan merangkum berbagai hasil karya luhur manusia.

Pendidikan menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional

menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan situasi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pendidikan untuk memiliki kekuatan, spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Menurut Muslich (2011: 84) memaparkan bahwa “pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai – nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai – nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil”.

Menurut Zuchdi (2009: 86) mengemukakan bahwa “pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah pada anak, melainkan menanamkan kebiasaan yang baik sehingga siswa paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik.” Dengan kata lain bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan nilai yang tidak hanya berhenti pada tingkatan anak dapat membedakan hal yang benar dan salah. Namun pendidikan karakter yang diberikan adalah anak mampu memahami dan mengingat pendidikan karakter yang diberikan sehingga anak akan membiasakan melakukan perbuatan yang baik dalam kehidupan sehari – hari. Kemampuan anak dalam membiasakan hal baik dalam kehidupan sehari – hari itulah yang diharapkan akan membentuk karakter diri anak tersebut.

Menurut Muchlas & Hariyanto (2011: 46) “pendidikan karakter adalah upaya yang terencana untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasi nilai – nilai sehingga peserta didik berperilaku sebagai insan kamil”.

Dari beberapa pendapat pada paragraf sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah proses

mengembangkan sikap kepribadian yang berupa pendidikan nilai, contoh keteledanan yang baik yang dapat dijadikan pedoman dalam pendidikan di sekolah. Menurut Wiyani (2013: 48-49) “pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada Sembilan pilar karakter dasar yang dirumuskan oleh *Herintage Foundation*”. Karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter. Sembilan karakter tersebut, antara lain:

1. Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya;
2. Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri;
3. Jujur;
4. Hormat dan santun;
5. Kasih sayang, peduli, dan kerjasama;
6. Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah;
7. Keadilan dan kepemimpinan;
8. Baik dan rendah hati; dan
9. Toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Dari penjelasan tentang pendidikan karakter tersebutnya tentunya menjadi landasan bagi para pendidik (guru/dosen) dalam mengembangkan *e-learning* yang berbasis pendidikan karakter. Untuk itu perlu diketahui beberapa hal penting mengenai *e-learning* dalam sebuah sistem pembelajaran. Penggunaan *e-learning* pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Menurut Sahid Hari Wibawanto (2010: 4), beberapa karakteristik *e-learning* yang dikelola dengan menggunakan aplikasi adalah sebagai berikut.

1. Penyajian materi dilakukan dalam bentuk teks, audio, video, maupun gabungan (multimedia).
2. Materi disajikan dalam beberapa bagian yang visualnya dapat dilihat secara utuh dilayar dan memiliki durasi maksimal lima menit, dengan alasan apabila diunduh (*download*) oleh user tidak membutuhkan waktu yang lama.
3. Pembelajaran dimungkinkan sesuai kebutuhan user atau peserta didik, selain itu kecepatan pembelajaran juga dapat diatur oleh *user* sendiri.

4. Hubungan antara user dan admin atau mahasiswa dan dosen, tidak terhubung secara langsung kecuali dalam beberapa proses dilakukan menggunakan fitur *chatting* atau *tele/video conference*.
5. Diskusi antara mahasiswa dan dosen baik individu maupun kelompok (kelas) dilakukan secara tekstual.

Siahaan (2002) mengemukakan tentang manfaat penerapan *e-learning* dalam pembelajaran yaitu sebagai suplemen karena materi dapat dipiih oleh peserta didik, komplemen karena melengkapi proses yang berjalan, dan substitusi karena dapat mengganti materi dan proses yang dirasa kurang bagi peserta didik. Hari & Sahid (2010: 6) mengatakan bahwa objek ajar yang dapat disajikan dalam pembelajaran berbasis internet atau *e-learning* adalah berupa teks, gambar, audio, dan video. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran berbasis internet, interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat terjalin serta materi dapat disampaikan dalam berbagai jenis secara online.

Menurut Soekarwati dalam Dewi & Eveline (2008: 199), beberapa karakteristik *e-learning* adalah sebagai berikut.

1. Memanfaatkan perangkat elektronik, sehingga tidak ada batasan antara guru dan siswa.
2. Memanfaatkan kelebihan-kelebihan komputer, seperti aplikasi yang canggih.
3. Bahan ajar yang dikembangkan bersifat mandiri, dan dapat diakses kapan dan dimana saja berada.
4. Proses pembelajaran dapat dipantau setiap saat di perangkat komputer.

Dari beberapa pemaparan tersebut tentunya dapat dijadikan gambaran bagaimana sebuah *e-learning* dapat membentuk karakter peserta didik.

Artikel ini dapat memberi gambaran bagaimana pentingnya karakter dalam pada saat ini. *E-learning* sebagai salah satu bentuk media masa kini dapat menjadi salah satu solusi penanamankarakter bagi peserta didik. Artikel ini berisikan tentang strategi penggunaan *e-learning* dalam penanaman karakter bagi peserta didik.

FITUR DAN KARAKTER E-LEARNING PADA PENDIDIKAN KARAKTER

Dari beberapa karakteristik *e-learning* yang telah disampaikan, dapat dijabarkan beberapa sektor-sektor pengimplementasian pendidikan karakter di dalamnya. Beberapa sektor tersebut ialah sebagai berikut.

A. Pembelajaran dimungkinkan sesuai kebutuhan *user* atau peserta didik, selain itu kecepatan pembelajaran juga dapat diatur oleh *user* sendiri.

Salah satu dari sembilan nilai pendidikan karakter di Indonesia yang dirumuskan oleh *Heritage Foundation* (Wiyani, 2013:48) ialah nilai tanggung jawab, disiplin, dan mandiri. Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Suyadi, 2013:8-9) ada 18 nilai karakter yang juga mengarah ke nilai tanggung jawab, disiplin, dan mandiri. Dari kedua sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku. Nilai tanggung jawab berarti sikap dan perilaku seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Sedangkan nilai mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan.

Dari konsep tersebut maka fitur *e-learning* dapat dikembangkan guna membentk konsep nilai karakter tersebut. Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk memahami diri sendiri, kebutuhan akan proses, mandiri dalam mengelola bahan ajar, bertanggung jawab terhadap proses yang diambil, serta disiplin. Maka dengan demikian kedua hakikat ini menjadi sebuah output yang linier dalam sebuah sistem pembelajaran.

Salah satu contoh realisasi dari perpaduan ini ialah pada fitur materi pembelajaran. Guru/dosen dapat

menyajikan setiap materi secara terperinci dengan tujuan, dan hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik. Bentuk sajian yang jelas, runtut, menarik serta terperinci akan menjadikan peserta didik paham akan apa yang hendak dicapai. Dengan demikian apapun yang akan peserta didik pilih, tentunya sudah melewati proses pertimbangan masing-masing. Sikap ini sudah menjadi cerminan bersinerginya antara pendidikan karakter dan *e-learning*.

Contoh bentuk lain adalah pada tahapan menentukan evaluasi (ujian). Dengan adanya fitur ini peserta didik dapat memilih bagaimana cara mereka untuk menilai diri sendiri, tentunya guru/dosen sudah lebih terlebih dahulu mempertimbangkan kesetaraan bentuk evaluasi. Dengan demikian hasil pembelajaran peserta didik dapat terukur dengan akurat.

Beberapa contoh lain dalam hal disiplin, mandiri dan tanggung jawab adalah pada fitur pengumpulan tugas, memilih tema, menu, tampilan, serta tindak lanjut yang ada pada setia proses yang dipilih oleh peserta didik. Hendaknya setiap desain yang dikembangkan di *e-learning* menjadi kebebasan individu oleh peserta didik dengan tetap mengedepankan mandiri, disiplin tanggung jawab.

B. Hubungan antara user dan admin atau mahasiswa dan dosen, tidak terhubung secara langsung kecuali dalam beberapa proses dilakukan menggunakan fitur *chatting* atau *tele/videoconference*.

Salah satu karakteristik *e-learning* ialah tidak bertemunya guru/dosen dengan peserta didik secara langsung. Hal ini digantikan dengan fitur yang dapat disematkan dalam *e-learning* yang biasanya menggunakan layanan *tele/video conference*. Selain itu, bentuk diskusi antar pengguna *e-learning* dan admin (guru/dosen) juga dapat tersaji dalam bentuk tekstual atau yang lebih dikenal dengan istilah *chatting*.

Pada dasarnya komunikasi tidak langsung tidak begitu menuntut peserta didik untuk bersikap atau berperilaku layaknya pertemuan langsung. Oleh karena itu, karakter yang perlu muncul pada proses ini ialah komunikatif dan cinta damai. Seperti yang dikemukakan dalam 18 nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Suyadi, 2013:9) bahwa komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Sedangkan cinta damai, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Jelas bahwa pada karakteristik ke-2 *e-learning* ini menuntut peserta didik untuk memiliki karakter cinta damai dan komunikatif, sehingga akan terjalin hubungan yang saling bersinergi dalam pembelajaran.

Perkataan yang sopan saat chat, pembicaraan yang santun dalam *video conference*, dan penggunaan Bahasa yang sopan menjadi salah satu tuntutan wajib. Sehingga seorang guru/dosen dapat memberikan tuntutan sebelum proses ini dimulai. Dapat diketahui jelas bahwa hubungan tidak langsung pun membutuhkan tatanan seperti ini.

C. Memanfaatkan perangkat elektronik, sehingga tidak ada batasan antara guru dan siswa

Jelas bahwa *e-learning* pasti akan menggunakan perangkat elektronik, oleh karena itu batasan yang selama ini muncul dipembelajaran konvensional akan hilang di *e-learning*. Misalnya peserta didik yang malu bertanya akan lebih mudah berkomunikasi via fitur chat, peserta didik yang malu mengungkapkan keraguan atau kesalahan dapat menyampaikan aspirasinya melalui teks. Dalam berpendapat antar sesama peserta didik bebas mengeluarkan aspirasi tanpa dibatasi ruang dan waktu, dan beberapa hal lainnya.

Dengan demikian maka pada tahapan ini karakter yang dituntut adalah jujur dan demokratis di dalam sistem yang berjalan. Kementerian Pendidikan Nasional (Suyadi, 2013: 9) mengatakan bahwa sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan karakter jujur ialah perbuatan sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya. Sedangkan karakter demokratis adalah sikap dan cara berfikir yang mencerminkan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.

Dari bahasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan perangkat elektronik secara personal oleh peserta didik dapat meniadakan batasan dalam belajar. Tentu hal tersebut harus dibentengi oleh peran karakter jujur dan demokratis yang sudah tentu tertanam di diri peserta didik. Guru/dosen juga dapat mengambil peran sebagai fasilitator dan konfirmator ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. Proses pembelajaran dapat dipantau setiap saat di perangkat komputer

Admin adalah guru/dosen yang berfungsi sebagai fasilitator dan konfirmator, sehingga segala proses yang terjadi dalam sistem tersebut menjadi tugas admin. Sudah menjadi ciri *e-learning* bahwa segala sesuatunya terpusat dan terintegrasi, sehingga apapun dapat dilakukan dan akan terpantau. Salah satu bentuk realisasinya ialah admin dapat memberikan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik.

Informasi hasil belajar peserta didik dapat terpantau dan dapat tampilan pada sistem sebagai pemicu motivasi belajar peserta didik. Ini merupakan salah satu layanan disini. Dengan terteranya hasil belajar peserta didik, maka bisa saja menjadi pemicu motivasi bagi seorang peserta didik dan begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu nilai karakter yang

dibutuhkan pada tahapan ini adalah nilai menghargai prestasi. Nilai karakter menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain (Kementerian Pendidikan Nasional dalam Suyadi, 2013:9).

Hal ini harus menjadi catatan bagi admin bahwa pada tahapan ini harus mengarah ke arah yang positif bagi setiap peserta didik dan bukan sebaliknya. Perlunya mengemas informasi agar pesan yang ditampilkan membangun konotasi positif bagi peserta didik. Salah satu cara ialah memberikan visual-visual yang menarik, menggunakan kata-kata yang membangun motivasi, serta memberikan aksentuasi-aksentuasi lain yang dapat dikonsep secara elektronik.

PENUTUP

Kemajuan teknologi dapat dikembangkan ke arah positif bagi dunia pendidikan. Tidak hanya sekedar pemanfaatan dan kemudahan, namun juga kearah penanaman dan penguatan nilai karakter peserta didik. Kemudahan yang didapat dijadikan sebagai modal dalam memperbaiki keadaan masyarakat luas yang mana pada kondisi karakter yang memprihatinkan. Pembelajaran berbasis internet atau *e-learning* yang merupakan salah satu trend pembelajaran masa kini, dapat menjadi media dalam penanaman nilai karakter. Berbagai karakteristik dan fitur *e-learning* dapat dijadikan pemicu seperti, penyesuaian pembelajaran, kemudahan akses, penggunaan perangkat elektronik yang tentunya sudah ditanamkan dikonsep nilai karakter disetiap prosesnya. Tentunya hal ini tidak boleh lepas dari peran serta guru/dosen sebagai admin.

Guru atau dosen sebagai admin adalah salah satu pihak yang sangat berperan dalam kelancaran pembelajaran berbasis internet atau *e-learning*, oleh karena itu menuntut kecermatan dan inovasi yang lebih kekinian

guna mengimbangi kemajuan teknologi dan penguatan nilai karakter peserta didik. Hal ini tentunya sebagai modal peserta didik nantinya dan kemajuan pendidikan secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi S. P. & Eveline S. 2008. *Mozaik Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ki Hadjar Dewantara. 2004. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama*: Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Indonesia
- Lirawaty, V. 2012. Jurnal. Pengaruh Penerapan E-Learning terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA negeri Semarang tahun 2011/2012. Diakses pada: <http://blog.pasca.gunadarma.ac.id/2012/12/20/3114/>.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranedamedia Group.
- Muslich, M. 2011: *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samani, M. & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siahaan, S. 2002. *E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternative Kegiatan Pembelajaran*. Artikel di unduh dari <http://www/balitbang.org>, pada 15 Juni 2018.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, N. A. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD: Konsep, Praktik, dan Strategi*: Yogyakarta. Ar – Ruzz Media.
- Zuchdi, D. 2009. *Pendidikan Karakter: Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.