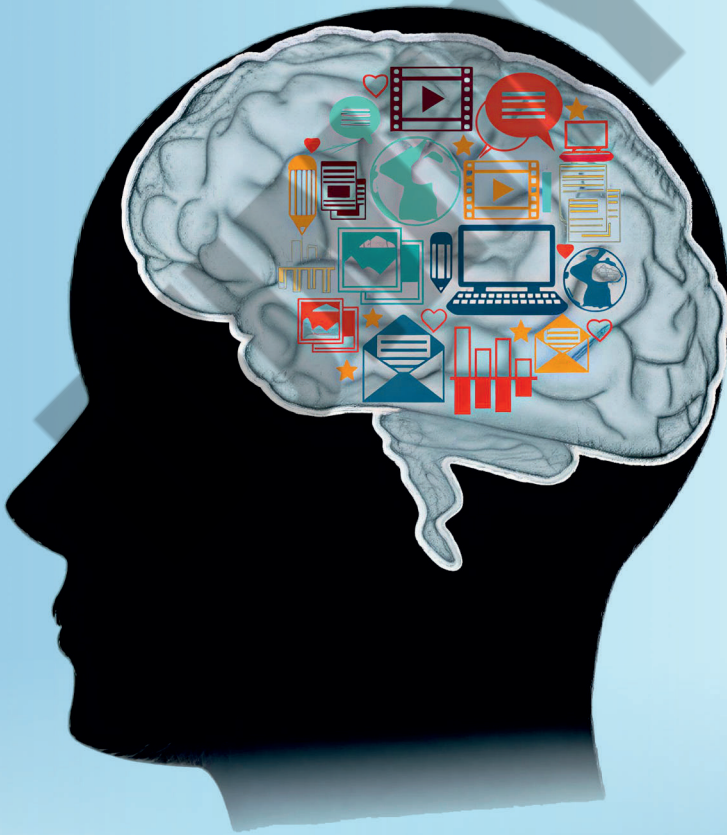


PENDIDIKAN KARAKTER

Membangun Perilaku Generasi Digital



Dr. H. Bambang Gulyanto, M.Pd.

DUMMYY

PENDIDIKAN KARAKTER

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta

1. Seseorang yang tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 1 tahun dan/ atau denda maksimal Rp100.000.000.
2. Seseorang yang tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 huruf c, huruf d, huruf f, dan huruf h untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 3 tahun dan/atau denda maksimal Rp500.000.000.
3. Seseorang yang tanpa hak dan/atau tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda maksimal Rp1.000.000.000.
4. Jika pelanggaran dilakukan dalam bentuk pembajakan, pelaku dapat dihukum penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp4.000.000.000.

Dr. H. Bambang Gulyanto, M.Pd.

PENDIDIKAN KARAKTER

Membangun Perilaku Generasi Digital

Diterbitkan Oleh:



PT. Samudra Solusi Profesional

Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

JUDUL DAN PENANGGUNG JAWAB	Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Generasi Digital Penulis: Dr. Bambang Gulyanto, M.Pd. Editor: Dr. Dailami, M.I.Kom. / Dr. Maria Ulfa Batoebara, M.Si.
PUBLIKASI	Yogyakarta: PT Samudra Solusi Profesional, 2025
DESKRIPSI FISIK	x + 232 Halaman; 23 cm
IDENTIFIKASI	ISBN: 978-634-7500-09-0
SUBJEK	Pendidikan, Karakter, dan Digital

PENDIDIKAN KARAKTER: MEMBANGUN PERILAKU GENERASI DIGITAL

Copyright ©2025

Penulis

Dr. Bambang Gulyanto, M.Pd.

Editor:

Dr. Dailami, M.I.Kom.

Dr. Maria Ulfa Batoebara, M.Si.

Layouter: Sifa

Desain Cover: Nur Winda Dewi

Diterbitkan Oleh:



Anggota IKAPI

No. Registrasi Keanggotaan: 385/JTI/2023

Kantor Pusat

Jl. Magelang No. 118, Karangwaru, Tegalrejo, Yogyakarta

Telp : 0877-7728-1229 / 0877-8898-1968

Email : samudrasolusiprofesional@gmail.com

Kantor Cabang

- Bukit Cemara Tidar Blok K1 No. 14, Karangbesuki, Sukun, Malang
- Workshop Jasmine, Jasmine Valley Blok 3 No. 2, Araya, Malang

Cetakan Pertama: November 2025

ISBN: 978-634-7500-09-0

Dilarang keras mengutip, menjiplak, atau memfotokopi baik sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjual belikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur yang tidak terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul ***Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Generasi Digital*** dapat hadir di tengah-tengah pembaca dimana pun berada.

Kondisi kekinian di era digital serta kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat menjadikan pendidikan karakter sebagai elemen penting dalam pembentukan kepribadian generasi muda. Mau tidak mau, suka tidak suka, kita tidak dapat melepaskan diri dari dinamika perubahan perilaku yang terus berkembang seiring perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan modern, kemampuan membentuk karakter yang kuat dan positif menentukan keberhasilan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan, membangun relasi sosial yang sehat, dan mencapai tujuan hidupnya.

Dalam buku ini, penulis berusaha memaparkan secara komprehensif tentang berbagai aspek pendidikan karakter yang terjadi dalam interaksi kehidupan generasi digital di berbagai tempat, baik dalam situasi formal di sekolah, informal dalam keluarga, maupun non formal di lingkungan masyarakat. Pembahasan mencakup pembentukan karakter yang dilakukan melalui berbagai media digital modern maupun interaksi tatap muka secara langsung, dengan menekankan pentingnya penerapan nilai-nilai karakter yang positif di tengah tantangan dan kompleksitas kehidupan kontemporer.

Kehadiran buku ini juga dimaksudkan sebagai apresiasi terhadap para praktisi pendidikan dan akademisi yang senantiasa teguh dalam menerapkan pendidikan karakter yang holistik, bermakna, dan efektif. Di tengah pesatnya perkembangan media digital, khususnya media sosial yang sangat mudah diakses dan masif penyebarannya, pemahaman yang mendalam tentang teori, materi, dan implementasi pendidikan karakter menjadi semakin krusial bagi kesuksesan generasi digital dalam membentuk perilaku yang berintegritas, beretika, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Tanjungbalai, November 2025

Penulis

Bambang Gulyanto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	xi
BAB 1	
KARAKTER GENERASI DIGITAL	1
A. Pendidikan Karakter di Era Digital	1
B. Pentingnya Pembentukan Karakter Generasi Digital	3
C. Karakteristik Psikologis dan Sosial Generasi Digital	6
D. Dimensi Moral dan Etika di Era Digital	7
E. Peran <i>Stakeholder</i> dalam Pendidikan Karakter Digital	9
F. Dasar Pemikiran Pendidikan Karakter Digital	10
G. Visi dan <i>Roadmap</i> Pendidikan Karakter Digital	12
BAB 2	
MEMAHAMI GENERASI DIGITAL	13
A. Karakteristik Generasi Digital	13
B. Pola Pikir dan Perilaku <i>Digital Native</i>	14
C. Pengaruh Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial	15

D. Tantangan Psikologis Generasi Digital.....	17
E. Kekuatan dan Potensi Generasi Digital.....	19

BAB 3

KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER.....	23
A. Pengertian dan Filosofi Pendidikan Karakter.....	23
B. Teori-Teori Pembentukan Karakter.....	24
C. Nilai-Nilai Karakter Universal.....	26
D. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pancasila.....	27
E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia.....	28

BAB 4

TANTANGAN PEMBENTUKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL	31
A. Dampak Media Sosial terhadap Karakter Anak.....	31
B. <i>Cyberbullying</i> dan Perilaku Negatif Online.....	32
C. Kecanduan Gadget dan Game Online.....	33
D. Hoaks, Disinformasi, dan Literasi Digital.....	35
E. Krisis Empati dan Interaksi Sosial Langsung.....	36
F. <i>Instant Gratification</i> dan Menurunnya Kesabaran.....	37

BAB 5

PILAR-PILAR KARAKTER UTAMA.....	41
A. Religiusitas dan Spiritualitas.....	41
B. Kejujuran dan Integritas.....	42
C. Tanggung Jawab dan Disiplin.....	43
D. Empati dan Kepedulian Sosial.....	44
E. Kerja Sama dan Kolaborasi.....	45
F. Kreativitas dan Inovasi.....	46

G. Berpikir Kritis dan Analitis	47
H. Ketahanan Mental (Resiliensi)	47

BAB 6

PERAN KELUARGA MEMBENTUK KARAKTER DIGITAL	51
A. Keluarga Basis Pendidikan Karakter	51
B. Pola Asuh Positif di Era Digital	53
C. Komunikasi Efektif Orang Tua dan Anak	55
D. Menetapkan Aturan dan Batasan Penggunaan Teknologi	58
E. Menjadi <i>Role Model</i> Digital Baik	61
F. <i>Quality Time</i> tanpa Gadget	64
G. Mengatasi Konflik Generasi dalam Teknologi	68

BAB 7

PERAN SEKOLAH DAN PENDIDIK	73
A. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum	73
B. Model Pembelajaran Berorientasi Karakter	75
C. Guru sebagai Teladan Karakter	76
D. Menciptakan Iklim Sekolah yang Positif	77
E. Program Ekstrakurikuler Pembentuk Karakter	79
F. Kolaborasi Sekolah, Orang Tua, dan Masyarakat	80
G. Evaluasi dan Penilaian Pendidikan Karakter	82

BAB 8

MEMBANGUN KECERDASAN DIGITAL	85
A. Konsep <i>Digital Intelligence</i> (DQ)	85
B. <i>Digital Citizenship</i> (Kewargaan Digital)	87
C. Etika dan Sopan Santun Berinternet	89

D. Keamanan dan Privasi Digital	90
E. Literasi Media dan Informasi	92
F. Manajemen <i>Screen Time</i>	94
G. Jejak Digital dan Reputasi Daring	97

BAB 9

STRATEGI PRAKTIS PEMBENTUKAN KARAKTER	103
A. Pembiasaan Nilai-Nilai Karakter	103
B. Pembelajaran melalui <i>Storytelling</i> dan Role Model	105
C. Model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL)	108
D. Pendekatan <i>Experiential Learning</i>	111
E. Memanfaatkan Teknologi untuk Pendidikan Karakter.....	115
F. Gamifikasi dalam Pembentukan Karakter.....	118
G. Program <i>Mentoring</i> dan <i>Coaching</i>	124

BAB 10

MENGELOLA EMOSI DAN <i>MENTAL HEALTH</i> GENERASI DIGITAL.....	133
A. Kecerdasan Emosional di Era Digital.....	133
B. Mengenali dan Mengelola Stres Digital	134
C. Mencegah Kecemasan dan Depresi.....	136
D. <i>Mindfulness</i> dan <i>Digital Detox</i>	137
E. Membangun <i>Self-Esteem</i> Positif	139
F. Mengatasi FOMO (<i>Fear of Missing Out</i>)	141

BAB 11

MEMBANGUN KARAKTER SOSIAL DAN KEPEMIMPINAN ..	145
A. Keterampilan Komunikasi Interpersonal	146

B. Membangun Empati di Dunia Digital.....	147
C. Kepemimpinan Transformatif Generasi Muda	149
D. <i>Social Awareness</i> dan <i>Community Engagement</i>	152
E. <i>Volunteer</i> dan Aksi Sosial Digital.....	154
F. Keterampilan Resolusi Konflik	156

BAB 12

KARAKTER WIRAUSAHA DAN INOVASI	161
A. <i>Entrepreneurial Mindset</i> untuk Generasi Digital	161
B. Kreativitas dan <i>Problem Solving</i>	163
C. <i>Growth Mindset vs Fixed Mindset</i>	165
D. Keberanian Mengambil Risiko Terukur	167
E. Ketekunan dan Pantang Menyerah	169
F. Memanfaatkan Teknologi Berinovasi.....	172

BAB 13

MENGUKUR KEBERHASILAN PENDIDIKAN KARAKTER.....	177
A. Keberhasilan Pendidikan Karakter	177
B. Kebutuhan Penilaian Karakter	179
C. Penilaian Berbasis Portofolio	181
D. <i>Self-Assessment</i> dan <i>Peer Assessment</i>	183
E. <i>Monitoring</i> dan <i>Follow-Up</i> Jangka Panjang.....	186

BAB 14

GENERASI DIGITAL BERKARAKTER	191
A. Proyeksi Tantangan Masa Depan	191
B. Keterampilan Abad 21 dan Karakter.....	192
C. Mempersiapkan Pemimpin Masa Depan.....	194

D. Sinergi Teknologi dan Kemanusiaan.....	195
E. Alternatif Kebijakan dan Program.....	197
F. Harapan Generasi Digital Indonesia	199
GLOSARIUM	203
DAFTAR PUSTAKA.....	221
BIODATA PENULIS.....	231

DUMMMY

PENDAHULUAN

Kita hidup di tengah revolusi digital yang mengubah hampir setiap aspek kehidupan dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Generasi Z dan Generasi Alpha yang disebut sebagai *digital natives* lahir dan dibesarkan di era smartphone, media sosial, dan internet sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mereka adalah generasi pertama yang tidak mengenal dunia tanpa teknologi digital.

Selain kemudahan dan peluang yang ditawarkan teknologi, muncul tantangan kompleks dalam pembentukan karakter. Anak-anak dan remaja hari ini terpapar informasi tanpa batas, namun juga rentan terhadap konten negatif, *cyberbullying*, hoaks, dan perilaku destruktif online. Fenomena kecanduan gadget, menurunnya empati, krisis interaksi sosial langsung, hingga meningkatnya gangguan kesehatan mental menjadi alarm yang tidak bisa diabaikan. Paradoks ini menuntut kita membentuk karakter yang tangguh, bijaksana, dan beretika dalam menavigasi dunia digital.

Indonesia, sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di Asia Tenggara, menghadapi tanggung jawab besar mempersiapkan generasi digital yang cerdas secara teknologi dan kuat secara karakter. Pendidikan karakter bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak yang harus diintegrasikan sistematis dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Nilai-nilai Pancasila, kearifan lokal, dan prinsip moral universal harus bertransformasi dalam konteks digital tanpa kehilangan esensinya.

Buku ***Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Generasi Digital*** hadir sebagai panduan komprehensif yang menggabungkan pemahaman teoretis dengan strategi praktis aplikatif. Pembahasan dimulai dengan mengeksplorasi karakteristik unik generasi digital, konsep dasar pendidikan karakter dari berbagai perspektif, hingga tantangan spesifik era digital seperti dampak media sosial, *cyberbullying*, kecanduan gadget, dan ancaman hoaks.

Buku ini menguraikan delapan pilar karakter utama: religiusitas, kejujuran dan integritas, tanggung jawab, empati, kerja sama, kreativitas, berpikir kritis, dan ketahanan mental. Keluarga sebagai basis pertama pendidikan karakter mendapat perhatian khusus, termasuk panduan pola asuh positif di era digital dan pentingnya menjadi *role model* yang baik. Sekolah dan pendidik diberi panduan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum dan menciptakan kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat.

Konsep kecerdasan digital (*Digital Intelligence/DQ*) dibahas secara krusial, meliputi etika berinternet, keamanan digital, literasi media, manajemen waktu layar, dan kewargaan digital. Buku ini juga menyajikan strategi praktis pembentukan karakter, perhatian khusus pada kesehatan mental generasi digital, pengembangan karakter sosial dan kepemimpinan, serta karakter wirausaha dan inovasi untuk menghadapi masa depan.

Buku ini ditulis dengan kesadaran bahwa karakter adalah hasil proses panjang yang melibatkan pembiasaan konsisten, keteladanan nyata, dan komitmen semua pihak. Dengan pemahaman tepat, strategi efektif, dan kerja sama solid antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, kita dapat mewujudkan generasi digital yang tidak hanya fasih berselancar di dunia maya, tetapi juga kokoh berpijak pada nilai-nilai luhur, empati, integritas, dan tanggung jawab.

Semoga buku ini menjadi panduan berharga bagi para orang tua, pendidik, akademisi, pembuat kebijakan, dan semua pihak yang peduli dengan masa depan generasi muda Indonesia. Mari bersama-sama membangun perilaku generasi digital yang berkarakter, karena mereka adalah harapan dan masa depan peradaban kita.



BAB 1

KARAKTER GENERASI DIGITAL

A. Pendidikan Karakter di Era Digital

Era digital telah menghadirkan transformasi fundamental dalam kehidupan manusia, khususnya generasi muda yang tumbuh di tengah penetrasi teknologi informasi dan komunikasi. Generasi digital, yang sering disebut sebagai digital natives, merupakan generasi yang lahir dan tumbuh bersama perkembangan teknologi digital, termasuk internet, media sosial, dan perangkat mobile (Prensky, 2001). Karakteristik generasi ini sangat berbeda dengan generasi sebelumnya dalam hal cara berpikir, berinteraksi, dan memproses informasi.

Transformasi digital membawa dampak ganda terhadap perkembangan karakter generasi muda. Di satu sisi, teknologi digital menyediakan akses informasi yang tidak terbatas, peluang pembelajaran yang inovatif, dan kemudahan dalam berkomunikasi lintas geografis (Livingstone & Helsper, 2010). Namun di sisi lain, era digital juga menghadirkan tantangan serius seperti kecanduan gadget, cyberbullying, penyebaran informasi palsu (hoaks), degradasi nilai-nilai moral, serta melemahnya interaksi sosial langsung yang berdampak pada pembentukan karakter (Anderson et al., 2017).



1. Pergeseran Paradigma Pendidikan di Era Digital

Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara mendasar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan telah bertransformasi menjadi pengalaman hibrida yang menggabungkan ruang fisik dan virtual. Model pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher-centered* kini beralih menjadi *student-centered* dengan memanfaatkan teknologi sebagai enabler pembelajaran (Siemens, 2005).

Pergeseran ini membawa implikasi signifikan terhadap pendidikan karakter. Jika sebelumnya pembentukan karakter banyak terjadi melalui interaksi langsung dengan guru, orang tua, dan teman sebaya, kini proses tersebut juga dipengaruhi oleh interaksi digital dengan berbagai sumber yang tidak selalu dapat dikontrol. Media sosial, influencer digital, dan komunitas online menjadi agen sosialisasi baru yang turut membentuk nilai dan karakter generasi muda.

2. Konteks Global dan Lokal Pendidikan Karakter Digital

Fenomena paradoks digital ini menuntut adanya pendekatan pendidikan karakter yang adaptif dan kontekstual. Pendidikan karakter tidak lagi dapat dilakukan dengan pendekatan konvensional semata, melainkan harus diintegrasikan dengan pemahaman mendalam tentang dinamika kehidupan digital (Lickona, 2012). Hal ini sejalan dengan pandangan Berkowitz & Bier (2005) yang menekankan bahwa pendidikan karakter harus responsif terhadap konteks sosial dan budaya di mana peserta didik berkembang.

Dalam konteks global, UNESCO melalui Education 2030 Framework for Action menekankan pentingnya pendidikan yang tidak hanya mengembangkan kompetensi kognitif, tetapi juga nilai-nilai universal seperti menghormati hak asasi manusia, kesetaraan gender, toleransi, dan perdamaian. Sementara itu, OECD melalui *Learning Compass 2030* menggarisbawahi pentingnya pengembangan *student agency* dan *transformative competencies* yang mencakup dimensi karakter dalam menghadapi kompleksitas abad ke-21.

Di Indonesia, urgensi pendidikan karakter semakin diperkuat melalui kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan oleh



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan lima nilai utama: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemendikbud, 2017). Namun implementasi PPK di era digital memerlukan strategi khusus yang mampu menjembatani nilai-nilai tradisional dengan realitas kehidupan digital.

3. Konsep Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)

Pembentukan karakter di era digital tidak dapat dipisahkan dari konsep kewargaan digital (*digital citizenship*). Ribble (2015) mendefinisikan kewargaan digital sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Konsep ini mencakup sembilan elemen kunci: akses digital, komunikasi digital, literasi digital, etika digital, hukum digital, hak dan tanggung jawab digital, kesehatan dan kesejahteraan digital, keamanan digital, serta perdagangan digital.

Kewargaan digital yang baik memerlukan fondasi karakter yang kuat. Seseorang yang memiliki integritas akan menghormati hak cipta digital, individu yang berempati tidak akan melakukan cyberbullying, dan pribadi yang bertanggung jawab akan memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya. Dengan demikian, pendidikan karakter dan literasi digital bukan entitas yang terpisah, melainkan saling terintegrasi dan memperkuat.

B. Pentingnya Pembentukan Karakter Generasi Digital

Pembentukan karakter generasi digital menjadi kebutuhan mendesak karena beberapa alasan fundamental. Pertama, data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa paparan teknologi digital pada usia dini memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Twenge, 2017). Generasi yang terlalu dini terpapar layar digital cenderung mengalami penurunan kemampuan empati, kesulitan dalam regulasi emosi, dan menurunnya keterampilan komunikasi interpersonal.

Kedua, fenomena degradasi moral di kalangan generasi digital semakin mengkhawatirkan. Survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan peningkatan kasus perundungan



digital, penyalahgunaan media sosial, dan keterlibatan remaja dalam konten negatif online. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara literasi digital dengan kematangan karakter (KPAI, 2020).

Ketiga, tantangan kehidupan abad ke-21 menuntut generasi muda tidak hanya memiliki kompetensi teknis digital, tetapi juga karakter yang kuat. Partnership for 21st Century Learning menekankan bahwa karakter seperti tanggung jawab, integritas, kegigihan, dan kolaborasi merupakan kompetensi esensial yang harus dimiliki generasi digital untuk sukses di masa depan (Battelle for Kids, 2019).

Keempat, globalisasi digital membawa anak dan remaja berhadapan langsung dengan beragam nilai, budaya, dan ideologi tanpa filter yang memadai. Tanpa fondasi karakter yang kuat, generasi digital rentan mengalami krisis identitas dan kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia (Tilaar, 2015).

Kelima, perkembangan kecerdasan buatan dan otomasi teknologi di masa depan akan semakin menggantikan pekerjaan-pekerjaan teknis. Yang akan menjadi pembeda adalah karakter manusia yang tidak dapat digantikan oleh mesin: kreativitas, empati, kepemimpinan, dan integritas moral (World Economic Forum, 2020).

1. Dampak *Screen Time* Berlebihan terhadap Perkembangan Karakter

Penelitian neurosains modern menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan pada masa perkembangan otak dapat mempengaruhi struktur dan fungsi otak, khususnya pada area yang bertanggung jawab untuk kontrol impuls, regulasi emosi, dan empati. Studi longitudinal yang dilakukan oleh *National Institutes of Health* (NIH) menemukan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam per hari di depan layar menunjukkan skor yang lebih rendah dalam tes berpikir dan bahasa.

Lebih lanjut, *excessive screen time* berdampak pada berkurangnya waktu untuk aktivitas yang penting bagi pembentukan karakter seperti bermain di luar ruangan, interaksi tatap muka, membaca buku, dan kegiatan keluarga. Aktivitas-aktivitas ini adalah wahana natural untuk mengembangkan empati, kerja sama, kesabaran, dan keterampilan sosial lainnya yang menjadi fondasi karakter.



2. Fenomena Moral *Disengagement* di Ruang Digital

Konsep moral *disengagement* yang dikemukakan oleh Bandura (1999) sangat relevan dengan perilaku generasi digital di ruang online. Dalam konteks digital, individu cenderung melepaskan standar moral mereka karena beberapa faktor: anonimitas, jarak fisik dari konsekuensi tindakan, dan efek disinhibisi online. Fenomena ini menjelaskan mengapa seseorang yang sopan di dunia nyata dapat berperilaku kasar atau bahkan melakukan perundungan di media sosial.

Penelitian menunjukkan bahwa moral *disengagement* di ruang digital berkorelasi dengan rendahnya empati dan lemahnya internalisasi nilai moral. Generasi digital memerlukan pendidikan karakter yang secara spesifik membahas konsistensi moral antara perilaku online dan offline, serta membangun kesadaran bahwa tindakan digital memiliki konsekuensi nyata bagi orang lain.

3. Krisis Atensi dan Implikasinya terhadap Pembentukan Karakter

Lingkungan digital yang dirancang untuk memaksimalkan engagement telah menciptakan krisis atensi pada generasi muda. Algoritma media sosial, notifikasi tanpa henti, dan desain aplikasi yang adiktif melatih otak untuk mencari gratifikasi instan dan mengurangi kemampuan untuk fokus dalam jangka panjang. Hal ini berdampak serius pada pengembangan karakter seperti ketekunan, kesabaran, dan disiplin diri.

Newport (2016) dalam konsep "deep work" menekankan bahwa kemampuan untuk fokus tanpa distraksi pada tugas yang menantang secara kognitif adalah keterampilan yang semakin langka namun semakin berharga. Karakter seperti ketekunan, dan kegigihan hanya dapat dikembangkan melalui latihan fokus jangka panjang, bukan melalui konsumsi konten digital yang fragmentatif.

4. Tantangan Echo Chamber dan Polarisasi

Algoritma personalisasi yang digunakan oleh platform digital cenderung menciptakan "echo chamber" atau ruang gema di mana individu hanya terpapar pada informasi dan opini yang sejalan dengan pandangan mereka. Fenomena ini menghambat pengembangan karakter seperti keterbukaan



pikiran, empati terhadap perspektif berbeda, dan kemampuan berpikir kritis.

Pariser (2011) mengingatkan bahwa “filter bubble” ini berbahaya bagi demokrasi dan kohesi sosial. Dalam konteks pendidikan karakter, echo chamber menghambat pengembangan nilai-nilai seperti toleransi, menghargai perbedaan, dan kemampuan untuk berdialog secara konstruktif dengan mereka yang memiliki pandangan berbeda.

C. Karakteristik Psikologis dan Sosial Generasi Digital

1. Profil Generasi Digital

Generasi digital, yang mencakup Generasi Z (lahir 1997-2012) dan Generasi Alpha (lahir 2013-ke atas), memiliki karakteristik unik yang membedakan mereka dari generasi sebelumnya. Tapscott (2009) mengidentifikasi delapan karakteristik utama generasi digital: kebebasan, customization, scrutiny (penelitian menyeluruh), integritas, kolaborasi, entertainment, kecepatan, dan inovasi.

Generasi ini tumbuh dengan akses internet yang ubiquitous, smartphone sebagai extended self, dan ekspektasi terhadap respon yang instant. Mereka adalah multitasker yang terbiasa memproses informasi dari berbagai sumber secara simultan. Namun, karakteristik ini juga membawa tantangan dalam hal kedalaman pemrosesan informasi dan pengembangan fokus jangka panjang.

2. Pola Interaksi Sosial Digital

Generasi digital memiliki pola interaksi sosial yang berbeda secara signifikan dari generasi sebelumnya. Turkle (2011) dalam bukunya “Alone Together” menggambarkan paradoks di mana generasi digital terkoneksi secara digital namun mengalami isolasi emosional. Mereka lebih nyaman berkomunikasi melalui teks daripada tatap muka, lebih memilih mengekspresikan emosi melalui emoji daripada ekspresi wajah langsung.

Pola interaksi ini memiliki implikasi mendalam terhadap pembentukan karakter. Keterampilan seperti membaca bahasa tubuh, menangkap nuansa emosional dalam komunikasi langsung, dan membangun keintiman interpersonal yang dalam menjadi tertantang. Namun di sisi lain, generasi



digital juga mengembangkan kemampuan unik seperti membangun jejaring global, kolaborasi virtual, dan solidaritas digital.

3. Identitas Digital dan Pembentukan Self

Erikson (1968) menekankan bahwa masa remaja adalah periode kritis untuk pembentukan identitas. Bagi generasi digital, proses pembentukan identitas ini terjadi dalam konteks yang lebih kompleks karena melibatkan dimensi offline dan online secara simultan. Mereka harus mengelola multiple identities di berbagai platform, menghadapi tekanan untuk “curated self” yang sempurna di media sosial, dan navigasi antara authentic self dan performed self.

Penelitian menunjukkan bahwa eksplorasi identitas di ruang digital dapat bersifat konstruktif maupun destruktif. Di satu sisi, internet menyediakan safe space untuk eksplorasi identitas, terutama bagi remaja yang menghadapi isu-isu sensitif. Di sisi lain, tekanan untuk mendapatkan validasi sosial melalui likes dan followers dapat menghambat pengembangan self-esteem yang sehat dan authentic.

4. Resiliensi Digital dan Kesehatan Mental

Generasi digital menghadapi tekanan psikologis unik yang berdampak pada kesehatan mental mereka. FOMO (*Fear of Missing Out*), *social comparison*, *cyberbullying*, dan *information overload* adalah stressor modern yang memerlukan resiliensi khusus. Data menunjukkan peningkatan signifikan kasus anxietas dan depresi di kalangan remaja yang berkorelasi dengan intensitas penggunaan media sosial.

Pengembangan resiliensi digital menjadi komponen penting dalam pendidikan karakter generasi digital. Ini mencakup kemampuan untuk menetapkan boundaries digital yang sehat, praktek digital detox, mindfulness dalam penggunaan teknologi, dan kemampuan untuk membangun self-worth yang tidak bergantung pada validasi digital.

D. Dimensi Moral dan Etika di Era Digital

1. Dilema Etika Digital Kontemporer

Era digital menghadirkan dilema etika baru yang tidak selalu memiliki precedent dalam kerangka moral tradisional. Pertanyaan seperti: Apakah



menggunakan VPN untuk mengakses konten yang diblokir adalah etis? Apakah reshare informasi tanpa verifikasi adalah tindakan yang tidak bertanggung jawab? Bagaimana batasan privasi dalam sharing informasi pribadi di media sosial? Dilema-dilema ini memerlukan framework etika yang adaptif.

Johnson (2009) dalam *Computer Ethics* menekankan perlunya pengembangan *ethical reasoning skills* yang spesifik untuk konteks digital. Ini mencakup pemahaman tentang konsekuensi tindakan digital, penghormatan terhadap privasi dan properti intelektual, serta tanggung jawab dalam komunikasi online.

2. Privasi, Data Personal, dan Integritas

Generasi digital tumbuh dalam era *surveillance capitalism* di mana data personal menjadi komoditas berharga. Mereka sering kali tidak sepenuhnya memahami implikasi dari membagikan informasi pribadi di platform digital. Pendidikan karakter perlu mencakup pemahaman tentang nilai privasi, hak atas data personal, dan implikasi jangka panjang dari digital footprint.

Konsep integritas dalam konteks digital mencakup konsistensi antara nilai yang dianut dengan tindakan online, kejujuran dalam representasi diri, dan komitmen untuk tidak menyalahgunakan data atau informasi orang lain. Ini juga berkaitan dengan digital reputation management yang sehat, bukan yang manipulatif.

3. Intellectual Property dan Plagiarisme Digital

Kemudahan akses informasi digital telah mengaburkan batas antara berbagi pengetahuan dan pelanggaran hak cipta. Generasi digital perlu memahami konsep *intellectual property*, pentingnya memberikan atribusi yang tepat, dan implikasi etis serta legal dari plagiarisme. Ini bukan hanya isu teknis, tetapi fundamentally adalah isu karakter terkait kejujuran dan penghargaan terhadap karya orang lain.

4. Tanggung Jawab dalam Penyebaran Informasi

Di era *post-truth* dan *misinformation*, tanggung jawab dalam penyebaran informasi menjadi aspek krusial dari karakter digital. Generasi digital memerlukan pemahaman bahwa setiap share, like, atau



comment adalah tindakan yang memiliki konsekuensi sosial. Mereka perlu mengembangkan habit untuk verifikasi sebelum berbagi, kesadaran tentang bias konfirmasi, dan komitmen untuk tidak menjadi bagian dari penyebaran hoaks.

E. Peran *Stakeholder* dalam Pendidikan Karakter Digital

1. Peran Keluarga sebagai Benteng Pertama

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling berpengaruh dalam pembentukan karakter anak. Di era digital, peran orang tua semakin kompleks karena harus menjadi digital mentor sekaligus moral guardian. Orang tua perlu mengembangkan kompetensi digital parenting yang mencakup pemahaman teknologi, kemampuan untuk menetapkan aturan digital yang sehat, dan yang terpenting, menjadi role model dalam penggunaan teknologi yang bijak.

Penelitian menunjukkan bahwa parental mediation yang efektif lebih penting daripada sekadar membatasi screen time. Active mediation di mana orang tua terlibat dalam aktivitas digital anak, mendiskusikan konten yang dikonsumsi, dan membimbing interpretasi terhadap pengalaman digital, lebih efektif dalam membentuk karakter digital yang positif.

2. Sekolah sebagai Ekosistem Pembentukan Karakter

Sekolah memiliki peran strategis dalam menerjemahkan nilai-nilai karakter ke dalam praksis pendidikan sehari-hari. Ini tidak hanya melalui mata pelajaran khusus, tetapi melalui integrasi pendidikan karakter dalam seluruh aspek kehidupan sekolah: kurikulum, pembelajaran, manajemen kelas, budaya sekolah, dan ekstrakurikuler.

Dalam konteks digital, sekolah perlu mengembangkan comprehensive digital citizenship program yang mencakup literasi digital, etika digital, keamanan online, dan pengembangan karakter untuk kehidupan digital. Guru perlu dibekali dengan kompetensi untuk menjadi digital character educator yang efektif.

3. Komunitas dan Masyarakat sebagai Ruang Aplikasi

Pendidikan karakter tidak berhenti di gerbang sekolah. Komunitas dan masyarakat luas merupakan ruang di mana karakter diuji dan diaplikasikan



dalam konteks nyata. Program-program berbasis komunitas seperti volunteer work, project-based learning, dan civic engagement memberikan kesempatan bagi generasi digital untuk mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam konteks yang meaningful.

4. Industri Teknologi dan Tanggung Jawab Sosial

Platform digital dan perusahaan teknologi memiliki tanggung jawab moral yang signifikan dalam membentuk lingkungan digital yang kondusif bagi pengembangan karakter positif. Ini mencakup ethical design yang tidak eksploitatif, content moderation yang efektif, perlindungan privasi pengguna, dan transparansi algoritma.

Konsep “ethical technology” atau “human-centered design” menekankan bahwa teknologi harus dirancang dengan mempertimbangkan well-being pengguna, bukan hanya maksimalisasi engagement dan profit. Advokasi untuk responsible innovation dalam industri teknologi adalah bagian penting dari ekosistem pendidikan karakter digital.

5. Pemerintah dan Kebijakan Publik

Pemerintah memiliki peran dalam menciptakan framework regulasi yang melindungi generasi digital dari eksploitasi dan konten berbahaya, sambil tetap menjaga kebebasan berekspresi. Kebijakan seperti Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi, regulasi tentang konten digital, dan standar pendidikan digital nasional adalah instrumen penting dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat.

F. Dasar Pemikiran Pendidikan Karakter Digital

1. Teori Perkembangan Moral Kohlberg dalam Konteks Digital

Teori perkembangan moral Kohlberg (1981) yang menjelaskan evolusi reasoning moral dari tahap pre-conventional hingga post-conventional tetap relevan dalam konteks digital. Namun, lingkungan digital menambah kompleksitas karena memberikan anonimitas dan jarak psikologis yang dapat menghambat perkembangan ke tahap moral yang lebih tinggi.

Pendidikan karakter digital perlu dirancang untuk memfasilitasi progression melalui tahap-tahap moral ini, dengan penekanan khusus



pada pengembangan principled moral reasoning yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi digital yang ambiguous.

2. *Social Cognitive Theory dan Modeling Digital*

Bandura (1986) menekankan pentingnya observational learning dan modeling dalam pembentukan perilaku. Di era digital, anak-anak dan remaja tidak hanya belajar dari orang-orang di sekitar mereka, tetapi juga dari influencer, YouTuber, dan figur publik di media sosial. Ini memberikan tantangan sekaligus peluang dalam pendidikan karakter.

Tantangannya adalah tidak semua model digital menampilkan karakter yang positif. Namun peluangnya adalah kita dapat secara sengaja mengekspos generasi digital pada positive role models dan menggunakan platform digital untuk amplify stories of good character.

3. *Ecological Systems Theory dalam Konteks Digital*

Bronfenbrenner (1979) menekankan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh multiple nested systems. Dalam konteks digital, kita perlu menambahkan "digital ecosystem" sebagai layer yang mempengaruhi microsystem, mesosystem, exosystem, dan macrosystem. Pendekatan ekologis ini menekankan bahwa pendidikan karakter digital harus bersifat sistemik, melibatkan semua level sistem yang mempengaruhi anak.

4. *Virtue Ethics dalam Era Digital*

Pendekatan virtue ethics yang menekankan pengembangan kebajikan-kebajikan (virtues) sebagai karakter yang stabil sangat relevan untuk pendidikan karakter digital. Aristotelian virtues seperti practical wisdom (phronesis), courage, temperance, dan justice perlu diterjemahkan ke dalam konteks digital.

Misalnya, courage dalam konteks digital bukan hanya berani speak up against injustice, tetapi juga berani untuk disconnect, berani menjadi authentic di tengah tekanan untuk perform, dan berani melawan peer pressure dalam perilaku digital negatif. Temperance dalam konteks digital berkaitan dengan self-regulation dalam penggunaan teknologi dan kemampuan untuk delayed gratification.



G. Visi dan *Roadmap* Pendidikan Karakter Digital

1. Profil Ideal Generasi Digital Berkarakter

Pendidikan karakter digital bertujuan untuk menghasilkan generasi yang memiliki digital wisdom - kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijak untuk meningkatkan well-being pribadi dan sosial. Profil ideal ini mencakup seseorang yang memiliki literasi digital yang tinggi, etika digital yang kuat, resiliensi mental dalam menghadapi tekanan digital, dan komitmen untuk menggunakan teknologi untuk kebaikan bersama (*tech for good*).

2. Prinsip-Prinsip Pendidikan Karakter Digital

Pendidikan karakter digital yang efektif harus dilandasi prinsip-prinsip: holistik (mencakup kognitif, afektif, dan behavioral), kontekstual (relevan dengan kehidupan digital aktual), developmentally appropriate (sesuai tahap perkembangan), participatory (melibatkan peserta didik secara aktif), continuous (berkelanjutan bukan sekadar program sesaat), dan evidence-based (didasarkan pada riset dan best practices).

3. Integrasi dengan Kurikulum Nasional

Pendidikan karakter digital perlu diintegrasikan secara seamless dengan kurikulum nasional, bukan sebagai add-on yang terpisah. Ini dapat dilakukan melalui infusi nilai-nilai karakter digital dalam berbagai mata pelajaran, pengembangan project-based learning yang mengintegrasikan teknologi dengan pengembangan karakter, dan penciptaan budaya sekolah yang memodelkan karakter digital yang positif.

4. Tantangan dan Strategi Implementasi

Implementasi pendidikan karakter digital menghadapi berbagai tantangan: keterbatasan kompetensi guru dalam literasi digital, resistensi terhadap perubahan, keterbatasan infrastruktur teknologi, dan kompleksitas koordinasi antar stakeholder. Strategi untuk mengatasi tantangan ini mencakup pengembangan professional development yang komprehensif bagi guru, pembangunan partnership dengan industri teknologi dan civil society, serta pengembangan resource dan tools yang praktis dan evidence-based.



BAB 2

MEMAHAMI GENERASI DIGITAL

A. Karakteristik Generasi Digital

Generasi digital mencakup dua kelompok utama: Generasi Z (lahir 1997-2012) dan Generasi Alpha (lahir 2010-2025). Kedua generasi ini tumbuh dalam era dominasi teknologi digital yang membentuk cara mereka berpikir, berinteraksi, dan memandang dunia.

1. **Generasi Z** dikenal sebagai generasi pertama yang benar-benar tumbuh dengan akses internet dan smartphone sejak masa kanak-kanak. Mereka adalah *digital natives* sejati yang tidak mengenal kehidupan tanpa teknologi digital (Prensky, 2001). Karakteristik utama Gen Z meliputi: kemampuan multitasking yang tinggi, preferensi terhadap komunikasi visual, kecenderungan untuk mencari informasi secara mandiri melalui internet, serta kesadaran sosial yang kuat terhadap isu-isu global seperti keadilan sosial dan lingkungan (Seemiller & Grace, 2016).
2. **Generasi Alpha**, yang saat ini masih dalam masa pertumbuhan, merupakan generasi paling muda yang lahir di era smartphone, tablet, dan artificial intelligence. Mereka adalah anak-anak dari Generasi Milenial dan tumbuh dengan teknologi yang lebih canggih dan



terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari (McCrindle & Fell, 2020). Gen Alpha diprediksi akan menjadi generasi paling terdidik dan paling bergantung pada teknologi dalam sejarah manusia. Mereka terbiasa dengan voice assistants, augmented reality, dan pembelajaran berbasis aplikasi sejak usia dini.

Kedua generasi ini memiliki karakteristik umum yang membedakan mereka dari generasi sebelumnya: (1) Konektivitas tinggi - mereka selalu terhubung dengan dunia digital dan mengharapkan akses informasi yang cepat dan instan; (2) Visual learning - preferensi kuat terhadap konten visual seperti video, infografis, dan gambar dibanding teks panjang; (3) Shortened attention spans - kemampuan fokus yang lebih pendek namun dengan kemampuan switching yang cepat antar tugas; (4) Entrepreneurial mindset - kecenderungan untuk berpikir kreatif dan inovatif dengan paparan terhadap berbagai peluang melalui internet (Turner, 2015).

B. Pola Pikir dan Perilaku *Digital Native*

Konsep *digital native* pertama kali diperkenalkan oleh Marc Prensky (2001) untuk menggambarkan generasi yang tumbuh dengan teknologi digital sebagai bahasa ibu mereka. Berbeda dengan *digital immigrants* (generasi yang belajar teknologi di usia dewasa), digital natives memiliki pola pikir dan perilaku yang unik dalam berinteraksi dengan dunia digital.

1. Pola Pikir Digital Native:

- a. **Thinking Differently:** Digital natives memproses informasi secara berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka cenderung berpikir secara non-linear, mampu melompat dari satu topik ke topik lain dengan cepat, dan lebih nyaman dengan informasi yang tersebar dalam berbagai format (Palfrey & Gasser, 2008). Pola pikir ini berkembang karena paparan terhadap hyperlink, multiple tabs, dan multitasking digital sejak usia dini.
- b. **Instant Gratification:** Generasi digital terbiasa dengan kecepatan dan kemudahan akses informasi. Mereka mengharapkan jawaban cepat, hasil instan, dan feedback segera. Hal ini membentuk ekspektasi bahwa segala sesuatu harus tersedia dengan cepat dan mudah diakses (Twenge, 2017).



- c. Collaborative Learning: Digital natives cenderung belajar melalui kolaborasi dan berbagi informasi dalam jaringan mereka. Mereka aktif dalam komunitas online, forum diskusi, dan platform media sosial untuk bertukar pengetahuan (Jenkins et al., 2009).

2. Perilaku Karakteristik:

- a. Always Connected: Kehidupan digital natives ditandai dengan konektivitas konstan. Mereka memeriksa smartphone rata-rata 150 kali per hari dan merasa cemas ketika terpisah dari perangkat digital mereka, fenomena yang dikenal sebagai *nomophobia* (no-mobile-phone phobia) (Bragazzi & Del Puente, 2014).
- b. Content Creators, Not Just Consumers: Berbeda dengan generasi sebelumnya yang cenderung menjadi konsumen pasif media, digital natives adalah *prosumers* - mereka tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga aktif menciptakan dan membagikan konten mereka sendiri melalui blog, vlog, media sosial, dan platform digital lainnya (Tapscott, 2009).
- c. Digital Identity and Self-Presentation: Generasi digital membentuk dan mengelola identitas mereka secara online dengan hati-hati. Mereka sadar akan personal branding dan bagaimana mereka dipersepsikan di dunia digital. Media sosial menjadi panggung untuk presentasi diri dan validasi sosial (boyd, 2014).
- d. Multitasking Digital: Digital natives terbiasa melakukan beberapa aktivitas digital sekaligus: menonton video sambil chatting, browsing media sosial sambil mengerjakan tugas, atau listening music sambil membaca. Meskipun demikian, penelitian menunjukkan bahwa multitasking sebenarnya mengurangi efisiensi kognitif (Carrier et al., 2015).

C. Pengaruh Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial

Teknologi digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial generasi digital, baik dalam aspek positif maupun negatif.



1. Pengaruh terhadap Perkembangan Kognitif:

- a. Neuroplasticity dan Adaptasi Otak: Paparan teknologi digital mengubah struktur dan fungsi otak melalui neuroplasticity. Penelitian neuroimaging menunjukkan bahwa penggunaan internet intensif dapat meningkatkan aktivitas di area otak yang terkait dengan pemrosesan visual dan decision-making cepat (Small & Vorgan, 2008). Namun, ini juga dapat mengurangi aktivitas di area yang terkait dengan deep reading dan sustained concentration.
- b. Working Memory dan Attention: Penggunaan teknologi digital mempengaruhi working memory dan kemampuan atensi. Generasi digital cenderung mengembangkan *continuous partial attention* - kemampuan untuk memantau berbagai aliran informasi secara simultan namun dengan kedalaman perhatian yang terbatas (Stone, 2008). Ini menguntungkan untuk scanning dan filtering informasi cepat, tetapi dapat menghambat pemrosesan informasi mendalam.
- c. Problem-Solving Skills: Akses mudah terhadap informasi mengubah cara generasi digital memecahkan masalah. Mereka cenderung menggunakan strategi *just-in-time learning* - mencari informasi spesifik ketika dibutuhkan daripada menghafal pengetahuan (Prensky, 2001). Ini mengembangkan keterampilan pencarian informasi tetapi dapat mengurangi retention jangka panjang.
- d. Kreativitas dan Inovasi: Teknologi digital membuka peluang baru untuk ekspresi kreatif dan inovasi. Akses terhadap tools digital, tutorial online, dan platform berbagi karya memungkinkan generasi digital untuk eksplorasi kreatif yang belum pernah ada sebelumnya (Ito et al., 2010).

2. Pengaruh terhadap Perkembangan Sosial:

- a. Komunikasi dan Interaksi Sosial: Digital natives mengembangkan bentuk komunikasi baru yang dimediasi oleh teknologi. Mereka lebih nyaman dengan komunikasi tekstual dan visual (emoji, GIF, memes) dan mengembangkan norma sosial baru dalam interaksi online (Turkle, 2011). Namun, ada kekhawatiran tentang kemampuan mereka dalam komunikasi tatap muka dan pembacaan isyarat non-verbal.



- b. Empati dan Emotional Intelligence: Beberapa penelitian menunjukkan penurunan empati di kalangan generasi digital, yang dikaitkan dengan berkurangnya interaksi tatap muka dan paparan terhadap komunikasi digital yang kurang kaya emosi (Konrath et al., 2011). Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa generasi digital dapat mengembangkan bentuk empati baru melalui paparan terhadap perspektif global dan isu sosial melalui media digital.
- c. Peer Relationships dan Social Capital: Media sosial memungkinkan generasi digital untuk mempertahankan jaringan sosial yang lebih luas namun mungkin dengan kedalaman hubungan yang lebih dangkal. Mereka mengembangkan bentuk *networked individualism* di mana identitas sosial dibentuk melalui jaringan personal yang dikurasi (Rainie & Wellman, 2012).
- d. Social Comparison dan Well-being: Paparan konstan terhadap kehidupan orang lain di media sosial meningkatkan social comparison. Generasi digital sering membandingkan kehidupan mereka dengan representasi yang dikurasi di media sosial, yang dapat mempengaruhi self-esteem dan kesejahteraan psikologis (Vogel et al., 2014).

D. Tantangan Psikologis Generasi Digital

Generasi digital menghadapi berbagai tantangan psikologis unik, yang terkait dengan kehidupan digital mereka.

1. Kecanduan Digital dan *Screen Time*

Kecanduan teknologi digital menjadi perhatian serius, terutama kecanduan smartphone dan media sosial. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial berlebihan dapat mengaktifasi sistem reward di otak mirip dengan substansi adiktif (Montag & Walla, 2016). Generasi digital menghabiskan rata-rata 7-9 jam per hari di depan layar, yang dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka.

2. *Anxiety* dan *Depression*

Terdapat peningkatan signifikan tingkat kecemasan dan depresi di kalangan generasi digital. Twenge (2017) dalam penelitian longitudinalnya menemukan korelasi antara increased screen time,



terutama media sosial, dengan meningkatnya tingkat depresi dan kecemasan pada remaja. Faktor-faktor yang berkontribusi meliputi: cyberbullying, fear of missing out (FOMO), social comparison, dan sleep deprivation akibat penggunaan perangkat di malam hari.

3. *Attention Deficit dan Information Overload*

Paparan konstan terhadap stimuli digital dan information overload menciptakan tantangan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi. Generasi digital mengalami *attention fragmentation* di mana kemampuan untuk sustained attention menurun (Carr, 2010). Ini berdampak pada pembelajaran mendalam, pemikiran kritis, dan kemampuan untuk engaged reading.

4. *Fear of Missing Out (FOMO)*

FOMO adalah kecemasan yang timbul dari persepsi bahwa orang lain mengalami hal-hal lebih menyenangkan atau bermanfaat. Ini diperkuat oleh media sosial yang menampilkan highlight reel kehidupan orang lain. FOMO mendorong checking behavior kompulsif dan dapat mengurangi satisfaction dengan kehidupan sendiri (Przybylski et al., 2013).

5. *Identity Formation dan Self-Esteem*

Pembentukan identitas selama masa remaja menjadi lebih kompleks di era digital. Generasi digital membentuk identitas di dua dunia: online dan offline. Validasi sosial melalui likes, comments, dan followers dapat berdampak signifikan pada self-esteem dan sense of self-worth (Uhls et al., 2017). Tekanan untuk mempertahankan persona online yang sempurna dapat menimbulkan stres dan kecemasan.

6. *Cyberbullying dan Online Harassment*

Bullying tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik tetapi meluas ke ruang digital. Cyberbullying dapat berlangsung 24/7 dengan audiens yang luas dan konten yang permanen. Dampak psikologis cyberbullying seringkali lebih parah karena sifatnya yang persistent dan public (Kowalski et al., 2014).



7. *Sleep Disruption*

Penggunaan perangkat digital sebelum tidur mengganggu produksi melatonin dan circadian rhythm, menyebabkan sleep deprivation. Kurang tidur berdampak pada mood, kognitif function, dan kesehatan mental secara keseluruhan (Cain & Gradisar, 2010).

8. *Privacy dan Digital Footprint*

Generasi digital sering tidak menyadari implikasi jangka panjang dari jejak digital mereka. Oversharing informasi personal, kurangnya privacy awareness, dan permanence of digital content dapat menimbulkan konsekuensi di masa depan (Livingstone, 2008).

E. **Kekuatan dan Potensi Generasi Digital**

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, generasi digital juga memiliki kekuatan, dan potensi luar biasa yang dapat dimanfaatkan untuk kemajuan masyarakat.

1. *Digital Literacy dan Technological Competence*

Generasi digital memiliki fluency alami dengan teknologi. Mereka mampu dengan cepat mempelajari dan mengadaptasi teknologi baru, memahami interface digital intuitif, dan menavigasi ekosistem digital yang kompleks. Keterampilan ini sangat berharga di era ekonomi digital (Eshet-Alkalai, 2004).

2. *Akses Informasi dan Self-Directed Learning*

Dengan akses unlimited terhadap informasi online, generasi digital dapat belajar hampir apa saja secara mandiri. Mereka terbiasa dengan self-directed learning, menggunakan tutorial online, courses, dan resources digital untuk mengembangkan keterampilan baru. Platform seperti YouTube, Khan Academy, dan Coursera telah mendemokratisasi pendidikan (Collins & Halverson, 2009).

3. *Global Connectivity dan Cultural Awareness*

Teknologi digital menghubungkan generasi ini dengan peers di seluruh dunia, mengembangkan global perspective dan cultural awareness. Mereka terpapar pada diverse viewpoints dan dapat berkolaborasi



across borders, mengembangkan appreciation untuk diversity dan global citizenship (Ito et al., 2010).

4. Kreativitas dan *Innovation*

Akses terhadap tools digital memungkinkan generasi digital untuk menciptakan konten, aplikasi, dan solusi inovatif. Mereka tidak takut untuk bereksperimen, iterate, dan fail fast - mindset yang essential untuk inovasi. Banyak young entrepreneurs dan innovators dari generasi ini menciptakan startup dan solusi teknologi yang mengubah industri.

5. Aktivisme Sosial dan Keterlibatan Sipil

Generasi digital menggunakan platform digital untuk aktivisme dan perubahan sosial. Mereka mengorganisir gerakan, meningkatkan kesadaran untuk berbagai tujuan, dan memobilisasi aksi melalui media sosial. Fenomena seperti #MeToo, #BlackLivesMatter, dan aktivisme iklim menunjukkan kekuatan generasi ini dalam advokasi dan keadilan sosial (Earl & Kimport, 2011).

6. Kolaborasi dan Jejaring

Generasi digital unggul dalam pekerjaan kolaboratif melalui platform digital. Mereka terbiasa dengan kolaborasi jarak jauh, ekonomi berbagi, dan crowdsourcing. Kemampuan untuk bekerja dalam tim terdistribusi dan memanfaatkan kecerdasan kolektif merupakan kekuatan penting di tempat kerja modern (Tapscott, 2009).

7. Kemampuan Beradaptasi dan Ketahanan

Tumbuh di era perubahan teknologi yang cepat, generasi digital mengembangkan kemampuan beradaptasi dan ketahanan. Mereka nyaman dengan perubahan, dapat berubah arah dengan cepat, dan tidak takut menghadapi ketidakpastian. Karakteristik ini sangat berharga dalam menghadapi masa depan dunia kerja yang terus berubah.

8. Jiwa Kewirausahaan

Paparan terhadap kisah sukses daring, akses terhadap sumber daya kewirausahaan, dan platform untuk memonetisasi bakat menciptakan



pola pikir kewirausahaan. Generasi digital lebih cenderung untuk memulai bisnis sendiri atau usaha sampingan, mencari kemandirian finansial dan pemenuhan kreatif (McCrindle & Fell, 2020).

9. Multitasking dan Pemrosesan Informasi

Meskipun kontroversial, kemampuan untuk menangani berbagai aliran informasi dan beralih antar tugas dapat menjadi keunggulan dalam konteks tertentu. Generasi digital dapat memindai, menyaring, dan memproses sejumlah besar informasi dengan cepat.

10. Keaslian dan Transparansi

Generasi digital menghargai keaslian dan transparansi. Mereka skeptis terhadap pemasaran tradisional, dan lebih menyukai koneksi yang tulus dengan merek dan individu. Hal ini mendorong pergeseran menuju komunikasi yang lebih jujur, dan transparan dalam masyarakat (Seemiller & Grace, 2016).



DUMMYY



BAB 3

KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER

A. Pengertian dan Filosofi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya sistematis dan terencana untuk membantu peserta didik memahami, mengembangkan, dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang fundamental dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya.

Secara filosofis, pendidikan karakter berakar pada tradisi pemikiran Aristoteles tentang *virtue ethics* atau etika kebajikan. Aristoteles meyakini bahwa karakter yang baik tidak diperoleh secara otomatis, melainkan dikembangkan melalui pembiasaan dan praktik berkelanjutan. Karakter, dalam pandangan Aristoteles, adalah hasil dari kebiasaan (*hexis*) yang terbentuk melalui pengulangan tindakan-tindakan baik hingga menjadi bagian dari kepribadian seseorang (Berkowitz & Bier, 2005).



Dalam konteks pendidikan modern, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Konsep *among* yang beliau usung mengandung filosofi mendidik dengan memberi kebebasan kepada anak didik, namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan pendidik. Semboyan “Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani” mencerminkan filosofi pendidikan karakter yang holistik, di mana pendidik menjadi teladan, membangun semangat, dan memberikan dorongan dari belakang (Winarno, 2013).

Ryan dan Bohlin (1999) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli tentang, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Definisi ini menekankan tiga dimensi penting: dimensi kognitif (memahami), dimensi afektif (peduli), dan dimensi perilaku (bertindak). Ketiga dimensi ini harus berkembang secara seimbang agar pendidikan karakter efektif.

B. Teori-Teori Pembentukan Karakter

Pemahaman tentang bagaimana karakter terbentuk sangat penting dalam merancang program pendidikan karakter yang efektif. Beberapa teori utama yang mendasari pembentukan karakter antara lain:

1. Teori Perkembangan Moral Kohlberg

Lawrence Kohlberg (1981) mengembangkan teori perkembangan moral yang terdiri dari tiga tingkat dan enam tahap. Tingkat pertama adalah moralitas prakonvensional, di mana anak memahami benar-salah berdasarkan konsekuensi fisik atau kekuasaan otoritas. Tingkat kedua adalah moralitas konvensional, di mana individu menginternalisasi standar orang lain dan berusaha memenuhi ekspektasi sosial. Tingkat ketiga adalah moralitas pascakonvensional, di mana individu membuat penilaian moral berdasarkan prinsip-prinsip universal yang dipilih sendiri.

Teori Kohlberg memberikan kerangka pemahaman bahwa perkembangan moral adalah proses bertahap yang memerlukan stimulasi kognitif dan dialog moral. Implikasinya bagi pendidikan adalah pentingnya menciptakan situasi dilema moral yang mendorong siswa berpikir kritis tentang nilai-nilai.



2. Teori Pembelajaran Sosial Bandura

Albert Bandura (1977) menekankan bahwa karakter terbentuk melalui observasi dan peniruan terhadap model perilaku. Teori pembelajaran sosial ini menjelaskan bahwa anak-anak belajar perilaku moral tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga dengan mengamati perilaku orang lain dan konsekuensinya. Proses ini melibatkan perhatian, retensi, reproduksi motorik, dan motivasi.

Dalam konteks pendidikan karakter, teori Bandura menegaskan pentingnya keteladanan guru, orang tua, dan tokoh-tokoh yang dijadikan panutan. Generasi digital yang banyak terpapar media sosial sangat rentan terhadap pengaruh model perilaku yang mereka amati di dunia maya, sehingga pemilihan konten dan role model menjadi sangat krusial.

3. Teori Ekologi Perkembangan Bronfenbrenner

Urie Bronfenbrenner (1979) mengembangkan teori ekologi yang memandang perkembangan karakter sebagai hasil interaksi antara individu dengan berbagai sistem lingkungan: mikrosistem (keluarga, sekolah), mesosistem (interaksi antar-mikrosistem), eksosistem (lingkungan sosial yang lebih luas), dan makrosistem (budaya dan ideologi). Teori ini menekankan bahwa pembentukan karakter tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh konteks sosial-budaya yang kompleks.

Implikasi teori Bronfenbrenner bagi pendidikan karakter adalah perlunya pendekatan holistik yang melibatkan semua pemangku kepentingan: keluarga, sekolah, masyarakat, dan kebijakan publik.

4. Teori Kecerdasan Moral Borba

Michele Borba (2001) mengembangkan konsep kecerdasan moral yang terdiri dari tujuh kebajikan esensial: empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Borba berpendapat bahwa kebajikan-kebajikan ini dapat diajarkan dan dikembangkan melalui pendidikan yang tepat. Kecerdasan moral bukan sekadar pemahaman tentang benar dan salah, tetapi kemampuan untuk bertindak sesuai dengan pemahaman tersebut bahkan dalam situasi sulit.



C. Nilai-Nilai Karakter Universal

Meskipun terdapat keragaman budaya di dunia, para ahli pendidikan karakter mengidentifikasi nilai-nilai universal yang diterima lintas budaya dan agama. Lickona (1991) mengidentifikasi beberapa nilai karakter inti yang bersifat universal, antara lain:

1. Kejujuran (*Honesty*)

Kejujuran adalah fondasi dari kepercayaan dan integritas. Nilai ini mencakup berbicara benar, tidak berbohong, tidak menipu, dan konsisten antara perkataan dan perbuatan. Dalam era digital, kejujuran juga mencakup tidak menyebarkan informasi palsu atau hoaks.

2. Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Tanggung jawab berarti memenuhi kewajiban, dapat diandalkan, dan siap menanggung konsekuensi dari tindakan sendiri. Nilai ini penting untuk mengembangkan kemandirian dan kedewasaan.

3. Rasa Hormat (*Respect*)

Rasa hormat mencakup penghargaan terhadap martabat manusia, perbedaan pendapat, dan hak orang lain. Dalam masyarakat yang beragam, rasa hormat menjadi kunci harmoni sosial.

4. Keadilan (*Fairness*)

Keadilan berarti memperlakukan semua orang dengan adil, tidak diskriminatif, dan memberikan setiap orang haknya. Nilai ini penting untuk menciptakan masyarakat yang egaliter.

5. Kepedulian (*Caring*)

Kepedulian meliputi empati, kasih sayang, dan perhatian terhadap kesejahteraan orang lain. Nilai ini menjadi dasar solidaritas sosial dan kepekaan terhadap penderitaan orang lain.

6. Kewarganegaraan (*Citizenship*)

Kewarganegaraan mencakup ketaatan pada hukum, partisipasi dalam kehidupan demokratis, dan kontribusi untuk kebaikan bersama. Nilai ini penting untuk membangun masyarakat yang demokratis dan beradab.



Josephson Institute of Ethics menambahkan nilai kejujuran (trustworthiness), yang mencakup integritas, loyalitas, dan komitmen terhadap janji. Institute for Global Ethics mengidentifikasi lima nilai universal: kejujuran, rasa hormat, tanggung jawab, keadilan, dan kepedulian (Kidder, 2005).

D. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai karakter yang komprehensif dan holistik. Setiap sila dalam Pancasila merepresentasikan nilai-nilai karakter yang harus dikembangkan dalam diri setiap warga negara Indonesia (Koesoema, 2010).

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama menanamkan nilai religius, toleransi beragama, dan ketakwaan. Karakter yang dikembangkan meliputi iman dan takwa, sikap religius, dan penghormatan terhadap keberagaman keyakinan. Dalam konteks generasi digital, nilai ini penting untuk membangun etika digital yang berlandaskan nilai-nilai spiritual.

2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Sila kedua menekankan nilai kemanusiaan universal, penghargaan terhadap martabat manusia, dan keadilan sosial. Karakter yang dikembangkan meliputi empati, toleransi, anti-diskriminasi, dan penghargaan terhadap hak asasi manusia.

3. Persatuan Indonesia

Sila ketiga mengembangkan nilai nasionalisme, persatuan dalam keberagaman, dan cinta tanah air. Karakter yang ditumbuhkan meliputi semangat gotong royong, solidaritas sosial, dan menghargai keberagaman suku, budaya, dan bahasa.

4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan

Sila keempat menanamkan nilai demokrasi, musyawarah, dan kepemimpinan yang bijaksana. Karakter yang dikembangkan meliputi sikap demokratis, menghargai pendapat orang lain, kemampuan bermusyawarah, dan tanggung jawab dalam pengambilan keputusan.



5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila kelima menekankan nilai keadilan, kesejahteraan bersama, dan kesetaraan. Karakter yang ditumbuhkan meliputi sikap adil, peduli terhadap kesenjangan sosial, kerja keras, dan komitmen untuk kemajuan bersama.

Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter memerlukan pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam era digital, nilai-nilai Pancasila perlu diinterpretasikan dalam konteks tantangan baru seperti hoaks, hate speech, cyberbullying, dan radikalisme online.

E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan program nasional yang diluncurkan melalui Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Program ini merupakan kelanjutan dan revitalisasi gerakan nasional pendidikan karakter yang telah dicanangkan sejak tahun 2010 (Kemendikbud, 2017).

1. Latar Belakang PPK

PPK lahir sebagai respons terhadap berbagai tantangan yang dihadapi bangsa Indonesia, termasuk degradasi moral, mudahnya nilai-nilai kearifan lokal, tantangan globalisasi, dan perkembangan teknologi digital yang membawa dampak positif dan negatif bagi karakter generasi muda.

2. Lima Nilai Utama PPK

Program PPK mengidentifikasi lima nilai utama karakter yang bersumber dari Pancasila dan menjadi prioritas pengembangan:

a. Religius

Mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

b. Nasionalis

Menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok. Karakter nasionalis ditunjukkan melalui sikap



apresiasi budaya bangsa, menjaga kekayaan budaya, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, dan menghormati keragaman.

c. Mandiri

Tidak bergantung pada orang lain dan menggunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Karakter mandiri meliputi etos kerja, tangguh, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

d. Gotong Royong

Mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu-membahu menyelesaikan persoalan bersama. Karakter gotong royong meliputi menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti-diskriminasi, dan anti-kekerasan.

e. Integritas

Nilai yang mendasari perilaku yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran, serta menghargai martabat individu.

3. Pendekatan Implementasi PPK

PPK diimplementasikan melalui tiga pendekatan utama (Kemendikbud, 2017), sebagai berikut:

- a. Berbasis Kelas: Integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran di kelas melalui pemilihan metode pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Guru mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap mata pelajaran dan menciptakan iklim kelas yang kondusif untuk pengembangan karakter.
- b. Berbasis Budaya Sekolah: Penciptaan ekosistem sekolah yang mendukung pengembangan karakter melalui pembiasaan, keteladanan, dan penguatan. Budaya sekolah yang positif mencakup tata tertib, norma, ritual, tradisi, dan kebiasaan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai karakter.



- c. Berbasis Masyarakat: Kolaborasi antara sekolah dengan orang tua dan masyarakat untuk memperkuat pendidikan karakter. Pendekatan ini melibatkan peran orang tua, komite sekolah, alumni, tokoh masyarakat, dan lembaga-lembaga sosial dalam mendukung PPK.

4. Tantangan Implementasi PPK di Era Digital

Implementasi PPK dalam menghadapi tantangan khususnya di era digital, antara lain:

- a. Paparan konten negatif yang mudah diakses oleh generasi muda
- b. Kecanduan gadget dan media sosial yang mengurangi interaksi sosial langsung
- c. Cyberbullying dan hate speech yang merusak karakter
- d. Instant gratification yang mengurangi kesabaran dan ketekunan
- e. Individualisasi yang melemahkan nilai gotong royong

Untuk menghadapi tantangan ini, PPK perlu dikembangkan dengan pendekatan yang relevan dengan konteks digital, termasuk pendidikan literasi digital, etika digital, dan pemanfaatan teknologi untuk penguatan karakter.





BAB 4

TANTANGAN PEMBENTUKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

A. Dampak Media Sosial terhadap Karakter Anak

Era digital telah menghadirkan transformasi mendasar dalam cara anak-anak berinteraksi, belajar, dan membentuk identitas diri. Media sosial, sebagai salah satu fenomena paling dominan di era digital, memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter generasi muda. Platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan YouTube telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak dan remaja, membentuk persepsi mereka tentang diri sendiri dan dunia di sekitar mereka.

Salah satu dampak paling nyata adalah munculnya budaya perbandingan sosial (*social comparison*). Anak-anak cenderung membandingkan kehidupan mereka dengan konten yang ditampilkan di media sosial, yang seringkali menampilkan versi ideal atau tersaring dari realitas. Fenomena ini dapat memicu perasaan tidak mampu, rendah diri, dan kecemasan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap media sosial berkorelasi dengan peningkatan tingkat depresi dan kecemasan pada



remaja, terutama terkait dengan citra tubuh dan harga diri (Twenge & Campbell, 2018).

Selain itu, media sosial dapat membentuk karakter yang berorientasi pada validasi eksternal. Anak-anak menjadi bergantung pada *likes*, komentar, dan *followers* sebagai ukuran nilai diri mereka. Hal ini menggeser fokus dari pengembangan karakter intrinsik seperti integritas, kejujuran, dan empati menuju pencarian pengakuan dan popularitas eksternal. Kondisi ini dapat menghambat pembentukan identitas diri yang otentik dan stabil.

Media sosial juga memengaruhi perkembangan empati dan keterampilan sosial. Komunikasi yang dimediasi oleh layar mengurangi kesempatan anak untuk membaca isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh komponen penting dalam pengembangan empati dan kecerdasan emosional. Akibatnya, generasi digital mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang mendalam dan bermakna.

Di sisi lain, media sosial juga memiliki potensi positif jika digunakan secara bijaksana. Platform ini dapat menjadi ruang untuk ekspresi kreatif, pembelajaran kolaboratif, dan pembangunan komunitas yang positif. Oleh karena itu, pendidikan karakter di era digital harus mencakup literasi media sosial yang kritis, mengajarkan anak-anak untuk menggunakan platform ini secara bertanggung jawab dan etis.

B. *Cyberbullying* dan Perilaku Negatif Online

Cyberbullying atau perundungan siber merupakan salah satu tantangan paling serius dalam pembentukan karakter di era digital. Berbeda dengan perundungan tradisional yang terbatas pada konteks fisik tertentu, cyberbullying dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, dengan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan. Anonimitas dan jarak fisik yang ditawarkan oleh dunia maya seringkali menurunkan hambatan psikologis pelaku untuk berperilaku agresif atau kejam.

Cyberbullying dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk penyebaran rumor, penghinaan publik, ancaman, doxing (penyebaran informasi pribadi), dan pengucilan sosial online. Dampak psikologisnya



pada korban sangat signifikan, meliputi depresi, kecemasan, penurunan harga diri, isolasi sosial, bahkan dalam kasus ekstrem dapat berujung pada pemikiran atau percobaan bunuh diri (Hinduja & Patchin, 2019).

Yang lebih memprihatinkan, penelitian menunjukkan bahwa paparan terhadap perilaku negatif online dapat menormalisasi agresi dan mengurangi sensitivitas moral anak terhadap penderitaan orang lain. Fenomena ini dikenal sebagai *desensitization effect*, di mana paparan berulang terhadap kekerasan atau perilaku negatif online menumpulkan respons emosional dan moral individu.

Perilaku negatif online juga mencakup hate speech, konten diskriminatif, dan trolling yang dapat membentuk sikap intoleransi dan merusak nilai-nilai keberagaman dan saling menghormati. Anak-anak yang terpapar konten semacam ini berisiko mengadopsi sikap dan perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai karakter positif seperti empati, toleransi, dan keadilan.

Pencegahan cyberbullying memerlukan pendekatan multidimensional yang melibatkan pendidikan karakter digital, pengawasan orang tua, kebijakan sekolah yang tegas, dan kolaborasi dengan platform media sosial. Anak-anak perlu diajarkan tentang etika digital, tanggung jawab online, dan keterampilan untuk menjadi *upstanders* (pembela) daripada *bystanders* (penonton pasif) ketika menyaksikan cyberbullying.

C. Kecanduan Gadget dan Game Online

Kecanduan gadget dan game online telah menjadi perhatian serius dalam konteks pembentukan karakter anak di era digital. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah mengakui gaming disorder sebagai kondisi kesehatan mental pada tahun 2018, menandai keseriusan masalah ini secara global. Kecanduan digital tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan mental, tetapi juga menghambat perkembangan karakter yang sehat.

Anak-anak yang mengalami kecanduan gadget cenderung menunjukkan penurunan dalam kemampuan kontrol diri, disiplin, dan manajemen waktu elemen-elemen fundamental dari karakter yang kuat. Mereka kesulitan menetapkan prioritas, menunda gratifikasi, dan mengelola



impuls. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berkorelasi dengan penurunan prestasi akademik, gangguan tidur, obesitas, dan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan (Lemmens et al., 2015).

Game online, khususnya yang dirancang dengan mekanisme reward yang adiktif, dapat memanipulasi sistem dopamin otak, menciptakan siklus kecanduan yang sulit diputus. Fitur-fitur seperti *loot boxes*, sistem *leveling*, dan kompetisi sosial dirancang untuk memaksimalkan engagement, seringkali dengan mengorbankan kesejahteraan pengguna. Anak-anak dengan kontrol diri yang belum matang sangat rentan terhadap mekanisme psikologis ini.

Kecanduan digital juga memengaruhi perkembangan karakter sosial anak. Waktu berlebihan yang dihabiskan di depan layar mengurangi kesempatan untuk interaksi sosial langsung, bermain di luar ruangan, dan aktivitas fisik semua hal yang penting untuk perkembangan holistik anak. Hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan dalam pengembangan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan untuk mengelola konflik interpersonal.

Lebih jauh, konten game yang mengandung kekerasan, nilai-nilai materialistis, atau perilaku antisosial dapat membentuk worldview dan nilai-nilai anak secara negatif. Paparan berulang terhadap konten kekerasan dapat menyebabkan desensitisasi dan meningkatkan agresi, sementara nilai-nilai materialistis yang dipromosikan dapat menggeser fokus dari pengembangan karakter intrinsik ke pencapaian eksternal yang dangkal.

Mengatasi kecanduan gadget memerlukan pendekatan yang seimbang antara pembatasan, pendidikan, dan pemodelan perilaku positif. Orang tua dan pendidik perlu menetapkan batasan yang jelas, menciptakan rutinitas yang sehat, dan menawarkan alternatif aktivitas yang bermakna. Yang terpenting, anak-anak perlu dibantu untuk mengembangkan kesadaran diri tentang penggunaan teknologi mereka dan keterampilan untuk meregulasi perilaku digital mereka sendiri.



D. Hoaks, Disinformasi, dan Literasi Digital

Era digital telah membawa tantangan baru dalam bentuk penyebaran hoaks, dan disinformasi yang massif dan cepat. Kemudahan akses informasi yang tidak disertai dengan kemampuan literasi digital yang memadai menciptakan lingkungan di mana anak-anak rentan terhadap manipulasi informasi. Fenomena ini tidak hanya mengancam kemampuan berpikir kritis, tetapi juga pembentukan karakter yang berintegritas dan bertanggung jawab.

Hoaks dan disinformasi dapat membentuk persepsi, sikap, dan nilai-nilai anak secara negatif. Paparan terhadap teori konspirasi, berita palsu, dan propaganda dapat mengikis kepercayaan pada institusi, ilmu pengetahuan, dan kebenaran objektif. Hal ini menciptakan relativisme moral di mana anak-anak kesulitan membedakan antara fakta dan opini, kebenaran dan kebohongan—fondasi penting untuk pengembangan integritas dan kejujuran.

Algoritma media sosial memperburuk masalah ini dengan menciptakan *echo chambers* atau *filter bubbles*, di mana pengguna hanya terpapar pada informasi yang mengkonfirmasi pandangan mereka yang sudah ada. Fenomena ini menghambat pengembangan keterbukaan pikiran, toleransi terhadap perspektif berbeda, dan kemampuan untuk berpikir kritis—semua karakter penting dalam masyarakat demokratis yang plural.

Literasi digital menjadi keterampilan karakter yang esensial di era ini. Anak-anak perlu diajarkan untuk memverifikasi sumber informasi, mengevaluasi kredibilitas konten, memahami bias dan agenda di balik informasi, serta mempertimbangkan multiple perspektif sebelum membentuk opini. Mereka juga perlu memahami tanggung jawab etis mereka sebagai konsumen dan produsen informasi, termasuk implikasi dari menyebarkan informasi yang belum diverifikasi.

Pendidikan literasi digital harus terintegrasi dalam kurikulum pendidikan karakter. Ini mencakup pengajaran tentang cara kerja algoritma, teknik manipulasi informasi, psikologi penyebaran hoaks, dan keterampilan fact-checking. Lebih penting lagi, anak-anak perlu mengembangkan *epistemic humility*—kesadaran akan keterbatasan pengetahuan mereka



dan keterbukaan untuk mengubah pandangan ketika dihadapkan dengan bukti yang kredibel.

Tanpa literasi digital yang kuat, generasi digital berisiko menjadi generasi yang mudah dimanipulasi, reaktif terhadap informasi palsu, dan tidak mampu membuat keputusan yang informed dan etis. Oleh karena itu, pembentukan karakter di era digital harus menempatkan literasi digital sebagai prioritas utama.

E. Krisis Empati dan Interaksi Sosial Langsung

Salah satu dampak paling mengkhawatirkan dari era digital adalah penurunan empati dan kualitas interaksi sosial langsung di kalangan anak-anak dan remaja. Penelitian longitudinal menunjukkan tren menurun dalam skor empati di kalangan mahasiswa selama beberapa dekade terakhir, dengan penurunan paling tajam terjadi sejak tahun 2000 periode yang bertepatan dengan proliferasi teknologi digital (Konrath et al., 2011).

Empati, kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain, adalah fondasi dari karakter moral dan keterampilan sosial yang sehat. Perkembangan empati memerlukan pengalaman interaksi tatap muka yang kaya, di mana anak-anak belajar membaca ekspresi wajah, nada suara, bahasa tubuh, dan isyarat emosional lainnya. Komunikasi digital yang dimediasi oleh teks, emoji, dan filter mengurangi kekayaan isyarat sosial ini, menghambat perkembangan kecerdasan emosional.

Screen time yang berlebihan mengurangi waktu untuk interaksi sosial langsung, bermain dengan teman sebaya, dan aktivitas keluarga yang bermakna. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih lemah, kesulitan dalam membaca emosi orang lain, dan tantangan dalam membangun hubungan yang mendalam dan autentik.

Fenomena *phubbing* (phone snubbing) mengabaikan orang lain karena sibuk dengan ponsel—telah menjadi norma sosial yang merusak kualitas hubungan interpersonal. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan di mana perhatian terfragmentasi oleh gadget belajar bahwa multitasking dan distraksi digital adalah hal yang dapat diterima, bahkan dalam konteks sosial yang seharusnya intim dan penuh perhatian.



Krisis empati juga diperburuk oleh fenomena deindividuasi online, di mana anonimitas dan jarak fisik menurunkan hambatan moral untuk berperilaku tidak empatik atau bahkan kejam. Komentar negatif, cyberbullying, dan hate speech yang merajalela di dunia maya adalah manifestasi dari penurunan empati ini.

Mengatasi krisis empati memerlukan upaya sadar untuk menciptakan ruang dan waktu bagi interaksi sosial langsung yang berkualitas. Keluarga dan sekolah perlu memprioritaskan aktivitas tatap muka, permainan kooperatif, diskusi mendalam, dan proyek kolaboratif yang membangun keterampilan sosial dan empati. Pendidikan karakter harus secara eksplisit mengajarkan keterampilan empati, perspektif-taking, dan komunikasi yang efektif.

Selain itu, penting untuk memodelkan empati dalam konteks digital itu sendiri—mengajarkan anak-anak untuk berkomunikasi online dengan cara yang penuh hormat, mempertimbangkan perasaan orang lain sebelum memposting, dan menjadi kekuatan positif dalam komunitas digital mereka.

F. *Instant Gratification* dan Menurunnya Kesabaran

Era digital telah menciptakan budaya *instant gratification* yang berdampak signifikan terhadap pembentukan karakter, khususnya dalam hal kesabaran, ketekunan, dan kemampuan menunda kepuasan. Teknologi digital dirancang untuk memberikan respons instan pesan terkirim dalam sekejap, informasi tersedia dengan satu klik, hiburan on-demand tanpa menunggu. Sementara efisiensi ini memiliki manfaat praktis, ia juga membentuk ekspektasi yang tidak realistis dan mengikis kebajikan kesabaran.

Penelitian neurosains menunjukkan bahwa paparan terhadap reward instan dapat mengubah sistem reward otak, membuat individu kurang toleran terhadap penundaan dan lebih impulsif dalam pengambilan keputusan. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan *instant gratification* mengalami kesulitan dalam tugas-tugas yang memerlukan usaha berkelanjutan, fokus jangka panjang, dan toleransi terhadap frustrasi semua keterampilan penting untuk kesuksesan akademik dan kehidupan (Mischel, 2014).



Kemampuan untuk menunda kepuasan, yang terkenal melalui eksperimen marshmallow Stanford, merupakan prediktor kuat untuk kesuksesan hidup, termasuk prestasi akademik, kesehatan, dan stabilitas finansial. Namun, budaya instant gratification mengikis kemampuan ini, membentuk generasi yang mencari kepuasan segera dan kesulitan dengan pencapaian jangka panjang yang memerlukan kerja keras berkelanjutan.

Fenomena ini juga berdampak pada perkembangan karakter seperti ketekunan, resiliensi, dan etos kerja. Ketika anak-anak terbiasa mendapatkan apa yang mereka inginkan dengan segera, mereka menjadi kurang mampu menghadapi tantangan, kegagalan, dan proses pembelajaran yang memerlukan waktu. Mereka cenderung menyerah ketika menghadapi kesulitan, mencari jalan pintas, atau mengalihkan perhatian ke aktivitas yang memberikan kepuasan lebih cepat.

Budaya instant gratification juga membentuk nilai-nilai materialistis dan konsumeristis. Iklan dan e-commerce yang menawarkan kepuasan instan melalui pembelian impulsif mengajarkan anak-anak bahwa kebahagiaan dapat dibeli dan diperoleh dengan cepat, menggeser fokus dari pengembangan karakter dan pencapaian bermakna.

Dalam konteks pendidikan, instant gratification menghadirkan tantangan pedagogis. Anak-anak yang terbiasa dengan stimulasi cepat dan bervariasi dari media digital mengalami kesulitan dengan pembelajaran yang memerlukan fokus berkepanjangan, membaca mendalam, atau pemecahan masalah kompleks. Mereka mencari pembelajaran yang menghibur dan instan, daripada pembelajaran yang menantang dan transformatif.

Mengatasi tantangan ini memerlukan upaya sadar untuk mengajarkan dan memodelkan kesabaran, ketekunan, dan proses. Pendidikan karakter perlu secara eksplisit mengajarkan nilai dari usaha berkelanjutan, pembelajaran dari kegagalan, dan kepuasan dari pencapaian yang diperoleh melalui kerja keras. Praktik seperti mindfulness, goal-setting jangka panjang, dan proyek yang memerlukan komitmen berkelanjutan dapat membantu mengembangkan karakter yang lebih tahan terhadap budaya instant gratification.



Orang tua dan pendidik juga perlu menciptakan pengalaman di mana anak-anak harus menunggu, berusaha, dan bertahan—kesempatan untuk mengembangkan otot kesabaran dan ketekunan mereka. Ini mungkin berarti membatasi akses instan ke teknologi, menciptakan rutinitas yang memerlukan penundaan kepuasan, dan merayakan proses serta usaha, bukan hanya hasil akhir.

DUMMMY



DUMMYY

BAB 5

PILAR-PILAR KARAKTER UTAMA

Di era digital yang penuh dengan tantangan kompleks, pembentukan karakter generasi muda memerlukan fondasi yang kuat dan komprehensif. Pilar-pilar karakter utama menjadi kerangka fundamental dalam membangun pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial. Lickona (1991) menegaskan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus mencakup dimensi kognitif, afektif, dan perilaku yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks generasi digital, pilar-pilar karakter ini perlu diperkuat dengan pemahaman terhadap dinamika teknologi dan media sosial yang membentuk pola pikir dan perilaku anak muda saat ini.

A. Religiusitas dan Spiritualitas

1. Konsep dan Makna

Religiusitas dan spiritualitas merupakan fondasi moral yang memberikan arah dan makna dalam kehidupan manusia. Pargament (1997) mendefinisikan religiusitas sebagai pencarian makna dalam konteks yang sakral, sementara spiritualitas mencakup dimensi yang lebih luas tentang



hubungan individu dengan yang transenden. Dalam konteks pendidikan karakter, kedua aspek ini memberikan landasan nilai yang kokoh untuk pengambilan keputusan etis dan pembentukan identitas moral.

2. Peran dalam Era Digital

Di tengah arus informasi digital yang masif, religiusitas dan spiritualitas berfungsi sebagai kompas moral yang membantu generasi muda menyaring konten dan membuat pilihan yang sesuai dengan nilai-nilai luhur. Penelitian King dan Roeser (2009) menunjukkan bahwa spiritualitas pada remaja berkorelasi positif dengan kesejahteraan psikologis dan perilaku prososial. Generasi digital yang memiliki fondasi spiritual yang kuat cenderung lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan lebih resilien terhadap tekanan negatif online.

3. Implementasi Praktis

Pengembangan religiusitas dan spiritualitas tentunya dapat dilakukan melalui berikut ini:

- a. Pembiasaan ibadah dan praktik keagamaan secara konsisten
- b. Refleksi diri dan meditasi untuk meningkatkan kesadaran spiritual
- c. Diskusi nilai-nilai moral dalam konteks kehidupan digital
- d. Keteladanan dari orang tua dan pendidik dalam mengamalkan nilai-nilai agama
- e. Pengintegrasian nilai spiritual dalam penggunaan teknologi digital

B. Kejujuran dan Integritas

1. Definisi dan Urgensi

Kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan, dan perbuatan dengan kenyataan, sedangkan integritas adalah konsistensi antara nilai yang dianut dengan tindakan yang dilakukan. Menurut Peterson dan Seligman (2004), kejujuran adalah salah satu kekuatan karakter universal yang dihargai lintas budaya. Di era digital, kejujuran menjadi semakin krusial karena kemudahan untuk menyembunyikan identitas atau memanipulasi informasi.



2. Tantangan di Dunia Digital

Generasi digital menghadapi dilema kejujuran yang unik, seperti plagiarisme konten, penyebaran informasi palsu (hoaks), dan pembentukan identitas ganda di media sosial. Penelitian Stephens-Davidowitz (2017) mengungkapkan bahwa anonymity di internet sering mendorong ketidakjujuran dalam perilaku online. Fenomena "catfishing," filter foto yang menyesatkan, dan pemalsuan prestasi akademik melalui copy-paste adalah contoh nyata tantangan integritas di era digital.

3. Strategi Pembentukan

Membangun kejujuran dan integritas pada generasi digital saat ini memerlukan cara melalui:

- a. Edukasi tentang konsekuensi jangka panjang dari ketidakjujuran
- b. Penciptaan budaya sekolah dan keluarga yang menghargai kejujuran
- c. Pemberian teladan konsisten dari figur otoritas
- d. Sistem reward untuk perilaku jujur, bukan hanya punishment untuk ketidakjujuran
- e. Pembelajaran tentang etika digital dan cybercitizenship yang bertanggung jawab

C. Tanggung Jawab dan Disiplin

1. Konsep Fundamental

Tanggung jawab adalah kesadaran untuk memenuhi kewajiban dan menanggung konsekuensi dari tindakan sendiri. Disiplin adalah kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam mencapai tujuan. Duckworth (2016) dalam penelitiannya tentang "grit" menekankan bahwa disiplin dan ketekunan adalah prediktor sukses yang lebih kuat dibandingkan bakat alami.

2. Tantangan Self-Regulation di Era Digital

Generasi digital menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan disiplin diri karena lingkungan digital yang dirancang untuk instant gratification. Algoritma media sosial, notifikasi tanpa henti, dan akses unlimited ke hiburan menciptakan apa yang disebut Alter (2017) sebagai



“irresistible” - teknologi yang sulit ditolak. Penelitian menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap layar gadget mengurangi kemampuan kontrol diri dan menunda gratifikasi pada anak-anak.

3. Pembangunan Karakter Bertanggung Jawab

Strategi efektif untuk membangun karakter bertanggung jawab dan disiplin melalui cara berikut ini:

- a. Penetapan rutinitas harian yang terstruktur dengan durasi screen time yang terbatas
- b. Pemberian tugas dan kewajiban yang sesuai usia dengan konsekuensi jelas
- c. Pembelajaran time management dan prioritas melalui project-based learning
- d. Penggunaan teknologi sebagai alat produktivitas, bukan hanya hiburan
- e. Pemodelan perilaku bertanggung jawab oleh orang tua dalam penggunaan teknologi

D. Empati dan Kepedulian Sosial

1. Definisi dan Komponen

Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain dari perspektif mereka. Goleman (2006) membedakan empati kognitif (memahami perspektif orang lain) dan empati emosional (merasakan emosi orang lain). Kepedulian sosial adalah motivasi untuk membantu dan berkontribusi pada kesejahteraan orang lain dan masyarakat.

2. Paradoks Empati di Era Digital

Meskipun teknologi memungkinkan koneksi global, penelitian Konrath et al.(2011) menunjukkan penurunan signifikan tingkat empati pada generasi muda dalam tiga dekade terakhir. Interaksi digital yang dimediasi layar mengurangi isyarat non-verbal dan kontak mata yang krusial untuk pengembangan empati. Fenomena cyberbullying menunjukkan bahwa jarak digital dapat mengurangi kepekaan terhadap penderitaan orang lain.



3. Kultivasi Empati

Pengembangan empati dan kepedulian sosial pada generasi digital dapat dilakukan melalui:

- a. Pembelajaran sosial-emosional (Social-Emotional Learning/SEL) yang sistematis
- b. Proyek pelayanan masyarakat dan volunteer work
- c. Diskusi kasus dilema moral dan perspektif multipel
- d. Latihan active listening dan komunikasi empatik
- e. Penggunaan teknologi untuk tujuan sosial positif (crowdfunding for charity, awareness campaign)
- f. Pembatasan screen time untuk memaksimalkan interaksi tatap muka

E. Kerja Sama dan Kolaborasi

1. Esensi Kolaborasi

Kerja sama adalah kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan orang lain menuju tujuan bersama. Johnson dan Johnson (2009) mengidentifikasi lima elemen kunci pembelajaran kooperatif: positive interdependence, individual accountability, face-to-face interaction, social skills, dan group processing. Di abad 21, kemampuan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi paling dicari oleh dunia kerja.

2. Kolaborasi Virtual vs. Fisik

Teknologi digital membuka peluang kolaborasi tanpa batas geografis melalui platform seperti Google Workspace, Zoom, dan berbagai project management tools. Namun, penelitian Turkle (2015) memperingatkan bahwa over-reliance pada komunikasi digital dapat mengurangi kemampuan kolaborasi tatap muka yang memerlukan negosiasi, kompromi, dan pembacaan bahasa tubuh. Generasi digital perlu menguasai kedua mode kolaborasi ini.

3. Pengembangan Kemampuan Kolaboratif

Strategi membangun karakter kolaboratif:

- a. Project-based learning dengan kelompok heterogen
- b. Simulasi dan role-play untuk mengembangkan teamwork skills



- c. Pembelajaran tentang conflict resolution dan negotiation
- d. Penggunaan teknologi kolaboratif dengan refleksi tentang efektivitasnya
- e. Budaya kelas yang menghargai kontribusi setiap anggota
- f. Penilaian peer-to-peer untuk mengembangkan mutual accountability

F. Kreativitas dan Inovasi

1. Definisi dan Pentingnya

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi yang orisinal dan bernilai. Amabile (1996) mengidentifikasi tiga komponen kreativitas: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi. Di era gangguan digital, kreativitas bukan lagi kemewahan tetapi kebutuhan untuk beradaptasi dengan perubahan cepat.

2. Teknologi: Penghambat atau Pendorong Kreativitas?

Teknologi digital adalah pedang bermata dua untuk kreativitas. Di satu sisi, teknologi menyediakan alat kreatif yang belum pernah ada sebelumnya dan akses ke inspirasi global. Di sisi lain, konsumsi konten pasif dan algoritma yang mempersempit paparan dapat menghambat pemikiran divergen. Penelitian Rosen et al. (2013) menunjukkan bahwa melakukan banyak tugas secara bersamaan secara digital dapat mengurangi kemampuan berpikir mendalam yang diperlukan untuk kreativitas.

3. Memupuk Pola Pikir Kreatif

Memupuk kreativitas pada generasi digital sangat diperlukan pada era kemajuan saat ini:

- a. Penyediaan waktu untuk "kebosanan" yang memicu kreativitas
- b. Pembelajaran berbasis proyek dengan berbagai solusi
- c. Paparan terhadap perspektif beragam dan pemikiran antardisiplin
- d. Penggunaan teknologi sebagai alat kreatif, bukan hanya perangkat konsumsi
- e. Budaya yang menghargai proses, bukan hanya hasil
- f. Dorongan untuk mengambil risiko dan belajar dari kegagalan
- g. Lokakarya pemikiran desain dan kegiatan pemecahan masalah kreatif



G. Berpikir Kritis dan Analitis

1. Konsep dan Komponen

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan rasional. Facione (1990) mengidentifikasi keterampilan inti berpikir kritis: interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri. Di era informasi berlimpah, kemampuan ini menjadi literasi fundamental.

2. Krisis Berpikir Kritis di Era Pasca-Kebenaran

Generasi digital menghadapi kelebihan informasi dan fenomena “berita bohong” yang memerlukan kemampuan berpikir kritis yang tajam. Algoritma media sosial menciptakan “gelembung filter” dan “ruang gema” yang memperkuat bias konfirmasi. Penelitian Wineburg et al. (2016) menemukan bahwa mayoritas siswa kesulitan membedakan iklan dari berita atau mengevaluasi kredibilitas sumber daring.

3. Pembelajaran Berpikir Kritis

Strategi mengembangkan berpikir kritis berguna untuk kelangsungan pada era digital saat ini:

- a. Pengajaran eksplisit keterampilan berpikir kritis dan kesalahan logika
- b. Analisis media dan pendidikan literasi digital
- c. Pertanyaan Sokrates dalam diskusi kelas
- d. Pembelajaran berbasis inkuiri dan metode ilmiah
- e. Evaluasi sumber informasi dan praktik pemeriksaan fakta
- f. Debat dan argumentasi terstruktur
- g. Refleksi metakognitif tentang proses berpikir sendiri

H. Ketahanan Mental (*Resiliensi*)

1. Definisi dan Kerangka Kerja

Resiliensi adalah kemampuan untuk bangkit kembali dari kesulitan, beradaptasi dengan perubahan, dan tumbuh melalui kesulitan. Masten (2001) mendeskripsikan resiliensi sebagai “keajaiban biasa” hasil dari sistem adaptasi manusia yang normal, bukan sifat khusus. Reivich dan



Shatté (2002) mengidentifikasi tujuh faktor resiliensi: regulasi emosi, kontrol impuls, analisis kausal, efikasi diri, optimisme realistis, empati, dan kemampuan menjangkau.

2. Krisis Kesehatan Mental pada Generasi Digital

Statistik yang mengkhawatirkan menunjukkan peningkatan dramatis masalah kesehatan mental pada generasi digital. Penelitian Twenge (2017) menemukan korelasi antara penggunaan ponsel pintar dan media sosial dengan peningkatan depresi, dan kecemasan pada remaja. Fenomena takut ketinggalan (Fear of Missing Out), perbandingan sosial, dan perundungan siber menciptakan tekanan psikologis yang belum pernah ada sebelumnya. Pandemi COVID-19 semakin memperparah krisis ini dengan isolasi sosial dan pembelajaran daring yang berkepanjangan.

3. Membangun Generasi yang Tangguh

Membangun ketahanan mental generasi digital saat ini sangat diperlukan dengan cara berikut:

- a. Pembelajaran kesadaran penuh dan teknik regulasi emosi
- b. Pendidikan pola pikir bertumbuh (Dweck, 2006) - melihat kegagalan sebagai pembelajaran
- c. Pengembangan strategi penanganan yang sehat
- d. Pembangunan sistem dukungan dan rasa memiliki
- e. Detoksifikasi digital dan praktik perawatan diri
- f. Normalisasi diskusi tentang kesehatan mental
- g. Pengajaran keterampilan pemecahan masalah dan manajemen stres
- h. Koneksi dengan alam dan kegiatan fisik
- i. Pendidikan perilaku mencari bantuan profesional

4. Integrasi Pilar-Pilar Karakter

Kedelapan pilar karakter ini tidak berdiri sendiri tetapi saling terkait dan memperkuat satu sama lain. Religiusitas memberikan fondasi nilai untuk kejujuran; empati mendorong kerja sama; berpikir kritis memperkuat kreativitas; dan resiliensi menopang semua pilar lainnya ketika menghadapi tantangan. Pendidikan karakter yang efektif harus mengintegrasikan pilar-



pilar ini dalam kurikulum akademik, budaya sekolah, dan pemodelan dari pendidik (Berkowitz & Bier, 2005).

Di era digital, integrasi ini menjadi semakin penting karena teknologi tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi tetapi juga cara kita berpikir dan berperilaku. Pendidikan karakter untuk generasi digital harus mencakup kebijaksanaan digital (Prensky, 2012) - kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan bijak untuk meningkatkan kemampuan dan kesejahteraan, bukan mengurangnya.

DUMMMY



DUMMYY



BAB 6

PERAN KELUARGA MEMBENTUK KARAKTER DIGITAL

A. Keluarga Basis Pendidikan Karakter

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak, termasuk karakter digital. Keterlibatan orang tua muncul sebagai faktor penentu kritis dalam perilaku digital anak-anak, mencerminkan teori sistem ekologi Bronfenbrenner yang menyoroti peran esensial orang tua dalam mikrosistem. Dalam konteks era digital, keluarga tidak hanya berperan sebagai wadah sosialisasi tradisional, tetapi juga sebagai pusat pembelajaran literasi digital dan pembentukan kewargan digital yang bertanggung jawab.

Nilai-nilai keluarga memainkan peran penting dalam menentukan bagaimana anggota keluarga berhubungan dengan teknologi digital. Penelitian menunjukkan bahwa praktik keluarga di rumah menciptakan lingkungan lokal di mana anak-anak mengembangkan kebiasaan digital mereka. Praktik-praktik ini berdampak pada berbagai domain perkembangan anak, termasuk keterampilan digital, sikap terhadap pembelajaran, perkembangan bahasa dini, dan keterampilan sosioemosional.



Keterlibatan orang tua semakin diakui dalam kebijakan pendidikan digital sebagai faktor kunci dalam mengatasi eksklusi digital. Di tingkat Uni Eropa, rekomendasi Dewan Eropa 2023 menyerukan “partisipasi aktif” orang tua dan kelompok yang kurang terwakili dalam reformasi pendidikan digital. Sementara itu, Strategi Digital Irlandia untuk Sekolah hingga 2027 menekankan pemberdayaan orang tua untuk mendukung pembelajaran digital anak-anak, mengakui kesenjangan dalam keterampilan digital orang dewasa.

Peran keluarga dalam pendidikan karakter digital meliputi:

a. Fungsi Edukatif

Keluarga berfungsi sebagai lembaga pendidikan informal pertama yang mengajarkan anak tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, etika digital, dan keamanan online.

b. Fungsi Protektif

Melindungi anak dari konten berbahaya, predator online, cyberbullying, dan risiko digital lainnya melalui pengawasan yang seimbang dan komunikasi terbuka.

c. Fungsi Pembentukan

Nilai Menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan tanggung jawab yang kemudian diterapkan anak dalam kehidupan digital mereka.

d. Fungsi Modeling

Orang tua menjadi model perilaku digital yang diamati dan ditiru oleh anak-anak dalam penggunaan teknologi sehari-hari.

Dalam kebanyakan keluarga, pengasuhan anak mencerminkan pendidikan yang diterima orang tua. Pengasuhan di lingkungan digital adalah tantangan, yang relatif baru tanpa manfaat kebijaksanaan generasi yang diturunkan. Hal ini mempertegas pentingnya pembelajaran berkelanjutan bagi orang tua dalam menghadapi dinamika teknologi yang terus berkembang.



B. Pola Asuh Positif di Era Digital

Pola asuh positif di era digital memerlukan adaptasi dari prinsip-prinsip pengasuhan tradisional dengan mempertimbangkan kompleksitas teknologi dan media digital. Dua gaya mediasi orang tua yang dominan adalah mediasi restriktif dan aktif. Sementara strategi restriktif (misalnya, pembatasan waktu layar dan aturan layar keluarga) memberikan struktur awal, strategi ini saja tidak cukup untuk mengembangkan kompetensi digital yang kritis.

1. Prinsip-Prinsip Pola Asuh Digital Positif

a. Mediasi Aktif

Daripada hanya menetapkan batasan, orang tua yang berpartisipasi dalam diskusi tentang konten online, memodelkan kebiasaan digital yang seimbang, dan menawarkan bimbingan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih bermakna. Mediasi aktif mencakup:

1) Co-viewing dan co-playing

AAP merekomendasikan dengan kuat bahwa orang tua menonton atau bermain bersama anak untuk membantu anak memahami dan berinteraksi dengan media.

2) Diskusi konten

Membahas apa yang dilihat atau dialami anak secara online untuk mengembangkan pemikiran kritis.

3) Pembelajaran bersama

Menggunakan teknologi sebagai alat untuk belajar bersama dan eksplorasi kreatif.

b. Pendekatan Berbasis Usia

Untuk anak usia 2 hingga 5 tahun, disarankan untuk membatasi waktu layar kurang dari satu jam per hari. Waktu ini dapat digunakan untuk konten edukatif dan sesuai usia. Co-viewing dengan orang tua atau pengasuh tetap penting untuk membimbing pemahaman anak tentang apa yang mereka tonton dan mendorong partisipasi aktif serta diskusi.



Untuk anak sekolah dasar dan remaja awal, fokus bergeser ke:

- 1) Mengajarkan regulasi diri dan manajemen waktu layar
- 2) Membangun keterampilan berpikir kritis tentang konten online
- 3) Mengembangkan kesadaran keamanan digital dan privasi

Untuk remaja menengah dan atas, karena fokus cepat bergeser ke keamanan online, orang tua perlu mengubah strategi manajemen mereka dengan menggunakan kontrol orang tua bawaan yang menyediakan dasar pemfilteran konten tidak pantas dan pelacakan lokasi, serta aplikasi pihak ketiga yang memungkinkan orang tua memantau aktivitas online.

c. PEMBERDAYAAN DAN OTONOMI BERTAHAP

Melibatkan anak-anak Anda dalam aktivitas alternatif dan mendapatkan persetujuan anak Anda adalah hal yang vital, terlepas dari usia. Pola asuh positif memberikan otonomi bertahap seiring bertambahnya usia dan kematangan anak, sambil tetap memberikan bimbingan dan dukungan.

d. STRUKTUR DAN PANDUAN

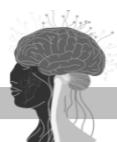
Konsep pengasuhan positif didasarkan pada prinsip-prinsip dasar termasuk struktur dan panduan – memberikan anak rasa aman, rutinitas yang dapat diprediksi, dan hal-hal yang diperlukan. Dalam konteks digital, ini berarti menciptakan kesepakatan media keluarga yang jelas dan konsisten.

e. PENDEKATAN NON-KEKERASAN

Pengasuhan tanpa kekerasan – mengesampingkan semua hukuman korporeal atau psikologis yang merendahkan. Hukuman korporeal adalah pelanggaran hak anak untuk menghormati integritas fisik dan martabat manusia. Dalam konteks digital, ini berarti menghindari hukuman yang berlebihan atau memalukan terkait penggunaan teknologi.

2. Strategi Praktis Pola Asuh Positif Digital

Tips pengasuhan digital positif meliputi: menemukan konten berkualitas untuk anak-anak sehingga mereka dapat belajar, bermain, dan menemukan



dengan sumber daya online; merancang aturan untuk keluarga Anda yang mencakup orang tua dan pengasuh lainnya, misalnya melalui “kesepakatan media keluarga”; menjelaskan harapan Anda untuk waktu layar anak Anda dan konsekuensi untuk tidak menghormati batasan waktu layar, memilih waktu layar yang lebih sedikit daripada lebih banyak, dan melibatkan anak-anak Anda dalam aktivitas alternatif.

Strategi-strategi ini termasuk menetapkan batasan yang konsisten seputar penggunaan media, memberikan instruksi yang efektif, dan penguatan positif. Pertimbangan tambahan diberikan kepada orang tua berdasarkan kekhawatiran unik seputar penggunaan media, seperti penggunaan media dengan beberapa anak di rumah, ketika anak-anak berkunjung dengan anggota keluarga/teman lain, dan tetap konsisten dalam praktik pengasuhan saat menyeimbangkan penggunaan pendidikan dan hiburan media.

C. Komunikasi Efektif Orang Tua dan Anak

Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter digital yang sehat. Orang tua perlu menemukan cara bagi anak-anak untuk menjadi peserta aktif dalam pertumbuhan karakter mereka sendiri. Perkembangan karakter optimal terjadi ketika anak-anak mulai membuat komitmen yang termotivasi sendiri untuk secara konsisten mempraktikkan nilai inti.

1. Prinsip Komunikasi Efektif

a. Keterbukaan dan Dialog Berkelanjutan

Mempertahankan zona komunikasi yang terbuka dan bebas penghakiman untuk mendukung perkembangan digital anak Anda yang berkelanjutan, dan lakukan check-in dengan mereka secara teratur. Komunikasi terbuka menciptakan lingkungan di mana anak merasa aman untuk berbagi pengalaman online mereka, baik positif maupun negatif.

b. Pendekatan Non-Judgmental

Meskipun mungkin tidak mudah untuk berbicara kadang-kadang, kita tahu dari penelitian bahwa orang tua yang menghindari



berbicara dengan anak-anak mereka tentang masalah serius dengan cepat kehilangan kepercayaan dan koneksi. Pendekatan yang tidak menghakimi mendorong anak untuk lebih terbuka tentang tantangan yang mereka hadapi di dunia digital.

c. **Komunikasi Proaktif, Bukan Reaktif**

Ketika anak-anak kecil pertama kali mulai online, orang tua harus bekerja sama dengan mereka dan berbicara tentang keamanan internet sejak usia dini. Orang tua harus memilih situs yang sesuai dan memeriksa kembali secara teratur untuk memastikan bahwa konten situs tersebut tidak berubah dan bahwa situs berbahaya tidak di-bookmark.

d. **Mendengarkan Aktif**

Mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap kekhawatiran, minat, dan pengalaman anak di dunia digital. Ini membangun kepercayaan dan memungkinkan orang tua memahami perspektif anak.

2. Topik-topik Penting dalam Komunikasi Digital

a. **Keamanan Online**

Keamanan online adalah bagian kunci dari kewargaan digital. Ini tentang menjaga informasi pribadi dan perangkat digital tetap aman dan mempertahankan kesejahteraan mental dan fisik saat terlibat secara online. Topik ini mencakup:

- 1) Perlindungan kata sandi dan keamanan akun
- 2) Privasi informasi pribadi
- 3) Mengenali dan menghindari penipuan online
- 4) Memahami jejak digital

b. **Etika dan Perilaku Digital**

Mengajarkan kewargaan digital bukan hanya tentang menjaga keamanan anak-anak ini tentang memelihara rasa keingintahuan dan pemahaman sambil mendasarkan anak-anak pada empati dan rasa hormat untuk pertukaran online mereka. Diskusi mencakup:

- 1) Menghormati orang lain dalam komunikasi online
- 2) Dampak kata-kata dan tindakan di media sosial



- 3) Konsekuensi cyberbullying
- 4) Berbagi konten secara bertanggung jawab

c. *Cyberbullying* dan Pelecehan Online

Predator seksual dapat menyamar sebagai teman untuk memikat anak dari perlindungan keluarga mereka. Cyberbully dapat menargetkan anak untuk pelecehan. Menggunakan email atau mengunduh file dapat menyebabkan virus atau spyware tersembunyi, yang membahayakan privasi keluarga dan komputer. Penting untuk:

- 1) Mengajarkan anak cara melaporkan perilaku yang tidak pantas
- 2) Membangun kepercayaan agar anak merasa nyaman melaporkan masalah
- 3) Mendiskusikan strategi menghadapi cyberbullying

d. Literasi Media dan Informasi

Mengajarkan mereka langkah-langkah ini akan memberdayakan mereka untuk menavigasi ranah digital dengan percaya diri dan akan dapat membedakan informasi yang dapat dipercaya dari yang tidak dapat dipercaya secara online. Topik mencakup:

- 1) Memverifikasi kebenaran informasi
- 2) Mengenali berita palsu dan disinformasi
- 3) Mengevaluasi sumber informasi
- 4) Memahami algoritma dan filter bubble

3. Strategi Komunikasi Praktis

a. Gunakan Peluang Sehari-hari

Gunakan kesempatan sehari-hari seperti acara TV, film, berita – untuk mendiskusikan perilaku online yang pantas dan konsekuensi dari aktivitas yang tidak pantas.

b. Komunikasi Berbasis Usia

Penting untuk menjaga informasi ini sesuai usia – memperluas informasi yang Anda bagikan saat anak-anak Anda tumbuh lebih besar.



- c. Jadilah Sumber Daya yang dapat Dipercaya
Biarkan mereka tahu bahwa sebagai orang tua Anda adalah sumber daya yang aman bagi mereka, dan bahwa Anda bersedia membaca pesan dan memberi mereka umpan balik.
- d. Diskusi Keluarga Reguler
Diskusi bijaksana tentang penggunaan teknologi selama waktu keluarga. Misalnya, sekali seminggu, bicarakan tentang dampak positif atau negatif dari waktu layar dan buat solusi bersama.

D. Menetapkan Aturan dan Batasan Penggunaan Teknologi

Penetapan aturan dan batasan yang jelas merupakan komponen penting dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Mayoritas orang tua yang luar biasa (86%) memiliki aturan seputar kapan, di mana, atau bagaimana anak mereka dapat menggunakan layar, menurut survei kami. Sekitar satu dari sepuluh mengatakan mereka tidak memiliki aturan seputar penggunaan layar.

1. Pentingnya Aturan dan Batasan

- a. Memberikan Struktur dan Keamanan
Aturan yang konsisten memberikan struktur yang dapat diprediksi, membantu anak memahami ekspektasi dan mengembangkan regulasi diri.
- b. Melindungi Kesehatan Fisik dan Mental
Membatasi waktu layar telah terbukti meningkatkan kualitas tidur dan interaksi sosial. Mengelola waktu layar dan mempromosikan kebiasaan digital yang sehat adalah aspek penting dari pengasuhan di dunia yang digerakkan oleh teknologi saat ini.
- c. Mengembangkan Keseimbangan
Waktu layar yang berlebihan dapat memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan mereka. Berkaitan dengan perkembangan kognitif, layar memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan dan pembelajaran. Namun, penelitian telah menunjukkan bahwa waktu layar yang berlebihan dan multitasking media dapat berdampak



negatif pada fungsi eksekutif, perkembangan sensorimotor, dan hasil akademik.

2. Komponen Kesepakatan Media Keluarga

Untuk efektif menerapkan batasan waktu layar dan mempromosikan kebiasaan teknologi yang sehat, membuat rencana media keluarga adalah alat yang sangat berharga. Rencana ini tidak hanya menetapkan batasan yang jelas tetapi juga mendorong pengambilan keputusan kolaboratif dan akuntabilitas dalam keluarga.

- a. Zona Bebas Layar adalah menetapkan area atau waktu tertentu yang bebas dari teknologi:
 - 1) Rutinitas tidur bebas layar: Keluarkan semua layar dari kamar tidur setidaknya 30-60 menit sebelum waktu tidur
 - 2) Zona bebas gadget saat makan keluarga
 - 3) Waktu bebas layar sebelum tidur
- b. Batasan Waktu Layar, AAP merekomendasikan batas waktu yang jelas untuk anak-anak prasekolah: tidak lebih dari satu jam total waktu layar (televisi, tablet, komputer, dan smartphone digabungkan).
Pertimbangan penting:
 - 1) Waktu layar tidak boleh mengorbankan tidur yang cukup dan aktivitas fisik
 - 2) Perbedaan antara waktu layar edukatif dan hiburan
 - 3) Fleksibilitas untuk kebutuhan khusus (proyek sekolah, komunikasi keluarga)
- c. Jenis Konten dan Platform
 - 1) Batasan usia untuk aplikasi dan platform media sosial
 - 2) Persetujuan orang tua untuk unduhan aplikasi baru
 - 3) Pemilihan konten yang sesuai usia dan berkualitas
- d. Privasi dan Keamanan
 - 1) Aturan tentang berbagi informasi pribadi
 - 2) Pengaturan privasi pada akun media sosial
 - 3) Tidak berbicara dengan orang asing online



- e. Konsekuensi dan Penguatan
 - 1) Konsekuensi yang jelas untuk pelanggaran aturan
 - 2) Penguatan positif untuk perilaku digital yang baik
 - 3) Sistem reward untuk penggunaan teknologi yang bertanggung jawab

3. Implementasi Aturan Efektif

a. Konsistensi

Meskipun mayoritas orang tua memiliki aturan seputar layar, lebih sedikit yang mampu mematuhi aturan mereka sepanjang waktu. Faktanya, sekitar satu dari lima orang tua mengatakan demikian. Bagian terbesar – 55% – mengatakan mereka mematuhi aturan layar mereka sebagian besar waktu. 11% lainnya mengatakan mereka kadang-kadang melakukannya, dan 2% jarang atau tidak pernah mematuhi aturan-aturan ini.

Konsistensi memerlukan:

- 1) Komitmen dari semua anggota keluarga, termasuk orang tua
 - 2) Aturan yang realistis dan dapat diterapkan
 - 3) Komunikasi yang jelas tentang ekspektasi
- b. Fleksibilitas dan Adaptasi: Sesuaikan batasan saat diperlukan, kehidupan berubah, dan kadang-kadang waktu layar perlu disesuaikan untuk alasan seperti proyek sekolah atau acara keluarga. Bersikaplah fleksibel dengan aturan, tetapi selalu pastikan ada keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas lain.
- c. Penggunaan Teknologi Bantuan
- 1) Kontrol orang tua bawaan pada perangkat
 - 2) Aplikasi pemantauan dan manajemen waktu layar
 - 3) Filter konten dan pembatasan usia
- d. Melibatkan Anak dalam Proses Terlepas dari usia, mendapatkan persetujuan anak Anda sangat penting. Keterlibatan anak menciptakan rasa kepemilikan dan meningkatkan kepatuhan terhadap aturan.



4. Tantangan dalam Menetapkan Batasan

Beberapa orang tua melaporkan ketidakmampuan mereka untuk mengelola dan melepaskan anak-anak mereka dari waktu layar, menggambarkannya sebagai "tugas yang menakutkan dan melelahkan". Beberapa orang tua melaporkan anak-anak mereka akan mengalami "air mata dan amukan ketika menonton layar diambil". Orang tua menyatakan kompleksitas tambahan ketika anak-anak dari kelompok usia yang berbeda terlibat, dalam menyeimbangkan waktu layar yang tepat di antara mereka, yang menyebabkan orang tua merasa "berkonflik" dan "bersalah".

Strategi mengatasi tantangan dalam menetapkan batasan penggunaan teknologi di era kemajuan saat ini:

- a. Komunikasi terbuka tentang alasan di balik aturan
- b. Konsistensi dari semua pengasuh
- c. Menyediakan alternatif menarik untuk waktu layar
- d. Mencari dukungan dari profesional jika diperlukan

E. Menjadi *Role Model* Digital Baik

Orang tua sebagai role model digital memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku digital anak-anak. Anak-anak kita belajar bagaimana berperilaku dengan mengamati kita. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memodelkan perilaku digital yang tepat, seperti membatasi penggunaan perangkat dan memprioritaskan waktu bebas layar.

1. Mengapa *Role Modeling* Penting

- a. Pembelajaran Observasional

Jumlah waktu layar yang ditonton orang tua dan anak-anak sangat berkaitan; anak-anak yang tinggal di rumah di mana menonton TV didorong (misalnya, makan dimakan di depan TV dan TV menyala ketika anak pulang dari sekolah) lebih cenderung terlibat dalam binge-watching sendiri. Jika orang tua menonton televisi lebih dari empat jam setiap hari, putra dan putri mereka akan, masing-masing, memiliki kemungkinan 10,5 kali lipat dan tiga kali lipat untuk melakukan hal yang sama.



b. Konsistensi Aturan dan Perilaku

Konsisten dengan aturan orang tua mengenai teknologi digital dan Internet, aturan memprediksi secara negatif penggunaan Internet yang bermasalah pada remaja. Hasil ini mengingatkan kita tentang pentingnya konsistensi pendidikan (yaitu, kesepakatan aturan-perilaku) dari orang tua. Sebaliknya, ketika aturan orang tua dan perilaku orang tua tidak setuju, hanya perilaku orang tua yang memprediksi secara positif penggunaan Internet yang berlebihan pada anak-anak. Menurut teori pembelajaran sosial, proses pemodelan orang tua terjadi, yaitu pembelajaran observasional di mana perilaku orang tua bertindak sebagai anteseden untuk perilaku serupa pada anak.

c. Pembentukan Norma Digital Keluarga

Sikap orang tua dan strategi mediasi penggunaan digital menciptakan lingkungan lokal di mana anak-anak mengembangkan praktik digital rumah mereka. Praktik-praktik ini berdampak pada domain perkembangan anak yang berbeda termasuk keterampilan digital mereka, sikap terhadap membaca, perkembangan bahasa dini, keterampilan sosioemosional, dan pembelajaran dalam sains, teknologi, teknik, dan matematika.

2. Aspek-aspek Role Modeling Digital

a. Penggunaan Teknologi yang Seimbang

Technoference orang tua penarikan perhatian mendadak karena gangguan perangkat dapat berdampak negatif pada kualitas dan kuantitas waktu yang mereka habiskan dengan anak-anak mereka. Praktik baik yang dapat diterapkan dalam lingkungan anak:

- 1) Meletakkan perangkat saat berinteraksi dengan anak
- 2) Menunjukkan keseimbangan antara aktivitas online dan offline
- 3) Tidak menggunakan teknologi sebagai pelarian dari tanggung jawab

b. Etika Digital

Tema positif yang muncul khususnya dalam tinjauan kualitatif termasuk diskusi tentang kewargaan digital yang baik, identifikasi dan dorongan



peluang digital, dan pemodelan peran orang tua dari penggunaan teknologi yang positif. Ide global “menjadi orang baik” dan bagaimana ini diterjemahkan ke ruang online digambarkan oleh orang tua sebagai prinsip dasar yang mereka terapkan di seluruh interaksi mereka dengan remaja.

Mendemonstrasikan:

- 1) Komunikasi yang hormat dalam komunikasi online
- 2) Tidak menyebarkan gosip atau informasi yang belum diverifikasi
- 3) Menghormati privasi orang lain dalam postingan media sosial
- 4) Menggunakan bahasa yang sopan dalam komunikasi digital

c. Manajemen Waktu Layar

Ketika Anda berbicara atau bermain dengan anak Anda, sangat bagus jika Anda dapat menyingkirkan perangkat Anda dan fokus pada apa yang penting bagi anak Anda.

Contoh praktis:

- 1) Menetapkan waktu bebas layar untuk seluruh keluarga
- 2) Tidak membawa perangkat ke meja makan
- 3) Menghindari penggunaan smartphone berlebihan di depan anak

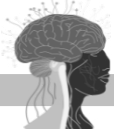
d. Penggunaan Kreatif dan Produktif

Gunakan teknologi digital dengan cara yang kreatif dan sehat – misalnya, untuk aktivitas kreatif seperti menggambar, aktivitas kesejahteraan seperti meditasi, atau aktivitas kesehatan seperti pelacakan kebugaran.

3. Tantangan dalam Menjadi Role Model

a. Technoference dalam Konteks Kerja

Di dunia yang semakin terhubung, ada alasan yang valid untuk berada di ponsel kita di sekitar anak-anak kita – dan, dalam beberapa kasus, ini bahkan dapat mendukung peran kita sebagai orang tua. Misalnya, pertimbangkan orang tua yang ingin menghadiri latihan olahraga anak mereka, tetapi diharapkan untuk tetap terhubung dengan pekerjaan selama waktu itu. Dalam kasus itu, kadang-kadang memeriksa ponsel mereka adalah bagian dari strategi untuk hadir secara fisik bagi anak mereka.



- b. Perbedaan Generasi dalam Penggunaan Teknologi
Orang tua mungkin menghadapi tantangan dalam memodelkan penggunaan teknologi terkini yang tidak mereka kuasai sepenuhnya, seperti media sosial baru atau platform gaming yang populer di kalangan anak-anak.
- c. Tekanan Sosial dan Profesional
Tuntutan pekerjaan yang mengharuskan konektivitas konstan dapat membuat sulit bagi orang tua untuk mendemonstrasikan batasan yang sehat dengan teknologi.

4. Strategi Menjadi Role Model Efektif

- a. Self-Awareness dan Refleksi
Orang tua perlu secara teratur mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri dan bagaimana hal itu memengaruhi keluarga mereka.
- b. Transparansi tentang Penggunaan Teknologi
Jelaskan kepada anak-anak kapan dan mengapa Anda menggunakan teknologi, terutama untuk pekerjaan atau keperluan penting.
- c. Mempraktikkan Apa yang Diajarkan
Ikuti aturan yang sama yang Anda tetapkan untuk anak-anak Anda, atau jelaskan mengapa beberapa aturan mungkin berbeda untuk orang dewasa.
- d. Komitmen pada Perbaikan Berkelanjutan
Akui ketika Anda membuat kesalahan dalam penggunaan teknologi dan tunjukkan kesediaan untuk berubah.

F. *Quality Time* tanpa Gadget

Quality time atau waktu berkualitas tanpa gadget merupakan aspek krusial dalam membangun ikatan keluarga yang kuat dan mengembangkan karakter anak di era digital. Waktu bebas layar tidak hanya tentang mengurangi paparan teknologi, tetapi juga tentang menciptakan momen bermakna yang memperkuat hubungan keluarga dan mendukung perkembangan holistik anak.



1. Pentingnya Quality Time tanpa Gadget

a. Memperkuat Ikatan Keluarga

Interaksi tatap muka yang berkualitas membangun koneksi emosional yang lebih dalam antara orang tua dan anak. Waktu bersama tanpa distraksi teknologi memungkinkan komunikasi yang lebih autentik dan perhatian penuh terhadap satu sama lain.

b. Mendukung Perkembangan Kognitif dan Sosial

Aktivitas offline seperti bermain, membaca bersama, dan percakapan tatap muka sangat penting untuk perkembangan bahasa, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis anak.

c. Meningkatkan Kesehatan Mental dan Fisik

Waktu bebas layar mendorong aktivitas fisik, kreativitas, dan eksplorasi dunia nyata. Ini juga mengurangi risiko masalah kesehatan mental yang terkait dengan penggunaan teknologi berlebihan, seperti kecemasan dan depresi.

d. Mengembangkan Keterampilan Hidup Esensial

Melalui aktivitas bersama tanpa teknologi, anak-anak belajar keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja sama, kesabaran, dan kemampuan untuk menikmati momen saat ini.

2. Strategi Menciptakan Quality Time

a. Menetapkan Waktu Khusus Bebas Gadget

- 1) Waktu makan keluarga: Menjadikan makan bersama sebagai waktu sakral tanpa perangkat elektronik
- 2) Ritual sebelum tidur: Membaca cerita, berbicara tentang hari yang dijalani, atau aktivitas menenangkan lainnya
- 3) Weekend tanpa layar: Menentukan beberapa jam atau satu hari di akhir pekan untuk aktivitas keluarga tanpa teknologi
- 4) Liburan digital detox: Periode tertentu selama liburan keluarga untuk sepenuhnya terputus dari teknologi

b. Aktivitas Keluarga Bermakna

- 1) Permainan papan dan kartu: Aktivitas yang mendorong interaksi, strategi, dan kesenangan bersama



- 2) Memasak bersama: Melibatkan anak dalam persiapan makanan mengajarkan keterampilan hidup dan menciptakan kenangan
 - 3) Aktivitas outdoor: Berkemah, hiking, piknik, atau sekadar bermain di taman
 - 4) Proyek kreatif: Seni dan kerajinan, berkebun, atau proyek rumah tangga yang melibatkan seluruh keluarga
 - 5) Olahraga keluarga: Bersepeda, berenang, atau olahraga tim yang bisa dinikmati bersama
- c. Menciptakan Tradisi Keluarga
- Tradisi keluarga yang konsisten tanpa teknologi menciptakan antisipasi, stabilitas, dan kenangan jangka panjang:
- 1) Malam permainan keluarga mingguan
 - 2) Ritual Sunday brunch atau breakfast bersama
 - 3) Kunjungan bulanan ke museum, perpustakaan, atau tempat budaya
 - 4) Proyek amal atau sukarelawan keluarga
 - 5) Perayaan khusus dengan ritual yang unik
- d. Membaca Bersama:
- Membaca bersama buku fisik (bukan e-book) menciptakan pengalaman yang berbeda dan lebih intim. Ini juga:
- 1) Mengembangkan literasi dan imajinasi anak
 - 2) Menyediakan konten untuk diskusi
 - 3) Menciptakan ritual yang menenangkan, terutama sebelum tidur
 - 4) Memodelkan kebiasaan membaca yang positif
- e. Percakapan Bermakna
- Waktu tanpa gadget adalah kesempatan ideal untuk percakapan yang lebih dalam:
- 1) Menanyakan tentang perasaan, pikiran, dan pengalaman anak
 - 2) Berbagi cerita keluarga dan nilai-nilai
 - 3) Mendiskusikan topik-topik penting tanpa distraksi
 - 4) Praktik mendengarkan aktif dan empati



3. Mengatasi Tantangan

a. Resistensi dari Anak

Anak-anak, terutama remaja, mungkin awalnya menolak waktu bebas gadget:

- 1) Mulai dengan periode pendek dan tingkatkan secara bertahap
- 2) Libatkan anak dalam memilih aktivitas
- 3) Tunjukkan antusiasme dan jadikan menyenangkan
- 4) Konsisten dan sabar dengan transisi

b. Kesibukan Jadwal Keluarga

Keluarga modern sering menghadapi jadwal yang padat:

- 1) Prioritaskan quality time dalam perencanaan keluarga
- 2) Bahkan 15-30 menit terfokus lebih baik daripada tidak sama sekali
- 3) Integrasikan quality time dalam aktivitas rutin (seperti perjalanan ke sekolah)
- 4) Lindungi waktu keluarga dari komitmen luar yang berlebihan

c. Godaan Teknologi

Bahkan saat waktu bebas gadget, godaan untuk mengecek perangkat bisa kuat:

- 1) Simpan perangkat di lokasi yang tidak terlihat atau di luar jangkauan
- 2) Gunakan mode "Do Not Disturb" atau airplane mode
- 3) Buat "parkir gadget" khusus di rumah
- 4) Saling mengingatkan dan mendukung antar anggota keluarga

d. Ketergantungan pada Hiburan Digital

Keluarga yang terbiasa dengan hiburan digital mungkin merasa kesulitan mencari alternatif:

- 1) Eksplorasi hobi dan minat baru bersama-sama
- 2) Rediscover aktivitas masa kecil orang tua
- 3) Kunjungi tempat-tempat baru di komunitas lokal
- 4) Manfaatkan sumber daya komunitas seperti perpustakaan, pusat rekreasi



e. Manfaat Jangka Panjang

Quality time tanpa gadget memberikan manfaat yang berkelanjutan:

- 1) Memori keluarga yang kuat: Kenangan aktivitas bersama bertahan lebih lama daripada waktu di depan layar
- 2) Resiliensi emosional: Anak-anak yang memiliki koneksi keluarga kuat lebih tangguh menghadapi tantangan
- 3) Keterampilan sosial: Interaksi tatap muka mengembangkan empati dan kemampuan komunikasi
- 4) Kebahagiaan keluarga: Waktu berkualitas bersama meningkatkan kepuasan dan kebahagiaan keseluruhan keluarga
- 5) Model untuk masa depan: Anak-anak akan membawa nilai quality time ini ke keluarga mereka sendiri

G. Mengatasi Konflik Generasi dalam Teknologi

Konflik generasi seputar teknologi adalah fenomena umum dalam keluarga modern, di mana perbedaan pemahaman, nilai, dan praktik digital antara orang tua dan anak dapat menjadi sumber ketegangan. Kesenjangan digital generasional ini memerlukan pendekatan yang bijaksana dan empatik untuk menjembatani perbedaan dan menciptakan harmoni keluarga.

1. Memahami Akar Konflik Generasi

a. Perbedaan Pengalaman Teknologi

Orang tua dan anak-anak tumbuh di era teknologi yang sangat berbeda. Orang tua mungkin mengingat masa sebelum internet, sementara anak-anak adalah “digital natives” yang tidak pernah mengenal dunia tanpa teknologi. Perbedaan pengalaman ini menciptakan perspektif yang berbeda tentang pentingnya dan peran teknologi dalam kehidupan.

b. Kesenjangan Keterampilan Digital

Dalam banyak keluarga, anak-anak memiliki keterampilan teknis yang lebih maju daripada orang tua mereka. Ini dapat menyebabkan dinamika kekuatan yang terbalik, di mana orang tua merasa kehilangan otoritas atau tidak mampu mengawasi aktivitas digital anak mereka secara efektif.



c. Perbedaan Nilai dan Prioritas

Orang tua mungkin memprioritaskan interaksi tatap muka, privasi, dan kehati-hatian dalam berbagi online, sementara anak-anak, terutama remaja, sangat menghargai konektivitas sosial, ekspresi diri online, dan partisipasi dalam komunitas digital. Perbedaan nilai ini dapat menyebabkan konflik tentang batasan dan aturan teknologi.

d. Ketakutan dan Kekhawatiran Orang Tua

Orang tua sering khawatir tentang risiko yang tidak sepenuhnya mereka pahami, seperti predator online, cyberbullying, atau dampak jangka panjang dari media sosial. Kekhawatiran ini, meskipun valid, kadang-kadang dapat menyebabkan reaksi yang dirasakan anak sebagai berlebihan atau tidak adil.

e. Kebutuhan Otonomi Anak

Remaja secara alami mencari otonomi dan privasi sebagai bagian dari perkembangan mereka. Teknologi dan media sosial adalah domain penting di mana mereka mengeksplorasi identitas dan membangun hubungan sosial. Pengawasan orang tua yang terlalu ketat dapat dirasakan sebagai invasi privasi.

2. Jenis-jenis Konflik Umum

a. Waktu Layar

Salah satu sumber konflik paling umum adalah durasi dan waktu penggunaan teknologi. Orang tua mungkin merasa anak menghabiskan terlalu banyak waktu di perangkat, sementara anak merasa batasan yang ditetapkan tidak realistis atau tidak adil.

b. Konten dan Platform

Ketidaksepakatan tentang jenis konten yang pantas, permainan yang boleh dimainkan, atau platform media sosial yang boleh digunakan. Orang tua mungkin tidak memahami atau menyetujui platform yang populer di kalangan anak-anak.

c. Privasi dan Pengawasan

Anak-anak, terutama remaja, menginginkan privasi dalam aktivitas online mereka, sementara orang tua merasa perlu mengawasi



untuk keamanan. Ini menciptakan ketegangan tentang sejauh mana pengawasan yang tepat.

d. **Prioritas Aktivitas**

Konflik terjadi ketika penggunaan teknologi mengganggu tanggung jawab lain seperti pekerjaan rumah, tugas rumah tangga, atau waktu keluarga.

e. **Role Modeling**

Anak-anak mungkin menunjukkan hipokripsi ketika orang tua menetapkan aturan ketat untuk mereka tetapi tidak mengikuti aturan yang sama. "Kenapa aku tidak boleh main HP saat makan, tapi Ayah boleh?"

3. Strategi Mengatasi Konflik

a. **Pembelajaran Mutual dan Saling Pengertian**

Alih-alih menganggap kesenjangan digital sebagai masalah, pandang sebagai kesempatan untuk pembelajaran mutual:

- 1) Orang tua belajar dari anak: Mintalah anak menjelaskan platform atau teknologi yang mereka gunakan
- 2) Anak belajar dari orang tua: Bagikan perspektif orang tua tentang keamanan dan etika
- 3) Eksplorasi bersama: Coba platform atau aplikasi baru bersama-sama

b. **Komunikasi Terbuka dan Empatik**

Pendekatan komunikasi yang efektif sangat penting:

- 1) Dengarkan perspektif anak: Pahami mengapa teknologi penting bagi mereka
- 2) Jelaskan kekhawatiran dengan jelas: Komunikasikan alasan di balik aturan, bukan hanya menetapkan larangan
- 3) Hindari reaksi berlebihan: Tetap tenang saat mendiskusikan masalah teknologi
- 4) Gunakan "I-statements": "Saya khawatir ketika..." daripada "Kamu selalu..."



- c. **Negosiasi dan Kompromi Kolaboratif:** Libatkan anak dalam proses pembuatan aturan:
- 1) **Co-create aturan keluarga:** Diskusikan dan sepakati aturan bersama
 - 2) **Fleksibilitas dalam batasan:** Sesuaikan aturan seiring bertambahnya usia dan kematangan anak
 - 3) **Trial periods:** Coba aturan baru dengan periode percobaan dan evaluasi
 - 4) **Earned privileges:** Berikan kebebasan lebih sebagai reward untuk tanggung jawab yang ditunjukkan
- d. **Pendidikan dan Literasi Digital Keluarga**
Meningkatkan pemahaman pendidikan dan literasi digital seluruh keluarga dapat dilakukan dengan cara:
- 1) **Workshop keluarga:** Pelajari tentang keamanan online, privasi, dan etika digital bersama
 - 2) **Diskusi kasus:** Bahas berita atau kejadian terkait teknologi dan implikasinya
 - 3) **Sumber daya bersama:** Gunakan panduan dan sumber daya pendidikan digital sebagai referensi keluarga
- e. **Fokus pada Nilai, Bukan Hanya Aturan**
Alih-alih hanya menetapkan aturan, bantu anak memahami nilai-nilai yang mendasarinya:
- 1) **Mengapa keseimbangan penting:** Diskusikan pentingnya beragam aktivitas untuk perkembangan
 - 2) **Dampak perilaku online:** Bantu anak memahami konsekuensi tindakan digital mereka
 - 3) **Tanggung jawab digital:** Kembangkan pemahaman tentang kewargaan digital yang baik
- f. **Mengakui dan Menghormati Perbedaan**
Terima bahwa beberapa perbedaan adalah normal dan bahkan sehat:
- 1) **Ruang untuk eksplorasi:** Izinkan anak mengeksplorasi dunia digital dengan bimbingan yang tepat



- 2) Privasi yang sesuai usia: Hormati kebutuhan privasi anak yang semakin meningkat seiring usia
 - 3) Kepercayaan bertahap: Bangun kepercayaan dengan memberikan tanggung jawab bertahap
- g. Mencari Bantuan Profesional: Ketika konflik menjadi persisten atau parah:
- 1) Konseling keluarga: Terapis dapat membantu memfasilitasi komunikasi
 - 2) Workshop parenting: Ikuti program tentang pengasuhan digital
 - 3) Konsultasi dengan ahli: Dapatkan perspektif dari psikolog anak atau spesialis media digital

4. Mengubah Konflik Menjadi Kesempatan

Konflik generasi tentang teknologi, meskipun menantang, dapat menjadi kesempatan untuk:

- a. Memperdalam hubungan: Proses mengatasi konflik dapat memperkuat pemahaman mutual
- b. Mengembangkan keterampilan: Baik orang tua maupun anak belajar negosiasi, empati, dan kompromi
- c. Evolusi aturan keluarga: Aturan yang berkembang mencerminkan pertumbuhan dan perubahan kebutuhan keluarga
- d. Model resolusi konflik: Anak belajar cara mengatasi perbedaan secara konstruktif

5. Perspektif Jangka Panjang

Penting untuk diingat bahwa:

- a. Teknologi akan terus berkembang, dan konflik generasi akan tetap ada
- b. Tujuannya bukan menciptakan kesepakatan sempurna, tetapi komunikasi yang sehat dan saling menghormati
- c. Anak-anak yang dibesarkan dengan dialog terbuka tentang teknologi lebih siap untuk membuat keputusan digital yang bijaksana secara mandiri
- d. Investasi dalam mengatasi konflik ini akan membayar dividen dalam hubungan keluarga jangka panjang



BAB 7

PERAN SEKOLAH DAN PENDIDIK

Pendidikan karakter merupakan upaya sadar dan terencana untuk membantu peserta didik memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Dalam konteks ini, sekolah menjadi garda terdepan dalam menanamkan nilai-nilai fundamental seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kedisiplinan yang sering kali terkikis oleh pengaruh negatif teknologi digital (Berkowitz & Hoppe, 2009).

A. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum

Integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum merupakan langkah fundamental dalam memastikan pembentukan karakter berlangsung secara sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini tidak menempatkan pendidikan karakter sebagai mata pelajaran terpisah, melainkan menyatukannya ke dalam seluruh aspek pembelajaran (Koesoema, 2010).

1. Konsep Integrasi Kurikulum

Kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan karakter dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Menurut Lickona (2012), pendidikan karakter yang efektif mencakup tiga komponen utama: pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Ketiga



komponen ini harus terintegrasi dalam setiap mata pelajaran dan kegiatan pembelajaran.

Di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menetapkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai bagian integral dari Gerakan Nasional Revolusi Mental. Lima nilai utama yang menjadi fokus adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemendikbud, 2017). Nilai-nilai ini diintegrasikan melalui pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

2. Strategi Integrasi

- a. Pertamaintegrasi melalui pembelajaran langsung dimana nilai-nilai karakter menjadi materi pembelajaran eksplisit. Misalnya, dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya belajar struktur kalimat tetapi juga nilai kejujuran melalui teks berita faktual atau nilai empati melalui cerita fiksi (Slavin, 2006).
- b. Kedua, integrasi melalui pembelajaran tidak langsung yang mencakup penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Guru mencontohkan nilai-nilai positif dalam interaksi sehari-hari, sementara siswa mengobservasi dan menginternalisasi perilaku tersebut (Bandura, 1977).
- c. Ketiga, penggunaan pendekatan tematik-integratif khususnya di tingkat pendidikan dasar, di mana tema pembelajaran menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan nilai karakter tertentu. Pendekatan ini memudahkan siswa memahami relevansi nilai dalam berbagai konteks kehidupan (Fogarty, 1991).

3. Adaptasi untuk Generasi Digital

Dalam konteks generasi digital, integrasi pendidikan karakter harus mempertimbangkan literasi digital dan etika bermedia sosial. Kurikulum perlu dilengkapi dengan materi tentang digital citizenship, cyberbullying prevention, dan critical thinking dalam menghadapi informasi online (Ribble, 2015). Pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi seperti platform e-learning, simulasi digital, dan gamifikasi untuk meningkatkan engagement siswa sambil menanamkan nilai karakter.



B. Model Pembelajaran Berbasis Karakter

Metode pembelajaran berbasis karakter menekankan proses aktif dimana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengalami, merasakan, dan mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam konteks nyata.

1. Metode Pembelajaran Aktif

a. *Project-Based Learning* (PBL)

Merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan karakter melalui proyek nyata yang menantang siswa bekerja sama, berpikir kritis, dan bertanggung jawab. Melalui PBL, siswa belajar nilai kolaborasi, ketekunan, dan kreativitas (Thomas, 2000). Misalnya, proyek membuat kampanye anti-bullying digital mengajarkan empati dan kepedulian sosial.

b. *Service Learning*

Menggabungkan pembelajaran akademik dengan pelayanan masyarakat. Metode ini terbukti efektif meningkatkan kesadaran sosial, empati, dan civic responsibility (Billig, 2000). Siswa dapat terlibat dalam kegiatan seperti mengajar literasi digital kepada lansia atau membuat konten edukatif untuk media sosial.

c. *Cooperative Learning*

Menekankan kerja kelompok dengan tanggung jawab individual dan interdependensi positif. Metode ini mengembangkan keterampilan sosial, saling menghargai, dan komunikasi efektif (Johnson & Johnson, 2009). Strategi seperti jigsaw, think-pair-share, dan group investigation dapat digunakan.

2. Metode Reflektif

a. *Journaling dan Refleksi Diri*: mendorong siswa untuk introspeksi tentang pengalaman belajar dan perilaku mereka. Aktivitas menulis jurnal digital atau blog reflektif membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan area pengembangan karakter mereka (Moon, 2006).

b. *Diskusi Moral dan Dilema Etika*: menggunakan kasus-kasus moral untuk melatih kemampuan reasoning dan decision-making. Metode Socratic questioning memfasilitasi siswa mengeksplorasi berbagai



perspektif dan konsekuensi dari pilihan moral (Kohlberg, 1981). Kasus dilema dapat diambil dari situasi digital seperti privacy vs transparency atau freedom of speech vs hatespeech.

3. Metode Eksperiensial

a. *Role-Playing* dan Simulasi

Memungkinkan siswa mengalami situasi moral dalam lingkungan yang aman. Mereka dapat merasakan dampak dari berbagai pilihan perilaku, dan mengembangkan empati (Bredemeier & Shields, 1986). Simulasi cyber-situation seperti menghadapi cyberbullying atau hoax dapat menjadi learning experience yang powerful.

b. *Experiential Learning Cycle*

Kolb (1984) menekankan pembelajaran melalui pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif. Siswa belajar dari pengalaman nyata, merefleksikannya, membentuk pemahaman baru, dan menerapkannya dalam situasi berbeda.

C. Guru sebagai Teladan Karakter

Guru memiliki peran sentral sebagai role model dalam pendidikan karakter. Modeling atau keteladanan merupakan metode paling efektif dalam membentuk karakter karena siswa cenderung meniru perilaku orang dewasa yang mereka kagumi (Bandura, 1977).

1. Teori *Social Learning*

Albert Bandura (1977) dalam Social Learning Theory menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi dan imitasi. Anak-anak mengobservasi perilaku orang dewasa, khususnya figur otoritas seperti guru, dan meniru perilaku tersebut. Oleh karena itu, konsistensi antara apa yang guru ajarkan dan praktikkan menjadi krusial.

2. Karakteristik Guru sebagai Teladan

a. Integritas dan Konsistensi

Guru harus menunjukkan konsistensi antara perkataan dan perbuatan. Ketika guru mengajarkan kejujuran, ia harus jujur dalam setiap interaksi. Ketika mengajarkan disiplin waktu, ia harus datang tepat waktu (Lickona, 2012).



b. Empati dan Caring

Guru yang menunjukkan kepedulian genuine terhadap kesejahteraan siswa menciptakan relasi yang mendukung perkembangan karakter. Noddings (2005) menekankan pentingnya caring relationship dalam pendidikan moral.

c. Profesionalisme Digital

Di era digital, guru harus menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang bijak dan beretika. Guru perlu menunjukkan digital ethics dalam berkomunikasi online, mengelola informasi, dan berinteraksi di media sosial (Ribble, 2015).

d. Komitmen terhadap Pengembangan Diri

Guru yang terus belajar dan berkembang menunjukkan nilai lifelong learning dan growth mindset kepada siswa. Ini menginspirasi siswa untuk juga terus memperbaiki diri (Dweck, 2006).

3. Praktik Keteladanan di Kelas

Guru dapat menunjukkan keteladanan melalui tindakan sehari-hari seperti: mendengarkan dengan penuh perhatian saat siswa berbicara (menunjukkan respek), mengakui kesalahan dan meminta maaf (menunjukkan kerendahan hati), memberikan apresiasi atas usaha siswa (menunjukkan fairness), dan mengelola emosi dengan baik saat menghadapi situasi sulit (menunjukkan self-regulation).

D. Menciptakan Iklim Sekolah yang Positif

Iklim sekolah (*school climate*) merujuk pada kualitas dan karakter kehidupan sekolah yang meliputi norma, nilai, hubungan interpersonal, praktik pembelajaran, dan struktur organisasi (Cohen et al., 2009). Iklim sekolah yang positif merupakan fondasi bagi pendidikan karakter yang efektif.

1. Komponen Iklim Sekolah Positif

a. Keamanan Fisik dan Emosional

Sekolah harus menjadi tempat yang aman secara fisik (bebas dari kekerasan) dan emosional (bebas dari bullying dan intimidasi).



Penelitian menunjukkan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka merasa aman (Thapa et al., 2013).

b. Hubungan yang Supportif

Relasi positif antara guru-siswa, siswa-siswa, dan guru-guru menciptakan sense of belonging dan komunitas. Hal ini meningkatkan motivasi belajar dan perilaku prosocial (Battistich et al., 1997).

c. Norma dan Ekspektasi yang Jelas

Sekolah perlu memiliki nilai-nilai inti yang jelas dan dikomunikasikan konsisten kepada seluruh warga sekolah. Ekspektasi perilaku harus spesifik, positif, dan dapat diamati (Sugai & Horner, 2009).

d. Partisipasi dan Engagement

Iklim positif tercipta ketika semua stakeholder siswa, guru, staf, orangtua—memiliki kesempatan berpartisipasi dalam kehidupan sekolah dan proses pengambilan keputusan (Elias & Haynes, 2008).

2. Strategi Menciptakan Iklim Positif

a. *Positive Behavior Interventions and Supports* (PBIS)

Framework ini menekankan pencegahan melalui teaching expected behaviors, positive reinforcement, dan data-based decision making. PBIS terbukti efektif mengurangi problem behaviors dan meningkatkan academic outcomes (Bradshaw et al., 2010).

b. *Restorative Practices*

Pendekatan ini fokus pada membangun dan memperbaiki relationships daripada hanya memberi hukuman. Ketika terjadi konflik atau pelanggaran, restorative circle digunakan untuk memfasilitasi dialog, pemahaman dampak, dan reparasi (Morrison, 2007).

c. *Morning Meetings* dan *Class Meetings*

Rutinitas berkumpul di awal hari atau minggu untuk membangun komunitas, berbagi, dan membahas isu-isu kelas menciptakan koneksi emosional dan rasa memiliki (Kriete & Davis, 2014).



d. *Celebrating Character*

Sekolah dapat mengadakan program pengakuan dan perayaan terhadap demonstrasi karakter positif, seperti character awards, student of the month, atau showcase of kindness (Berkowitz & Bier, 2005).

3. **Iklm Digital Positif**

Dalam era digital, iklim sekolah juga mencakup dimensi online. Sekolah perlu mengembangkan cyber-wellness culture yang mempromosikan penggunaan teknologi yang sehat, safe, dan bertanggung jawab. Ini termasuk kebijakan anti-cyberbullying, digital citizenship education, dan monitoring penggunaan teknologi (Hinduja & Patchin, 2015).

E. **Program Ekstrakurikuler Pembentuk Karakter**

Kegiatan ekstrakurikuler menyediakan konteks otentik untuk pengembangan karakter melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan eksplorasi minat. Program ekstrakurikuler yang dirancang dengan baik melengkapi pembelajaran akademik, dan memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai karakter.

1. **Jenis Program Ekstrakurikuler**

a. **Olahraga dan Aktivitas Fisik**

Kegiatan olahraga mengajarkan sportivitas, kerja tim, disiplin, ketekunan, dan resilience. Namun, penting bahwa coaching menekankan character develop Zasuhan, membersihkan lingkungan, atau kampanye kesehatan mengajarkan altruism (Yates & Youniss, 1996).

b. **Klub Akademik dan STEM**

Klub sains, matematika, robotika, atau coding mengembangkan curiosity, critical thinking, problem-solving, dan collaboration. Kompetisi akademik mengajarkan preparation, resilience, dan graceful winning/losing (Afterschool Alliance, 2011).

c. **Program Berbasis Digital**

Klub media digital, coding, desain grafis, atau content creation mengajarkan digital literacy, digital citizenship, dan creative production.



Program seperti cyber-patrol atau digital ambassador memberdayakan siswa menjadi agen perubahan positif di dunia digital (Ito et al., 2013).

2. Prinsip Program Efektif

Program ekstrakurikuler yang efektif untuk pembentukan karakter memiliki karakteristik: tujuan karakter yang eksplisit, adult mentorship yang berkualitas, refleksi terstruktur, kesempatan untuk leadership, dan koneksi dengan academic learning (Berkowitz & Bier, 2005).

F. Kolaborasi Sekolah, Orang Tua, dan Masyarakat

Pendidikan karakter tidak dapat dilakukan oleh sekolah secara isolasi. Pendekatan ekologis menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem yang mendukung perkembangan karakter anak (Bronfenbrenner, 1979).

1. Peran Orangtua

Keluarga adalah institusi pertama dan utama dalam pendidikan karakter. Nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang ditanamkan di rumah membentuk fondasi karakter anak. Orangtua perlu menjadi role model, menetapkan boundaries yang jelas, dan memberikan dukungan emosional (Baumrind, 1991).

Di era digital, orangtua menghadapi tantangan tambahan dalam mengawasi dan membimbing penggunaan teknologi anak. Digital parenting mencakup: menetapkan screen time rules, monitoring online activities, mendiskusikan konten digital, dan memodelkan penggunaan teknologi yang sehat (Livingstone & Helsper, 2008).

2. Strategi Keterlibatan Orangtua

a. Komunikasi Dua Arah

Sekolah perlu membangun komunikasi yang regular, terbuka, dan dua arah dengan orangtua. Ini dapat melalui parent-teacher conferences, progress reports, newsletters, atau platform digital seperti aplikasi sekolah (Epstein, 2018).

b. Parent Education Programs

Sekolah dapat menyelenggarakan workshop atau seminar untuk meningkatkan kapasitas orangtua dalam pendidikan karakter, seperti



positive discipline, emotional coaching, atau digital parenting (Sanders et al., 2014).

c. *Volunteer Opportunities*

Mengundang orangtua untuk terlibat dalam kegiatan sekolah sebagai volunteer, guest speaker, atau chaperone memperkuat koneksi sekolah-rumah dan memberikan modeling kepada anak tentang civic participation.

d. *Home-School Agreements*

Kesepakatan tertulis antara sekolah dan orangtua tentang nilai-nilai bersama dan tanggung jawab masing-masing pihak dalam pendidikan karakter menciptakan alignment dan akuntabilitas (Epstein, 2018).

3. Peran Masyarakat

Masyarakat luas—termasuk tokoh agama, pemimpin komunitas, organisasi non-profit, dan bisnis lokal—dapat berkontribusi dalam pendidikan karakter melalui mentorship programs, internship opportunities, sponsorship, atau community-based projects (Benson et al., 2007).

Developmental Assets Framework (Search Institute) mengidentifikasi 40 aset perkembangan—internal dan eksternal—yang anak butuhkan untuk thriving. Masyarakat berperan dalam menyediakan aset eksternal seperti supportive relationships, empowerment opportunities, dan constructive use of time (Scales et al., 2000).

4. Model Kolaborasi

a. Triple P (*Positive Parenting Program*)

Program berbasis evidensi yang melibatkan sekolah, orangtua, dan komunitas dalam mempromosikan positive parenting dan mengurangi behavioral problems (Sanders et al., 2014).

b. *Full-Service Community Schools*

Model sekolah yang menjadi hub bagi pelayanan komunitas, menyediakan tidak hanya pendidikan tetapi juga health services, family support, dan community development (Dryfoos & Maguire, 2002).



G. Evaluasi dan Penilaian Pendidikan Karakter

Evaluasi pendidikan karakter penting untuk memastikan efektivitas program, mengidentifikasi area perbaikan, dan accountability. Namun, menilai karakter lebih kompleks dibandingkan mengukur prestasi akademik karena karakter bersifat multidimensional, kontekstual, dan berkembang dalam jangka panjang.

1. Prinsip Penilaian Karakter

a. *Comprehensive Assessment*

Penilaian karakter harus mencakup multiple measures—observation, self-report, peer assessment, dan behavioral indicators. Single measure tidak cukup untuk menangkap kompleksitas karakter (Berkowitz, 2011).

b. *Authentic Assessment*

Karakter paling baik dinilai dalam konteks otentik melalui observasi perilaku dalam situasi nyata, portfolio yang mendokumentasikan tindakan karakter, atau performance tasks yang memerlukan moral reasoning (Lickona & Davidson, 2005).

c. *Growth Mindset Approach*

Penilaian harus fokus pada growth dan improvement daripada labeling atau comparing siswa. Feedback harus specific, actionable, dan encouraging (Dweck, 2006).

d. *Stakeholder Involvement*

Siswa perlu terlibat dalam self-assessment dan goal-setting. Orang tua dan teman sebaya juga dapat memberikan perspektif yang valuable (Berkowitz, 2011).

2. Metode Penilaian

a. Observasi Behavior

Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku siswa dalam berbagai konteks—kelas, playground, kantin, kegiatan kelompok. Anecdotal records dan behavior checklists dapat digunakan (Lickona & Davidson, 2005).



b. **Portfolio Karakter**

Siswa mengumpulkan artifacts yang menunjukkan demonstrasi karakter—refleksi tertulis, foto kegiatan service, testimonial dari orang lain, project hasil kolaborasi. Portfolio direview secara periodik (Kohn, 1997).

c. *Character Report Card*

Beberapa sekolah menggunakan report card terpisah yang menilai dimensi karakter seperti respect, responsibility, perseverance, compassion. Namun ini harus dilakukan hati-hati untuk menghindari reducing karakter menjadi grades (Berkowitz, 2011).

d. *Surveys dan Questionnaires*

Instrumen seperti Character Strengths Survey (Peterson & Seligman, 2004) atau Social-Emotional Learning Assessments dapat digunakan untuk mengukur aspek-aspek karakter tertentu.

e. *Focus Group dan Interview*

Diskusi kelompok dengan siswa, orangtua, atau guru memberikan qualitative insights tentang dampak program pendidikan karakter (Berkowitz & Bier, 2005).

3. Evaluasi Program

Pada level program, sekolah perlu melakukan evaluasi sistematis untuk menilai efektivitas pendidikan karakter secara keseluruhan. Ini mencakup:

a. *Process Evaluation*

Menilai sejauh mana program diimplementasikan sesuai desain—fidelity of implementation. Apakah guru terlatih dengan baik? Apakah semua komponen program dilaksanakan? (Berkowitz & Bier, 2005).

b. *Outcome Evaluation*

Mengukur dampak program terhadap siswa—perubahan dalam knowledge, attitudes, behaviors. Ini dapat menggunakan pre-post design, comparison group, atau longitudinal tracking (Benninga et al., 2006).



c. *Climate Assessment*

Mengukur perubahan dalam school climate menggunakan survey seperti School Climate Survey atau observasi kultur sekolah (Cohen et al., 2009).

d. *Data-Driven Improvement*

Sekolah perlu menggunakan data evaluasi untuk continuous improvement—mengidentifikasi what works, apa yang perlu diperbaiki, dan how to scale effective practices (Berkowitz, 2011).

4. Tantangan dalam Evaluasi

Beberapa tantangan dalam mengevaluasi pendidikan karakter meliputi: kesulitan mendefinisikan dan mengoperasionalisasi konstruk karakter, bias dalam self-report, social desirability dalam response, time lag antara intervensi dan dampak, dan kompleksitas mengontrol variabel eksternal. Oleh karena itu, evaluasi harus dilakukan dengan kehati-hatian metodologis dan interpretasi yang nuanced.



BAB 8

MEMBANGUN KECERDASAN DIGITAL

Era digital telah mengubah tatanan kehidupan manusia secara fundamental. Generasi digital saat ini tumbuh dalam ekosistem dipenuhi teknologi, di mana akses informasi berlimpah dan interaksi sosial bertransformasi ke ranah virtual. Dalam konteks ini, kecerdasan digital (Digital Intelligence/DQ) menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan sebagai bagian integral dari pendidikan karakter. Kecerdasan digital bukan sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital, melainkan kapasitas komprehensif untuk menggunakan teknologi secara bijaksana, etis, aman, dan produktif.

A. Konsep *Digital Intelligence* (DQ)

1. Definisi dan Kerangka Kerja DQ

Digital Intelligence (DQ) didefinisikan sebagai seperangkat kompetensi teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosio-emosional yang didasarkan pada nilai-nilai moral universal dan memungkinkan individu untuk menghadapi tantangan serta memanfaatkan peluang kehidupan digital. DQ Institute mengembangkan kerangka kerja komprehensif yang membagi DQ menjadi tiga tingkatan: Digital Citizenship (kewargaan digital), Digital Creativity (kreativitas digital), dan Digital Entrepreneurship (kewirausahaan digital).



Pada level fundamental, Digital Citizenship fokus pada kemampuan menggunakan teknologi digital dengan aman, bertanggung jawab, dan etis. Level kedua, Digital Creativity, menekankan kemampuan menggunakan teknologi untuk menciptakan konten, pengetahuan, dan solusi inovatif. Level tertinggi, Digital Entrepreneurship, mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan nilai ekonomi dan dampak sosial.

2. Delapan Dimensi DQ

Kerangka kerja DQ mencakup delapan area kompetensi utama, sebagai berikut:

- a. Identitas Digital meliputi kemampuan membangun dan mengelola identitas online yang sehat dan terintegritas. Generasi digital perlu memahami bahwa identitas virtual mereka adalah perpanjangan dari identitas nyata yang akan membentuk reputasi jangka panjang.
- b. Penggunaan yang seimbang berkaitan dengan kemampuan mengelola waktu penggunaan teknologi dan aktivitas online dengan seimbang, mengendalikan impulsivitas digital, dan mampu melakukan multitasking secara efektif tanpa mengalami gangguan konsentrasi.
- c. Manajemen Cyberbullying mencakup kemampuan mendeteksi, menangani, dan mencegah cyberbullying. Ini termasuk memahami dinamika perundungan online dan mengembangkan resiliensi serta empati digital.
- d. Keamanan Siber meliputi kemampuan mendeteksi ancaman digital seperti hacking, scam, dan malware, serta mengambil tindakan preventif untuk melindungi data, dan perangkat.
- e. Privasi Digital berkaitan dengan kemampuan menangani informasi pribadi yang dibagikan online secara bijaksana untuk melindungi privasi diri sendiri dan orang lain.
- f. Berpikir Kritis dalam konteks digital berarti kemampuan membedakan informasi yang benar dan salah, konten yang baik dan berbahaya, serta kontak yang dapat dipercaya dan mencurigakan.
- g. Jejak Digital mencakup pemahaman tentang sifat jejak digital dan konsekuensi jangka panjangnya dalam dunia nyata, serta kemampuan mengelola jejak digital secara bertanggung jawab.



- h. Empati Digital adalah kemampuan menunjukkan empati terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain dalam interaksi online, membangun hubungan yang positif dan mendukung komunitas digital yang sehat.

3. Pentingnya DQ bagi Generasi Digital

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja menghadapi risiko signifikan dalam dunia digital, termasuk paparan konten tidak pantas, cyberbullying, kecanduan digital, dan ancaman privasi. DQ menjadi fondasi perlindungan yang memberdayakan mereka untuk menavigasi risiko ini secara proaktif. Lebih dari sekadar proteksi, DQ membekali generasi muda dengan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran, kreativitas, kolaborasi, dan inovasi yang konstruktif.

B. *Digital Citizenship* (Kewargaan Digital)

1. Konsep Kewargaan Digital

Digital Citizenship atau kewargaan digital merujuk pada kemampuan individu untuk berpartisipasi secara aman, bertanggung jawab, dan etis dalam masyarakat digital. Mike Ribble, salah satu pionir konsep ini, mendefinisikannya sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab sehubungan dengan penggunaan teknologi. Kewargaan digital mencakup hak dan tanggung jawab warga digital dalam ekosistem online.

2. Sembilan Elemen Digital Citizenship

Ribble mengidentifikasi berupa sembilan elemen esensial digital citizenship sebagai berikut:

- a. *Digital Access* (Akses Digital)

Menekankan partisipasi elektronik penuh dalam masyarakat. Warga digital bertanggung jawab memastikan kesetaraan akses digital dan membantu menjembatani kesenjangan digital.

- b. *Digital Commerce* (Perdagangan Digital)

Berkaitan dengan pembelian dan penjualan barang secara elektronik. Warga digital perlu memahami cara bertransaksi online yang aman dan menjadi konsumen digital yang cerdas.



- c. *Digital Communication* (Komunikasi Digital)
Mencakup pertukaran elektronik informasi. Warga digital harus memahami berbagai platform komunikasi dan menggunakannya secara tepat dan efektif.
- d. *Digital Literacy* (Literasi Digital)
Proses mengajarkan dan belajar tentang teknologi dan penggunaannya. Warga digital perlu terus memperbarui keterampilan teknologi mereka.
- e. *Digital Etiquette* (Etika Digital):
Merujuk pada standar perilaku elektronik atau prosedur. Warga digital harus menyadari bahwa tindakan online mereka memiliki konsekuensi, dan mempraktikkan sopan santun digital.
- f. *Digital Law* (Hukum Digital)
Berkaitan dengan tanggung jawab elektronik atas tindakan dan perbuatan. Warga digital harus memahami bahwa mencuri dan merusak karya, identitas, atau properti orang lain adalah kejahatan.
- g. *Digital Rights and Responsibilities* (Hak dan Tanggung Jawab Digital):
Mencakup kebebasan yang diperluas ke dunia digital. Warga digital memiliki hak privasi, kebebasan berbicara, tetapi juga tanggung jawab untuk menggunakan hak ini secara etis.
- h. *Digital Health and Wellness* (Kesehatan dan Kesejahteraan Digital):
Berkaitan dengan kesejahteraan fisik dan psikologis dalam dunia teknologi digital. Warga digital perlu menyadari bahaya kesehatan dari penggunaan teknologi berlebihan.
- i. *Digital Security* (Keamanan Digital)
Mencakup tindakan pencegahan elektronik untuk menjamin keselamatan. Warga digital harus melindungi informasi dari kekuatan luar yang dapat menyebabkan gangguan atau kerusakan.

3. Implementasi dalam Pendidikan

Pendidikan kewargaan digital harus dimulai sejak dini dan terintegrasi dalam kurikulum sekolah. Pendekatan yang efektif melibatkan pembelajaran aktif melalui simulasi, studi kasus, diskusi etis, dan praktik langsung. Peran



orang tua dan guru sangat krusial dalam memodelkan perilaku kewargaan digital yang baik dan membimbing anak-anak melalui dilema etis yang mereka hadapi online.

C. Etika dan Sopan Santun Berinternet

1. Prinsip-Prinsip Etika Digital

Etika digital adalah penerapan prinsip-prinsip moral dalam konteks teknologi dan komunikasi digital. Beberapa prinsip fundamental mencakup:

- a. *Respect* (Hormat): Memperlakukan orang lain secara online dengan kehormatan dan martabat yang sama seperti dalam interaksi tatap muka. Ini termasuk menghindari ujaran kebencian, pelecehan, dan diskriminasi.
- b. *Responsibility* (Tanggung Jawab): Bertanggung jawab atas tindakan online, termasuk konten yang dibagikan, komentar yang dibuat, dan dampak yang ditimbulkan terhadap orang lain.
- c. *Integrity* (Integritas): Bersikap jujur dan konsisten dalam perilaku online, tidak melakukan penipuan, plagiarisme, atau pencurian identitas.
- d. *Justice* (Keadilan): Mempromosikan kesetaraan dan inklusivitas dalam ruang digital, menentang diskriminasi dan memastikan semua suara didengar.

2. Netiquette: Sopan Santun Internet

Netiquette adalah kode etik informal yang mengatur perilaku sopan dalam komunikasi online. Beberapa aturan dasar netiquette meliputi:

- a. Dalam Komunikasi Email dan Pesan: Gunakan salam dan penutup yang sopan, tulis dengan jelas dan ringkas, hindari penggunaan huruf kapital semua (yang dianggap sebagai "berteriak"), periksa ejaan dan tata bahasa, serta respons dalam waktu yang wajar.
- b. Dalam Media Sosial: Pikirkan sebelum memposting, hindari oversharing informasi pribadi, hormati privasi orang lain dengan tidak membagikan informasi atau foto mereka tanpa izin, verifikasi fakta sebelum membagikan informasi, dan bersikap konstruktif dalam komentar dan diskusi.



- c. Dalam Forum dan Grup Online: Baca aturan komunitas sebelum berpartisipasi, tetap pada topik diskusi, hindari spamming atau trolling, gunakan fitur pencarian sebelum mengajukan pertanyaan yang mungkin sudah dijawab, dan hargai pendapat yang berbeda dengan tetap kritis secara konstruktif.
- d. Dalam Video Conference: Pastikan latar belakang yang pantas, matikan mikrofon saat tidak berbicara, berpakaian yang sesuai, perhatikan bahasa tubuh, dan jangan melakukan multitasking yang mengganggu.

3. Menangani Konflik Digital

Konflik dalam ruang digital sering kali meningkat karena kurangnya isyarat nonverbal dan kemudahan menyebarkan pesan yang emosional. Strategi menangani konflik digital mencakup:

- a. Pause Before Responding: Beri jeda waktu sebelum merespons pesan yang memicu emosi
- b. Assume Positive Intent: Asumsikan niat baik dan pertimbangkan kemungkinan kesalahpahaman
- c. Use Private Channels: Pindahkan konflik ke saluran pribadi daripada forum publik
- d. Focus on Issues, Not Persons: Fokus pada masalah substantif, bukan serangan personal
- e. Seek to Understand: Ajukan pertanyaan klarifikasi sebelum membuat asumsi
- f. Disengage When Necessary: Ketahui kapan harus mundur dari interaksi yang tidak produktif

D. Keamanan dan Privasi Digital

1. Ancaman Keamanan Digital

Generasi digital menghadapi berbagai ancaman keamanan siber yang terus berkembang:

- a. Malware: Perangkat lunak berbahaya seperti virus, worm, trojan, ransomware, dan spyware yang dapat merusak sistem, mencuri data, atau mengambil alih kontrol perangkat.



- b. Phishing: Upaya penipuan untuk mendapatkan informasi sensitif seperti password, nomor kartu kredit, atau data pribadi dengan menyamar sebagai entitas terpercaya melalui email, pesan, atau website palsu.
- c. Social Engineering: Manipulasi psikologis untuk menipu orang agar memberikan informasi rahasia atau melakukan tindakan tertentu yang mengompromikan keamanan.
- d. Identity Theft: Pencurian identitas di mana informasi pribadi digunakan secara tidak sah untuk tujuan penipuan atau kejahatan.
- e. Cyberbullying: Penggunaan teknologi untuk melecehkan, mengintimidasi, atau menyakiti orang lain secara berulang.

2. Praktik Keamanan Digital

Untuk melindungi diri dari ancaman digital, individu perlu menerapkan praktik keamanan yang kuat:

- a. Password Management: Gunakan password yang kuat dan unik untuk setiap akun (kombinasi huruf besar-kecil, angka, dan simbol minimal 12 karakter), hindari informasi yang mudah ditebak, aktifkan autentikasi dua faktor (2FA), dan gunakan password manager untuk mengelola password secara aman.
- b. Software Updates: Selalu perbarui sistem operasi, aplikasi, dan perangkat lunak keamanan untuk menutup celah keamanan yang dieksploitasi oleh malware.
- c. Safe Browsing: Verifikasi URL sebelum mengklik link, waspadai situs tanpa HTTPS, hindari mengunduh file dari sumber yang tidak terpercaya, dan gunakan ad-blocker untuk mengurangi risiko malvertising.
- d. Network Security: Gunakan VPN saat mengakses WiFi publik, amankan jaringan WiFi rumah dengan password yang kuat, dan hindari melakukan transaksi sensitif di jaringan publik.
- e. Device Security: Aktifkan lock screen dengan PIN/password/biometrik, enkripsi data di perangkat, aktifkan fitur "find my device", dan lakukan backup data secara berkala.



3. Perlindungan Privasi Digital

Privasi digital adalah hak fundamental yang harus dilindungi:

- a. Minimalisasi Data: Bagikan hanya informasi yang benar-benar diperlukan. Pertanyakan setiap permintaan data pribadi dan pahami bagaimana data akan digunakan.
- b. Privacy Settings: Tinjau dan sesuaikan pengaturan privasi di semua platform media sosial, aplikasi, dan layanan online. Batasi siapa yang dapat melihat konten dan informasi profil Anda.
- c. Data Sharing Awareness: Pahami bahwa aplikasi gratis sering mengumpulkan dan menjual data pengguna. Baca kebijakan privasi (meskipun panjang) untuk memahami praktik pengumpulan data.
- d. Digital Consent: Hormati privasi orang lain dengan meminta izin sebelum membagikan foto, video, atau informasi tentang mereka. Ajarkan konsep consent digital kepada anak-anak.
- e. Right to be Forgotten: Pahami hak Anda untuk meminta penghapusan data pribadi dari platform tertentu, dan latih hak ini ketika sesuai.

E. Literasi Media dan Informasi

1. Definisi dan Pentingnya

Literasi media dan informasi (Media and Information Literacy/ MIL) adalah kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan media dalam berbagai bentuk. UNESCO mendefinisikannya sebagai kompetensi esensial yang memberdayakan warga untuk terlibat efektif dengan media dan informasi dalam semua format, menggunakan pemikiran kritis untuk bernalar tentang apa yang mereka konsumsi dan ciptakan.

Dalam era informasi yang berlimpah namun sering disinformasi, literasi media menjadi benteng pertahanan terhadap berita palsu (hoax), propaganda, dan manipulasi informasi. Generasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk memisahkan fakta dari opini, mengenali bias, dan mengevaluasi kredibilitas sumber.



2. Elemen-Elemen Literasi Media

- a. *Access* (Akses): Kemampuan menemukan dan mengambil informasi melalui berbagai platform dan media. Ini mencakup keterampilan teknis menggunakan mesin pencari, database, dan alat digital lainnya secara efektif.
- b. *Analyze* (Analisis): Kemampuan memahami pesan media dan konteksnya. Ini meliputi mengidentifikasi siapa yang membuat konten, untuk tujuan apa, menggunakan teknik apa, dan untuk audiens siapa.
- c. *Evaluate* (Evaluasi): Kemampuan menilai kredibilitas, akurasi, dan reliabilitas informasi. Ini memerlukan pemikiran kritis untuk mempertanyakan sumber, memeriksa fakta, dan mendeteksi bias atau agenda tersembunyi.
- d. *Create* (Kreasi): Kemampuan memproduksi dan mengkomunikasikan informasi secara etis dan bertanggung jawab menggunakan berbagai format media.

3. Mengenali Disinformasi dan Misinformasi

Misinformasi adalah informasi yang salah atau tidak akurat yang disebarkan tanpa niat jahat, sementara disinformasi adalah informasi palsu yang sengaja disebarkan untuk menyesatkan atau memanipulasi.

Strategi mendeteksi informasi palsu:

- a. *Cek Sumbernya*: Investigasi kredibilitas sumber. Apakah media terpercaya? Apakah ada bias yang jelas? Apakah sumber aslinya dapat diverifikasi?
- b. *Periksa Tanggal*: Konten lama sering dipublikasi ulang sebagai berita baru untuk menyesatkan. Selalu periksa kapan artikel atau konten pertama kali dipublikasikan.
- c. *Verifikasi dengan Sumber Lain*: Cross-check informasi dengan beberapa sumber terpercaya yang independen. Jika hanya satu sumber yang melaporkan berita "besar", itu adalah tanda bahaya.
- d. *Analisis Konten*: Perhatikan judul yang sensasional (clickbait), bahasa yang sangat emosional atau bias, serta kesalahan tata bahasa atau fakta yang mencolok.



- e. Cek Fakta: Gunakan situs fact-checking seperti Cek Fakta, Mafindo, atau Snopes untuk memverifikasi klaim yang meragukan.
- f. Periksa Gambar dan Video: Gunakan reverse image search untuk memeriksa apakah foto atau video telah diambil dari konteks lain atau dimanipulasi.

4. Berpikir Kritis dalam Konsumsi Media

Berpikir kritis dalam konteks media digital melibatkan:

- a. Bertanya "Mengapa?": Mengapa konten ini dibuat? Apa tujuan pembuatnya? Siapa yang diuntungkan?
- b. Mengenali Bias Konfirmasi: Kesadaran bahwa kita cenderung mencari dan mempercayai informasi yang mengkonfirmasi keyakinan kita yang sudah ada.
- c. Menghindari Echo Chambers: Secara aktif mencari perspektif yang berbeda untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.
- d. Memahami Algoritma: Menyadari bahwa platform media sosial menggunakan algoritma yang mungkin membatasi paparan terhadap informasi yang beragam.

F. Manajemen *Screen Time*

1. Dampak Penggunaan Layar Berlebihan

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan layar yang berlebihan, terutama pada anak-anak dan remaja, dapat berdampak negatif pada:

- a. Kesehatan Fisik: Gangguan penglihatan (computer vision syndrome), obesitas karena gaya hidup sedentary, gangguan tidur akibat paparan blue light yang mengganggu produksi melatonin, serta masalah postur dan muskuloskeletal.
- b. Kesehatan Mental: Peningkatan risiko depresi dan kecemasan, terutama terkait dengan penggunaan media sosial yang berlebihan, FOMO (Fear of Missing Out), penurunan self-esteem karena perbandingan sosial, dan kecanduan digital.
- c. Perkembangan Kognitif: Penurunan rentang perhatian, kesulitan konsentrasi mendalam, gangguan kemampuan belajar dan memori, serta berkurangnya kemampuan berpikir kritis dan reflektif.



- d. Hubungan Sosial: Berkurangnya interaksi tatap muka, melemahnya keterampilan komunikasi interpersonal, dan isolasi sosial meskipun terlihat “terhubung” secara online.

2. Rekomendasi Screen Time

Berbagai organisasi kesehatan memberikan panduan screen time, sebagai berikut:

- a. American Academy of Pediatrics (AAP): Anak di bawah 18 bulan sebaiknya menghindari screen time kecuali video chat; usia 18-24 bulan dapat diperkenalkan dengan konten berkualitas tinggi dengan pendampingan; usia 2-5 tahun dibatasi 1 jam per hari konten berkualitas; usia 6 tahun ke atas memerlukan batasan konsisten yang tidak mengganggu tidur, aktivitas fisik, dan perilaku sehat lainnya.
- b. World Health Organization (WHO): Bayi (0-1 tahun) tidak boleh terpapar screen time; anak 1-2 tahun tidak lebih dari 1 jam sedentary screen time; anak 2-4 tahun tidak lebih dari 1 jam screen time per hari, dengan semakin sedikit semakin baik.

Namun, penting untuk fokus tidak hanya pada kuantitas tetapi juga kualitas waktu layar. Screen time edukatif, kreatif, dan interaktif memiliki nilai yang berbeda dari konsumsi pasif atau scrolling tanpa tujuan.

3. Strategi Manajemen Waktu Layar

- a. Untuk Individu
 - 1) Pemantauan Diri: Gunakan aplikasi pelacak waktu layar untuk menyadari pola penggunaan perangkat Anda.
 - 2) Penggunaan Terarah: Tetapkan tujuan spesifik sebelum membuka perangkat. Tanyakan “Apa yang ingin saya capai?” untuk menghindari penggunaan tanpa tujuan.
 - 3) Jadwalkan Jeda Digital: Gunakan teknik seperti Pomodoro (25 menit fokus, 5 menit istirahat) untuk memberikan mata dan otak Anda istirahat.
 - 4) Ciptakan Zona Bebas Teknologi: Tetapkan area atau waktu bebas teknologi, seperti meja makan, kamar tidur, atau jam sebelum tidur.



- 5) Matikan Notifikasi: Kurangi gangguan dengan menonaktifkan notifikasi yang tidak penting.
 - 6) Gunakan Mode Skala Abu-abu: Mengubah tampilan layar menjadi hitam-putih dapat mengurangi daya tarik visual dan penggunaan impulsif.
- b. Untuk Keluarga
- 1) Menonton dan Bermain Bersama: Orang tua terlibat dalam aktivitas digital anak untuk membimbing, berdiskusi, dan memperlambat ikatan.
 - 2) Rencana Media Keluarga: Buat kesepakatan keluarga tentang kapan, di mana, dan bagaimana teknologi digunakan.
 - 3) Menjadi Teladan Kebiasaan Sehat: Orang tua harus menjadi contoh dalam manajemen waktu layar yang sehat.
 - 4) Prioritaskan Waktu Tatap Muka: Pastikan ada waktu berkualitas untuk interaksi keluarga tanpa perangkat.
 - 5) Dorong Aktivitas Alternatif: Promosikan aktivitas fisik, hobi kreatif, membaca, dan permainan yang tidak melibatkan layar.
- c. Untuk Sekolah
- 1) Kurikulum Kesehatan Digital: Integrasikan pendidikan tentang penggunaan teknologi yang sehat dalam kurikulum.
 - 2) Integrasi Teknologi yang Bijaksana: Gunakan teknologi untuk pembelajaran dengan tujuan pedagogis yang jelas, bukan sekadar untuk teknologi itu sendiri.
 - 3) Aktivitas Bebas Layar: Berikan kesempatan reguler untuk aktivitas pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi.
 - 4) Pengembangan Kebijakan: Kembangkan kebijakan sekolah yang seimbang tentang penggunaan perangkat pribadi dan teknologi.

4. Mengatasi Kecanduan Digital

Kecanduan digital atau Gangguan Kecanduan Internet ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol penggunaan digital, gejala putus zat ketika tidak menggunakan perangkat, toleransi (memerlukan lebih banyak waktu



untuk merasa puas), dan dampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Untuk langkah mengatasi kecanduan digital sebagai berikut:

- a. Mengakui Masalah: Kesadaran dan penerimaan bahwa ada masalah adalah langkah pertama.
- b. Bantuan Profesional: Untuk kasus yang parah, konseling atau terapi Kognitif Perilaku dapat membantu.
- c. Pengurangan Bertahap: Kurangi penggunaan secara bertahap daripada berhenti mendadak yang sering tidak berkelanjutan.
- d. Ganti Kebiasaan: Gantikan waktu digital dengan aktivitas alternatif yang memuaskan.
- e. Sistem Dukungan: Libatkan keluarga dan teman untuk dukungan dan akuntabilitas.

G. Jejak Digital dan Reputasi Daring

1. Konsep Jejak Digital

Jejak digital merujuk pada rekaman aktivitas dan informasi yang ditinggalkan pengguna saat berinteraksi di dunia digital. Menurut Madden et al. (2007), jejak digital terdiri dari dua jenis utama: jejak pasif dan jejak aktif. Jejak pasif terbentuk tanpa kesadaran pengguna, seperti data lokasi, riwayat penjelajahan, dan kuki. Sementara jejak aktif adalah informasi yang sengaja dibagikan pengguna, seperti unggahan media sosial, komentar, foto, dan video.

Buckingham (2008) menekankan bahwa jejak digital bersifat permanen dan dapat diakses oleh berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, calon pemberi kerja, dan bahkan orang asing. Karakteristik kekekalan, kemampuan replikasi, skalabilitas, dan kemampuan pencarian dari jejak digital menciptakan implikasi jangka panjang terhadap kehidupan individu, khususnya generasi muda yang tumbuh di era penduduk asli digital.

2. Pembentukan Identitas Digital

Identitas digital merupakan representasi diri seseorang di ruang daring yang terbentuk melalui akumulasi jejak digital. Livingstone (2008) menjelaskan bahwa remaja dan anak muda menggunakan platform digital sebagai ruang eksplorasi identitas, di mana mereka mencoba berbagai



persona dan mengekspresikan diri mereka. Namun, proses pembentukan identitas digital ini penuh dengan risiko jika tidak dikelola dengan bijaksana.

Boyd (2014) dalam penelitiannya tentang remaja di era digital menyoroti bahwa generasi muda sering tidak menyadari konsekuensi jangka panjang dari aktivitas daring mereka. Unggahan yang dibuat pada masa remaja dapat mempengaruhi peluang pendidikan dan karier di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan tentang pengelolaan identitas digital menjadi krusial dalam membentuk perilaku digital yang bertanggung jawab.

3. Reputasi Daring dan Dampaknya

Reputasi daring adalah persepsi yang terbentuk tentang seseorang berdasarkan jejak digital mereka. Solove (2007) dalam karyanya tentang privasi di era digital menjelaskan bahwa reputasi daring dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari hubungan sosial, peluang akademik, hingga prospek karier. Informasi negatif yang tersebar di internet dapat bertahan lama dan sulit dihapus, menciptakan apa yang disebut sebagai "luka digital".

Penelitian oleh Peluchette dan Karl (2009) menemukan bahwa 70% pemberi kerja menggunakan media sosial untuk menyaring kandidat pekerja, dan 54% dari mereka memutuskan untuk tidak mempekerjakan kandidat berdasarkan konten yang ditemukan di profil media sosial mereka. Data ini menunjukkan pentingnya pengelolaan reputasi daring sejak dini.

4. Strategi Membangun Reputasi Digital Positif

a. Kesadaran dan Refleksi Diri

Prensky (2001) menekankan pentingnya "kearifan digital" kemampuan untuk membuat keputusan bijaksana dengan memanfaatkan teknologi digital. Generasi digital perlu dilatih untuk melakukan refleksi sebelum membagikan konten, mempertimbangkan pertanyaan seperti: "Apakah konten ini akan saya banggakan lima tahun ke depan?" atau "Bagaimana orang tua, guru, atau calon pemberi kerja akan memandang unggahan ini?"

b. Manajemen Privasi dan Pengaturan Keamanan

Acquisti dan Gross (2006) menemukan bahwa banyak pengguna media sosial tidak memahami atau tidak menggunakan pengaturan privasi



dengan optimal. Pendidikan tentang pengaturan privasi platform digital sangat penting, termasuk memahami perbedaan antara unggahan publik, teman, dan pribadi, serta mengelola siapa yang dapat melihat informasi profil.

c. Kurasi Konten Digital

Jenkins et al. (2009) memperkenalkan konsep “budaya partisipatif” di mana pengguna tidak hanya mengonsumsi tetapi juga memproduksi konten. Generasi digital perlu diajarkan untuk menjadi kurator konten yang baik memilih, membuat, dan membagikan konten yang bermakna, konstruktif, dan mencerminkan nilai-nilai positif mereka.

d. Etika Digital dan Etiket Daring

Ribble (2011) dalam kerangka kewargaan digital-nya menekankan pentingnya etika digital. Ini mencakup menghormati hak cipta, tidak melakukan perundungan siber, tidak menyebarkan hoaks, dan berkomunikasi dengan sopan. Etiket daring atau etika berkomunikasi di internet harus menjadi bagian integral dari pendidikan karakter digital.

5. Pengelolaan Jejak Digital Negatif

a. Audit Digital Reguler

Christofides et al. (2009) merekomendasikan praktik audit digital reguler, di mana individu secara berkala melakukan pencarian tentang diri mereka sendiri untuk memahami informasi apa yang tersedia secara publik tentang mereka. Ini memungkinkan deteksi dini terhadap konten negatif atau informasi yang tidak diinginkan.

b. Hak untuk Dilupakan

Dalam konteks Eropa, Peraturan Perlindungan Data Umum memperkenalkan konsep “hak untuk dilupakan” (Rosen, 2012). Meskipun penerapannya masih terbatas geografis, konsep ini menunjukkan pentingnya memberikan individu kontrol atas data personal mereka, dan kemampuan untuk menghapus konten yang tidak lagi relevan atau merugikan.



6. Strategi Perbaikan Reputasi

Ketika reputasi daring terlanjur ternoda, Fertik dan Thompson (2013) menyarankan beberapa strategi: (1) menciptakan konten positif baru yang lebih dominan; (2) meminta penghapusan konten negatif dari platform atau penerbit; (3) memanfaatkan hak legal jika konten bersifat fitnah atau melanggar privasi; (4) membangun narasi positif melalui blog personal, portofolio digital, atau kontribusi profesional.

7. Peran Pendidikan dalam Membentuk Kecerdasan Digital

a. Integrasi Kurikulum

Hobbs (2010) menekankan pentingnya literasi media digital diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan formal. Pendidikan tentang jejak digital dan reputasi daring tidak boleh menjadi topik insidental, tetapi harus menjadi bagian sistematis dari pembelajaran di sekolah, dari tingkat dasar hingga menengah atas.

b. Pendidikan Orang Tua

Livingstone dan Helsper (2008) menemukan bahwa strategi mediasi orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku digital anak. Orang tua perlu diberdayakan dengan pengetahuan, dan keterampilan untuk membimbing anak dalam navigasi dunia digital, termasuk mendiskusikan konsekuensi jejak digital dan pentingnya reputasi daring.

c. Pendekatan Kolaboratif

Palfrey dan Gasser (2008) mengadvokasi pendekatan kolaboratif antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam mendidik generasi digital. Program literasi digital yang efektif membutuhkan sinergi antara berbagai pemangku kepentingan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang konsisten dan mendukung.

8. Tantangan dan Peluang di Era Digital

Paradoks Privasi: Taddicken (2014) mengidentifikasi "paradoks privasi" kesenjangan antara keprihatinan pengguna tentang privasi dan perilaku aktual mereka dalam membagikan informasi personal. Banyak individu, terutama generasi muda, menyatakan peduli terhadap privasi namun tetap membagikan informasi pribadi secara berlebihan di media sosial.



9. Tekanan Sosial dan Takut Ketinggalan

Przybylski et al.(2013) meneliti fenomena takut ketinggalan yang mendorong individu untuk terus terhubung dan membagikan aktivitas mereka secara daring. Tekanan untuk mempertahankan persona daring yang menarik dapat mendorong perilaku yang tidak autentik atau berisiko.

10. Peluang Pengembangan Diri

Di sisi lain, jejak digital juga dapat menjadi portofolio positif yang menunjukkan prestasi, kreativitas, dan kontribusi seseorang. Platform seperti LinkedIn, GitHub, atau blog personal dapat menjadi etalase profesional yang meningkatkan peluang karier dan jejaring.

DUMMMY



DUMMYY

BAB 9

STRATEGI PRAKTIS PEMBENTUKAN KARAKTER

Pembentukan karakter generasi digital memerlukan pendekatan strategis yang mengintegrasikan metode tradisional dengan inovasi teknologi. Di era digital, pendidikan karakter tidak cukup hanya mengandalkan pengajaran nilai-nilai secara teoritis, tetapi memerlukan strategi praktis yang dapat diimplementasikan secara sistematis dan terukur.

A. Pembiasaan Nilai-Nilai Karakter

1. Konsep Pembiasaan dalam Pendidikan Karakter

Pembiasaan merupakan proses penanaman kebiasaan baik yang dilakukan secara berulang dan konsisten hingga menjadi bagian dari perilaku otomatis individu. Dalam konteks pendidikan karakter, pembiasaan berfungsi sebagai fondasi pembentukan nilai-nilai karakter melalui praktik keseharian yang terstruktur.

Menurut Lickona (2012), pembiasaan moral adalah proses di mana individu mengembangkan disposisi untuk bertindak secara bermoral melalui pengulangan tindakan yang konsisten. Pembiasaan yang efektif



tidak hanya membentuk perilaku eksternal, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai hingga menjadi bagian dari identitas moral seseorang.

2. Prinsip-Prinsip Pembiasaan Efektif

Implementasi pembiasaan yang efektif dalam pendidikan karakter memerlukan beberapa prinsip fundamental:

- a. **Konsistensi dan Kontinuitas:** Pembiasaan harus dilakukan secara konsisten tanpa terputus. Penelitian neurologis menunjukkan bahwa pembentukan kebiasaan baru memerlukan rata-rata 66 hari pengulangan (Lally et al., 2010). Dalam konteks sekolah, hal ini berarti program pembiasaan harus dirancang untuk jangka panjang dengan monitoring berkelanjutan.
- b. **Keteladanan (Modeling):** Pembiasaan akan lebih efektif ketika didukung oleh teladan dari pendidik dan lingkungan. Bandura (1977) dalam teori pembelajaran sosialnya menegaskan bahwa individu belajar perilaku moral melalui observasi dan imitasi terhadap model yang dihormati.
- c. **Penguatan Positif (Positive Reinforcement):** Pemberian apresiasi dan penguatan positif terhadap perilaku yang diharapkan akan mempercepat proses internalisasi nilai. Skinner (1953) menjelaskan bahwa reinforcement positif lebih efektif dalam membentuk perilaku jangka panjang dibandingkan hukuman.

3. Strategi Implementasi Pembiasaan di Sekolah

- a. **Program Rutinitas Harian:** Merancang rutinitas yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti:
 - 1) Salam dan sapa setiap pagi untuk menumbuhkan sikap hormat dan sopan santun
 - 2) Literasi pagi untuk membangun budaya membaca
 - 3) Refleksi harian untuk mengembangkan kesadaran diri
 - 4) Kegiatan gotong royong untuk menumbuhkan solidaritas
- b. **Pembiasaan Berbasis Komunitas Kelas:** Membangun kesepakatan kelas yang melibatkan siswa dalam merumuskan norma dan nilai yang akan dipraktikkan bersama. Pendekatan demokratis ini meningkatkan sense of ownership dan komitmen siswa terhadap nilai-nilai yang disepakati.



- c. Sistem Monitoring dan Evaluasi: Menggunakan tools seperti kartu pemantauan karakter atau aplikasi digital untuk tracking perkembangan pembiasaan. Data ini membantu pendidik memberikan feedback yang tepat dan personal kepada setiap siswa.

4. Pembiasaan untuk Generasi Digital

Generasi digital memerlukan adaptasi strategi pembiasaan yang relevan dengan karakteristik mereka:

- a. Digital Detox Berjadwal: Membiasakan waktu-waktu tertentu tanpa gadget untuk melatih self-control dan mindfulness. Penelitian menunjukkan bahwa digital detox terstruktur dapat meningkatkan fokus dan kesejahteraan emosional (Radtke et al., 2022).
- b. Etika Digital: Pembiasaan perilaku beretika dalam penggunaan media sosial dan internet, seperti tidak menyebarkan hoaks, menghargai privasi orang lain, dan berkomunikasi secara santun di dunia maya.
- c. Keseimbangan Online-Offline: Membiasakan aktivitas offline yang seimbang dengan aktivitas digital untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kesehatan mental.

B. Pembelajaran melalui *Storytelling* dan Role Model

1. Kekuatan Narasi dalam Pendidikan Karakter

Storytelling merupakan metode pembelajaran yang telah digunakan sejak peradaban manusia untuk mentransmisikan nilai-nilai, dan kebijaksanaan. Dalam konteks pendidikan karakter, storytelling memiliki kekuatan unik untuk menyentuh dimensi kognitif, emosional, dan moral secara simultan.

Bruner (1986) menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk yang memaknai pengalaman melalui narasi. Cerita membantu individu memahami kompleksitas moral dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan instruksi abstrak. Narasi menciptakan koneksi emosional yang memfasilitasi internalisasi nilai-nilai secara mendalam.

2. Elemen-Elemen Storytelling yang Efektif

- a. Karakter yang Relatable: Cerita harus menampilkan karakter yang dapat diidentifikasi oleh siswa, baik dari segi usia, latar belakang, atau



tantangan yang dihadapi. Hal ini menciptakan empati dan memudahkan siswa untuk memproyeksikan diri mereka ke dalam narasi.

- b. Dilema Moral yang Autentik: Cerita yang efektif menghadirkan dilema moral yang realistis dan relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini mengajak siswa untuk berpikir kritis tentang nilai-nilai dan konsekuensi dari pilihan moral yang berbeda.
- c. Resolusi yang Mendidik: Meskipun tidak selalu harus “happy ending”, resolusi cerita harus memberikan insight tentang konsekuensi dari pilihan moral dan menunjukkan jalan menuju pertumbuhan karakter.
- d. Konteks Kultural: Storytelling yang efektif harus mempertimbangkan konteks budaya siswa sambil juga membuka wawasan terhadap nilai-nilai universal.

3. Jenis-Jenis Storytelling dalam Pendidikan Karakter

- a. Storytelling Tradisional: Menggunakan cerita rakyat, fabel, dan legenda yang kaya akan nilai-nilai moral. Cerita-cerita ini telah teruji waktu dan mengandung wisdom universal yang relevan lintas generasi.
- b. Storytelling Kontemporer: Menggunakan cerita dari kehidupan nyata, berita terkini, atau isu-isu sosial yang sedang terjadi. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih relevan dan menunjukkan aplikasi nilai-nilai dalam konteks modern.
- c. Digital Storytelling: Memanfaatkan multimedia untuk menceritakan kisah melalui video, podcast, atau platform digital interaktif. Generasi digital lebih terlibat dengan format yang mengintegrasikan visual, audio, dan interaktivitas.
- d. Personal Storytelling: Mendorong siswa untuk berbagi cerita personal mereka tentang tantangan moral, keputusan sulit, atau momen transformatif. Ini membangun komunitas yang saling mendukung dan belajar dari pengalaman masing-masing.

4. Role Model dalam Pembentukan Karakter

Role model atau teladan memainkan peran krusial dalam pendidikan karakter. Menurut teori pembelajaran sosial Bandura (1986), individu belajar perilaku melalui observasi terhadap model, terutama model yang mereka kagumi dan hormati.



5. Karakteristik Role Model yang Efektif:

- a. Kredibilitas: Role model harus memiliki integritas dan konsistensi antara kata dan perbuatan
- b. Relevansi: Harus relatable dengan kehidupan dan aspirasi siswa
- c. Aksesibilitas: Siswa harus memiliki kesempatan untuk mengamati dan berinteraksi dengan role model
- d. Keberagaman: Menyediakan berbagai role model dari berbagai latar belakang untuk memperkaya perspektif

6. Tipe-Tipe Role Model:

- a. Role Model Proksimal: Guru, orang tua, kakak kelas, atau tokoh masyarakat lokal yang dapat berinteraksi langsung dengan siswa. Kedekatan fisik dan emosional membuat modeling lebih powerful.
- b. Role Model Distal: Tokoh nasional atau internasional, figur historis, atau tokoh publik yang dikagumi. Meskipun tidak dapat berinteraksi langsung, mereka memberikan inspirasi dan aspirasi.
- c. Peer Role Models: Teman sebaya yang menunjukkan karakter positif. Peer modeling sangat efektif untuk remaja karena relevansi dan identifikasi yang kuat.

7. Strategi Implementasi Storytelling dan Role Model

- a. Program "Tokoh Inspiratif Minggu Ini": Setiap minggu, kelas mengeksplorasi kisah tokoh yang menginspirasi, baik tokoh historis, kontemporer, atau local heroes. Diskusi dipandu untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang dapat diteladani.
- b. Undangan Pembicara Tamu: Mengundang tokoh masyarakat, alumni sukses, atau praktisi dari berbagai profesi untuk berbagi pengalaman dan nilai-nilai yang mereka pegang.
- c. Story Circle: Sesi berkala di mana siswa berbagi cerita personal tentang tantangan moral, keputusan sulit, atau momen pembelajaran penting dalam hidup mereka.
- d. Character Biography Project: Siswa memilih role model yang mereka kagumi dan melakukan riset mendalam tentang perjalanan karakter tokoh tersebut, kemudian mempresentasikannya dengan cara kreatif.



- e. Teacher as Role Model: Program pengembangan profesional untuk guru yang fokus pada pentingnya modeling dan bagaimana menjadi teladan yang efektif bagi siswa.

C. Model *Problem-Based Learning* (PBL)

1. Konsep *Problem-Based Learning* dalam Pendidikan Karakter

Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah kompleks dan autentik sebagai stimulus untuk pembelajaran. Dalam konteks pendidikan karakter, PBL memungkinkan siswa untuk menghadapi dilema moral dan situasi yang memerlukan penerapan nilai-nilai karakter secara praktis.

Barrows (1996) mendefinisikan PBL sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana mereka belajar tentang subjek melalui pengalaman memecahkan masalah yang kompleks, dan open-ended. Metode ini mengembangkan tidak hanya kemampuan kognitif tetapi juga karakter seperti tanggung jawab, kolaborasi, ketekunan, dan critical thinking.

2. Karakteristik PBL untuk Pendidikan Karakter

- a. Masalah yang Ill-Structured: Masalah yang digunakan harus kompleks, tidak memiliki satu solusi benar, dan memerlukan pertimbangan berbagai perspektif moral. Ini mencerminkan realitas kehidupan di mana keputusan moral seringkali tidak hitam-putih.
- b. Student-Centered: Siswa bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan agency dan self-directedness yang merupakan komponen penting karakter.
- c. Kolaboratif: PBL mendorong kerja kelompok yang mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kemampuan untuk menghargai perbedaan pendapat.
- d. Refleksi Berkelanjutan: Proses PBL mencakup refleksi konstan tentang proses pembelajaran dan keputusan yang diambil, mengembangkan kesadaran diri dan kemampuan metakognitif.



3. Tahapan Implementasi PBL untuk Karakter

a. Tahap 1: Presentasi Masalah

Guru menyajikan skenario masalah yang mengandung dilema moral atau situasi yang memerlukan penerapan nilai karakter. Contoh: "Sebuah perusahaan teknologi mengumpulkan data pengguna tanpa izin eksplisit untuk meningkatkan layanan. Sebagai programmer di perusahaan tersebut, apa yang akan kamu lakukan?"

b. Tahap 2: Identifikasi Isu dan Learning Issues

Siswa mengidentifikasi aspek moral, etis, dan faktual dari masalah. Mereka menentukan apa yang perlu mereka pelajari untuk membuat keputusan yang informed. Tahap ini mengembangkan kemampuan analisis dan critical thinking.

c. Tahap 3: Investigasi dan Penelitian

Siswa melakukan riset mandiri dan kelompok untuk mengumpulkan informasi, memahami berbagai perspektif, dan mengeksplorasi framework etis yang relevan. Ini mengembangkan kemampuan inquiry dan intellectual curiosity.

d. Tahap 4: Diskusi dan Deliberasi

Kelompok mendiskusikan temuan mereka, mempertimbangkan berbagai solusi alternatif, dan mengevaluasi konsekuensi moral dari masing-masing pilihan. Dialog ini mengembangkan kemampuan reasoning moral dan perspektif-taking.

e. Tahap 5: Solusi dan Justifikasi

Siswa merumuskan solusi yang mereka anggap paling etis dan bertanggung jawab, lengkap dengan justifikasi yang didasarkan pada nilai-nilai dan prinsip moral. Ini mengembangkan kemampuan moral judgment dan courage untuk mempertahankan keputusan moral.

f. Tahap 6: Refleksi dan Evaluasi

Siswa dan guru merefleksikan proses pembelajaran, keputusan yang diambil, dan pelajaran karakter yang dapat dipetik. Refleksi ini dapat dilakukan melalui jurnal, diskusi kelas, atau presentasi.



4. Desain Masalah Efektif

Masalah yang efektif untuk PBL karakter harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Relevansi: Masalah harus relevan dengan kehidupan siswa dan tantangan yang mereka hadapi atau akan hadapi di masa depan.
- b. Kompleksitas: Masalah harus cukup kompleks untuk memerlukan analisis mendalam dan pertimbangan berbagai faktor, tetapi tidak terlalu overwhelming.
- c. Autentisitas: Masalah sebaiknya diambil dari isu-isu nyata atau skenario realistis yang dapat mereka temui dalam kehidupan.
- d. Multidimensional: Masalah harus melibatkan berbagai nilai yang mungkin bertentangan, memaksa siswa untuk melakukan trade-offs dan prioritas nilai.

5. Contoh Implementasi PBL untuk Karakter

a. Kasus 1: Dilema Digital

"Temanmu memposting foto yang memalukan tentang siswa lain di media sosial. Foto tersebut mulai viral dan mendapat banyak komentar negatif. Kamu tahu ini akan menyakiti siswa tersebut, tetapi temanmu adalah sahabat dekatmu. Apa yang akan kamu lakukan?"

b. Kasus 2: Isu Lingkungan vs Ekonomi

"Komunitasmu berencana membangun pabrik yang akan menciptakan lapangan kerja tetapi berpotensi mencemari lingkungan. Sebagai anggota dewan siswa, bagaimana kamu menyikapi isu ini?"

c. Kasus 3: Kejujuran Akademik

"Kamu melihat siswa terbaik di kelasmu menyontek saat ujian. Kamu tahu bahwa siswa tersebut sedang menghadapi tekanan besar dari keluarganya untuk mendapat beasiswa. Apa yang akan kamu lakukan?"

6. Peran Guru dalam PBL

Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam Problem-Based Learning (PBL):

- a. Mendesain masalah yang meaningful dan challenging
- b. Membimbing proses inquiry tanpa memberikan jawaban langsung



- c. Mendorong diskusi mendalam dan *critical reflection*
- d. Menciptakan *safe space* untuk mengeksplorasi dilema moral
- e. Membantu siswa mengidentifikasi nilai-nilai yang terlibat dalam keputusan mereka

D. Pendekatan *Experiential Learning*

1. Filosofi *Experiential Learning*

Experiential Learning atau pembelajaran berbasis pengalaman adalah pendekatan yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung yang kemudian direfleksikan. Kolb (1984) mengembangkan model *Experiential Learning Cycle* yang menjadi kerangka teoretis penting dalam pendidikan karakter.

Dewey (1938) menegaskan bahwa "education is not preparation for life; education is life itself." Prinsip ini menjadi fondasi *experiential learning* di mana siswa belajar nilai-nilai karakter bukan melalui instruksi pasif tetapi melalui pengalaman aktif dalam situasi yang menantang, dan bermakna.

2. Model *Experiential Learning Cycle*

- a. *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret): Siswa terlibat langsung dalam aktivitas atau situasi yang mengandung pembelajaran karakter. Ini bisa berupa *service learning*, proyek sosial, simulasi, atau aktivitas outdoor.
- b. *Reflective Observation* (Observasi Reflektif): Siswa merefleksikan pengalaman mereka, mengidentifikasi perasaan, reaksi, dan pembelajaran yang terjadi. Pertanyaan pemandu: "Apa yang terjadi? Bagaimana perasaanmu? Apa yang kamu perhatikan?"
- c. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak): Siswa mengabstraksikan pembelajaran dari pengalaman konkret menjadi konsep atau prinsip umum. Mereka mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terlibat dan mengaitkannya dengan teori atau *framework* moral.
- d. *Active Experimentation* (Eksperimentasi Aktif): Siswa menerapkan pembelajaran mereka dalam situasi baru, mencoba perilaku atau strategi berbeda berdasarkan insight yang diperoleh.



3. Jenis-Jenis *Experiential Learning* Karakter

a. *Service Learning*

Service learning mengintegrasikan pelayanan masyarakat dengan pembelajaran akademik dan refleksi terstruktur. Eyler dan Giles (1999) menemukan bahwa *service learning* efektif dalam mengembangkan tanggung jawab sosial, empati, dan komitmen terhadap keadilan sosial. Komponen kunci *service learning* yang efektif:

- 1) *Reciprocity*: Hubungan timbal balik di mana siswa dan komunitas sama-sama belajar dan berkontribusi
- 2) *Reflection*: Refleksi terstruktur yang menghubungkan pengalaman dengan pembelajaran karakter
- 3) *Relevance*: Kegiatan harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran karakter
- 4) *Respect*: Menghormati kebutuhan dan keunikan komunitas yang dilayani

Contoh program *service learning*:

- 1) Mengajar anak-anak di daerah kurang mampu
- 2) Program pemberdayaan lingkungan
- 3) Pendampingan lansia atau penyandang disabilitas
- 4) Kampanye literasi digital untuk masyarakat

b. *Outdoor Education* dan *Adventure Learning*

Aktivitas *outdoor* dan petualangan menciptakan situasi yang menantang di mana karakter diuji dan dikembangkan. Hattie et al. (1997) dalam meta-analisis menemukan bahwa program *outdoor education* memiliki efek signifikan pada *self-concept*, *leadership*, dan keterampilan interpersonal.

Berikut beberapa Prinsip-prinsip *adventure learning* yang berguna untuk dilakukan:

- a. *Challenge by Choice*: Siswa memilih level tantangan yang sesuai dengan kesiapan mereka
- b. *Full Value Contract*: Kesepakatan kelompok untuk saling menghargai, mendukung, dan berkomitmen pada pembelajaran



- c. Reflection and Processing: Debriefing terstruktur setelah aktivitas untuk mengekstrak pembelajaran

Aktivitas outdoor dapat digunakan untuk hal-hal bermanfaat dan diterapkan berikut ini:

- a. Team building challenges (high ropes, low ropes, initiative tasks)
- b. Hiking dan camping yang mengajarkan ketekunan dan kerja sama
- c. Problem-solving activities yang memerlukan kolaborasi
- d. Leadership expeditions

4. Simulasi dan Role Play

Simulasi menciptakan lingkungan yang aman untuk mengalami dan mempraktikkan situasi moral yang kompleks. Role play memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan memahami konsekuensi dari pilihan moral yang berbeda. Jenis simulasi untuk pendidikan karakter:

- a. Moral Dilemma Simulation: Siswa menghadapi dilema moral dalam skenario yang terstruktur
- b. Historical Reenactment: Memerankan tokoh historis dalam situasi yang menantang karakter mereka
- c. Future Scenario Planning: Mengeksplorasi implikasi etis dari perkembangan teknologi atau sosial
- d. Cross-Cultural Simulation: Mengalami situasi dari perspektif budaya yang berbeda untuk mengembangkan empati dan understanding

5. Project-Based Experiential Learning

Proyek jangka panjang yang menantang siswa untuk mengatasi masalah nyata sambil mengembangkan karakter. Proyek ini harus:

- a. Meaningful dan relevant untuk kehidupan siswa
- b. Memerlukan kolaborasi dan interdependensi
- c. Menghadirkan tantangan yang memerlukan ketekunan dan resilience
- d. Memberikan kesempatan untuk membuat dampak positif



6. Desain Program Experiential Learning

- a. Tahap Persiapan:
 - 1) Briefing yang menjelaskan tujuan pembelajaran karakter
 - 2) Setting expectations dan ground rules
 - 3) Team building untuk membangun trust dan kesiapan kelompok
- b. Tahap Implementasi:
 - 1) Pengalaman langsung yang terstruktur dengan good supervision
 - 2) Observasi dan dokumentasi proses pembelajaran
 - 3) Intervensi minimal yang memungkinkan natural consequences
- c. Tahap Refleksi:
 - 1) Debriefing terstruktur menggunakan pertanyaan reflektif
 - 2) Journaling untuk refleksi personal
 - 3) Group discussion untuk berbagi pembelajaran
 - 4) Connection dengan nilai-nilai karakter dan aplikasi dalam kehidupan
- d. Tahap Transfer:
 - 1) Action planning untuk menerapkan pembelajaran
 - 2) Follow-up activities untuk reinforcement
 - 3) Kesempatan untuk mengajarkan pembelajaran kepada orang lain

7. Asesmen dalam Experiential Learning

Asesmen harus fokus pada proses dan pertumbuhan, bukan hanya outcome:

- a. Reflective Journals: Dokumentasi pembelajaran dan pertumbuhan karakter
- b. Peer Assessment: Feedback dari rekan tentang kontribusi dan perilaku
- c. Self-Assessment: Evaluasi diri terhadap pertumbuhan karakter
- d. Portfolio: Kompilasi bukti pembelajaran dan aplikasi nilai karakter
- e. Observer Feedback: Input dari fasilitator atau mentor



E. Memanfaatkan Teknologi untuk Pendidikan Karakter

1. Potensi dan Tantangan Teknologi dalam Pendidikan Karakter

Era digital menghadirkan paradoks dalam pendidikan karakter. Di satu sisi, teknologi dapat menjadi distraksi dan sumber masalah karakter seperti cyberbullying, kecanduan digital, dan erosi empati. Di sisi lain, teknologi menawarkan potensi luar biasa untuk memperkaya pendidikan karakter melalui aksesibilitas, personalisasi, dan engagement yang lebih tinggi.

Ribble (2015) memperkenalkan konsep “digital citizenship” sebagai framework untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan secara bertanggung jawab, dan etis. Pendidikan karakter di era digital harus mencakup pengembangan kompetensi digital yang beretika.

2. Platform dan Tools Digital untuk Pendidikan Karakter

Learning Management Systems (LMS) untuk Karakter, dapat digunakan untuk kegiatan berikut ini:

- a. Tracking perkembangan karakter siswa melalui digital badges dan portfolios
- b. Menyediakan resources pembelajaran karakter yang beragam (video, artikel, podcast)
- c. Facilitasi diskusi online tentang isu-isu moral dan etika
- d. Assignment berbasis refleksi karakter

Platform seperti Google Classroom, Canvas, atau Moodle dapat diintegrasikan dengan modul pendidikan karakter yang terstruktur.

3. Aplikasi Character Tracking dan Self-Monitoring

Aplikasi mobile dapat membantu siswa dalam hal-hala bermanfaat berikut ini:

- a. Goal Setting: Menetapkan target pengembangan karakter personal
- b. Daily Reflection: Prompt refleksi harian tentang praktik nilai-nilai
- c. Progress Tracking: Visualisasi perkembangan karakter dari waktu ke waktu
- d. Reminder dan Nudges: Notifikasi untuk mengingatkan praktik karakter



- e. Journaling: Platform untuk dokumentasi perjalanan pengembangan karakter

Contoh aplikasi: Character Lab's Strengths Survey, Habitica (gamified habit tracker), atau custom apps yang dikembangkan sekolah.

4. Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Karakter

Meskipun sering dianggap problematik, media sosial dapat menjadi laboratorium untuk pendidikan karakter digital:

- a. Proyek Digital Citizenship: Siswa membuat konten positif dan inspiring di media sosial mereka, mempraktikkan komunikasi yang respectful dan constructive.
- b. Social Media for Social Good: Campaign untuk isu-isu sosial atau lingkungan menggunakan platform media sosial, mengembangkan citizenship dan advocacy.
- c. Critical Media Literacy: Menganalisis konten media sosial untuk memahami bias, misinformation, dan impact psikologis, mengembangkan critical thinking dan media literacy.
- d. Online Community Building: Membangun komunitas online yang positif dan supportive, mempraktikkan empati dan kolaborasi dalam ruang digital.
- e. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)

Teknologi immersive menawarkan potensi unik untuk pendidikan karakter:

- 1) Empathy Building melalui VR: Program seperti "1000 Cut Journey" yang memungkinkan siswa mengalami perspektif orang yang menghadapi diskriminasi, atau VR experiences yang menempatkan siswa dalam situasi pengungsi, orang dengan disabilitas, atau konteks sosial yang berbeda.
- 2) Historical Immersion: VR yang memungkinkan siswa "mengalami" peristiwa historis penting terkait keadilan sosial, hak asasi manusia, atau keputusan moral yang significant.



- 3) Moral Scenario Simulation: AR/VR yang menciptakan situasi dilema moral interaktif di mana siswa harus membuat keputusan dan mengalami konsekuensinya secara immersive.

5. Video dan Multimedia Interaktif

- a. Documentary dan Film: Kurasi dan diskusi film yang mengangkat isu-isu moral dan karakter, dengan guide questions dan aktivitas refleksi.
- b. Interactive Video: Platform seperti H5P atau EdPuzzle yang memungkinkan embedded questions dan decision points dalam video, menciptakan pembelajaran yang aktif.
- c. Student-Created Media: Proyek pembuatan video, podcast, atau konten multimedia di mana siswa mengeksplorasi dan mengkomunikasikan nilai-nilai karakter.
- d. Animation dan Explainer Videos: Menggunakan tools seperti Powtoon atau Animaker untuk membuat konten edukatif tentang karakter yang engaging dan mudah dipahami.

6. Artificial Intelligence dan Adaptive Learning

- a. AI Chatbots untuk Refleksi: Chatbot yang memandu siswa melalui refleksi karakter dengan pertanyaan yang adaptive berdasarkan respons mereka.
- b. Personalized Learning Paths: Sistem yang menggunakan AI untuk mengidentifikasi area pengembangan karakter yang spesifik untuk setiap siswa dan menyediakan resources yang customized.
- c. Sentiment Analysis: Tools yang menganalisis tulisan atau komunikasi digital siswa untuk memberikan feedback tentang tone, empathy, dan respectfulness.
- d. Predictive Analytics: Sistem yang mengidentifikasi siswa yang mungkin at-risk untuk masalah karakter atau behavioral issues, memungkinkan intervensi dini.

7. Strategi Integrasi Teknologi yang Efektif

- a. Blended Learning Approach: Mengkombinasikan pembelajaran digital dengan interaksi face-to-face. Teknologi melengkapi, bukan



menggantikan, hubungan personal dan modeling yang krusial dalam pendidikan karakter.

- b. Digital Citizenship Curriculum: Mengintegrasikan pembelajaran tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, etis, dan empathetic sebagai bagian dari pendidikan karakter.
- c. Teacher Digital Competency: Program pengembangan profesional untuk memastikan guru memiliki literasi digital dan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi secara pedagogis efektif.
- d. Safe and Ethical Use: Memastikan privacy, keamanan data, dan penggunaan teknologi yang sesuai dengan developmental stage siswa.
- e. Evaluation dan Continuous Improvement: Regular assessment terhadap efektivitas tools teknologi dan adjustment berdasarkan feedback dan outcomes.

8. Mengatasi Tantangan Teknologi

- a. Digital Divide: Memastikan equity dalam akses teknologi untuk semua siswa, providing alternatives untuk siswa yang memiliki keterbatasan akses.
- b. Screen Time Balance: Mengintegrasikan teknologi dengan mindful dan tidak berlebihan, balancing dengan aktivitas offline.
- c. Cyberbullying dan Toxicity: Mengembangkan strategi prevention dan intervention untuk masalah karakter yang muncul di ruang digital.
- d. Distraction Management: Mengajarkan self-regulation dan focus dalam lingkungan digital yang penuh distraksi.
- e. Authenticity of Connection: Memastikan teknologi tidak menggantikan human connection yang esensial untuk pengembangan karakter.

F. Gamifikasi dalam Pembentukan Karakter

1. Konsep Gamifikasi untuk Pendidikan Karakter

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen game design dalam konteks non-game untuk meningkatkan engagement, motivasi, dan pembelajaran. Dalam pendidikan karakter, gamifikasi memanfaatkan motivasi intrinsik manusia untuk bermain, mencapai tujuan, dan berkompetisi secara sehat.



Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain game dalam konteks non-game. Untuk pendidikan karakter, ini berarti menggunakan mekanik game untuk membuat praktik nilai-nilai karakter lebih engaging dan meaningful, terutama untuk generasi digital yang tumbuh dengan gaming culture.

2. Prinsip-Prinsip Gamifikasi Efektif

a. *Meaningful Purpose*

Gamifikasi harus mendukung tujuan pembelajaran karakter yang substantif, bukan sekedar motivasi ekstrinsik superficial. Nicholson (2015) membedakan antara "meaningful gamification" yang mengintegrasikan elemen game dengan learning objectives secara organik, versus "pointsification" yang hanya menambahkan poin dan badges tanpa makna mendalam.

b. *Autonomy dan Choice*

Desain gamifikasi yang baik memberikan siswa pilihan dalam bagaimana mereka ingin berkembang dan goals mana yang ingin mereka kejar. Ini mendukung self-determination theory (Deci & Ryan, 2000) yang menekankan pentingnya autonomy dalam motivasi intrinsik.

c. *Progress Visibility*

Siswa perlu melihat perkembangan mereka secara konkret dan real-time. Visualisasi progress membantu mempertahankan motivasi dan memberikan sense of achievement.

d. *Social Connection*

Elemen sosial dalam gamifikasi menciptakan community of practice di mana siswa saling mendukung dan belajar dari satu sama lain dalam praktik karakter.

e. *Challenge dan Mastery*

Tingkat kesulitan yang sesuai (tidak terlalu mudah, tidak terlalu sulit) menciptakan flow state yang optimal untuk pembelajaran dan mengembangkan resilience.



3. Elemen-Elemen Gamifikasi Pendidikan Karakter

Points dan Experience Points (XP) yaitu sistem poin dapat digunakan untuk mengakui praktik nilai-nilai karakter:

- a. Character Points: Poin yang diberikan untuk demonstrasi nilai karakter seperti membantu teman, menunjukkan integritas, atau ketekunan dalam menghadapi tantangan
- b. Quest Completion: XP untuk menyelesaikan challenge atau missions yang terkait dengan pengembangan karakter
- c. Reflection Points: Poin untuk engaging dalam refleksi mendalam tentang pembelajaran karakter

Penting: Sistem poin harus dirancang untuk mendorong internalisasi nilai, bukan hanya compliance eksternal. Research menunjukkan bahwa reward ekstrinsik dapat undermining motivasi intrinsik jika tidak diimplementasikan dengan hati-hati (Kohn, 1993).

4. Lencana dan Pencapaian

Lencana digital berfungsi sebagai kredensial visual yang mengakui pencapaian spesifik:

- a. Lencana Kebajikan: Lencana untuk menunjukkan penguasaan nilai karakter tertentu (misalnya: "Juara Empati," "Pahlawan Integritas")
- b. Lencana Pencapaian: Mengakui pencapaian tahapan penting dalam perjalanan pengembangan karakter
- c. Lencana Keahlian Khusus: Untuk keterampilan atau kontribusi unik dalam komunitas
- d. Lencana Kolaborasi: Diberikan untuk kerja tim dan dukungan kepada orang lain

Lencana harus memiliki kriteria yang jelas dan bermakna, dengan penilaian berbasis bukti. Mozilla Open Badges framework menyediakan standar untuk lencana digital yang dapat diverifikasi dan dapat dipindahkan.



5. Tingkatan dan Sistem Perkembangan

Sistem tingkatan menciptakan rasa kemajuan dan penguasaan sebagai berikut ini:

- Tingkatan Karakter: Siswa naik tingkat berdasarkan akumulasi pengalaman dalam praktik karakter
- Membuka Konten: Tingkat tinggi memberikan akses ke tantangan atau tanggung jawab yang lebih lanjut
- Pengakuan Status: Tingkatan dapat dikaitkan dengan peran atau gelar dalam komunitas kelas (misalnya: Pemula, Praktisi, Ahli, Mentor)

Perkembangan harus dirancang agar semua siswa dapat maju dengan kecepatan mereka sendiri, menghindari persaingan yang tidak sehat.

6. Misi dan Petualangan

Tantangan terstruktur yang mengajak siswa mempraktikkan karakter dalam konteks yang bermakna:

- Misi Harian: Tantangan harian yang sederhana seperti "Berikan satu pujian tulus hari ini" atau "Bantu seseorang tanpa diminta"
- Tantangan Mingguan: Misi yang lebih substantif seperti "Lakukan satu tindakan untuk lingkungan" atau "Pelajari tentang budaya yang berbeda dari milikmu"
- Petualangan Epik: Proyek jangka panjang yang kompleks dan berdampak, seperti "Organisasi kampanye untuk isu sosial yang kamu pedulikan" atau "Mentor adik kelas selama satu semester"
- Misi Rahasia: Tantangan kejutan yang mendorong spontanitas dalam praktik karakter

7. Papan Peringkat dan Pengakuan Sosial

Papan peringkat dan pengakuan sosial dapat memotivasi jika dirancang dengan baik:

- Berbagai Papan Peringkat: Bukan hanya total poin, tetapi juga kekuatan karakter spesifik (misalnya papan peringkat untuk kebaikan, ketekunan, kreativitas)
- Peringkat Berbasis Tim: Fokus pada kolaborasi dan pencapaian kolektif daripada persaingan individual



- c. Peringkat Peningkatan: Mengakui kemajuan dan pertumbuhan, bukan hanya pencapaian mutlak
- d. Pengakuan Bergilir: Sorotan berbeda setiap minggu untuk nilai karakter yang berbeda

Penting: Papan peringkat harus digunakan dengan sangat hati-hati untuk menghindari demotivasi atau rasa malu bagi siswa yang kesulitan.

8. Narasi dan Alur Cerita

Mengintegrasikan elemen penceritaan yaitu narasi dan alur cerita dalam gamifikasi:

- a. Narasi Perjalanan Karakter: Siswa adalah “pahlawan” dalam perjalanan pribadi mereka untuk mengembangkan karakter
- b. Alur Cerita Kelas: Komunitas kelas bekerja bersama untuk “menyelamatkan dunia” atau mencapai misi kolektif yang heroik
- c. Narasi Berbasis Pilihan: Keputusan moral siswa mempengaruhi arah cerita dan hasil

9. Platform dan Alat Gamifikasi

- a. Classcraft: Platform komprehensif yang mengubah ruang kelas menjadi permainan peran di mana siswa bekerja dalam tim, mendapatkan kekuatan, dan menghadapi tantangan sambil belajar kolaborasi dan tanggung jawab.
- b. ClassDojo: Sistem yang memungkinkan guru memberikan umpan balik waktu nyata tentang perilaku dan karakter, dengan avatar dan penghargaan yang menarik untuk siswa.
- c. Habitica: Aplikasi pelacakan kebiasaan yang menggunakan mekanika permainan peran untuk membantu pengguna membangun kebiasaan positif, dapat diadaptasi untuk pembiasaan karakter.
- d. Kahoot/Quizizz: Untuk penilaian dan kuis tentang pengetahuan karakter yang interaktif dan menyenangkan.
- e. Sistem Berbasis Sekolah Khusus: Banyak sekolah mengembangkan sistem gamifikasi khusus yang disesuaikan untuk nilai dan kultur mereka sendiri.



10. Implementasi Gamifikasi Efektif

- a. Merancang Bersama dengan Siswa: Melibatkan siswa dalam mendesain sistem gamifikasi meningkatkan dukungan dan memastikan sistem bermakna untuk mereka.
- b. Keseimbangan Motivasi Ekstrinsik dan Intrinsik: Menggunakan penghargaan sebagai pengakuan, bukan sebagai satu-satunya motivator. Secara bertahap mengurangi penghargaan ekstrinsik sambil memperkuat motivasi intrinsik.
- c. Desain Inklusif: Memastikan semua siswa dapat berpartisipasi dan berhasil terlepas dari titik awal mereka. Berbagai jalur menuju kesuksesan dan pengakuan untuk berbagai kekuatan.
- d. Iterasi Berkala: Mengumpulkan umpan balik dan melakukan penyesuaian berdasarkan apa yang berhasil dan apa yang tidak.
- e. Integrasi dengan Kurikulum: Gamifikasi bukan tambahan tetapi terintegrasi dengan pembelajaran akademik dan kehidupan sekolah sehari-hari.

11. Potensi Jebakan dan Cara Mengatasinya

- a. Ketergantungan Berlebihan pada Penghargaan Ekstrinsik: Menghindari dengan fokus pada pencapaian bermakna dan pengakuan daripada penghargaan material.
- b. Persaingan Tidak Sehat: Menekankan pertumbuhan pribadi dan kolaborasi tim daripada persaingan yang merugikan satu sama lain.
- c. Memanipulasi Sistem: Mendesain sistem yang menghargai perilaku autentik dan bukan celah sistem.
- d. Masalah Kesetaraan: Memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil terlepas dari latar belakang atau kemampuan mereka.
- e. Keberlanjutan: Membangun sistem yang berkelanjutan untuk jangka panjang tanpa memerlukan upaya ekstensif dari guru.



G. Program *Mentoring* dan *Coaching*

1. Konsep *Mentoring* dan *Coaching* dalam Pendidikan Karakter

Mentoring dan *coaching* adalah pendekatan relasional dalam pendidikan karakter yang menekankan hubungan personal, bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, dan dukungan berkelanjutan. Meskipun sering digunakan secara bergantian, *mentoring* dan *coaching* memiliki nuansa yang berbeda namun saling melengkapi.

- a. **Mentoring** adalah hubungan pengembangan di mana individu yang lebih berpengalaman (mentor) memberikan bimbingan, dukungan, dan kebijaksanaan kepada mentee berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Rhodes (2002) mendefinisikan *mentoring* sebagai "hubungan antara orang dewasa yang lebih tua dan lebih berpengalaman dengan orang yang lebih muda yang tidak memiliki hubungan keluarga, yang melibatkan kepedulian, berbagi, dan membantu dengan cara yang memfasilitasi perkembangan orang yang lebih muda tersebut."
- b. **Coaching** adalah proses yang lebih terstruktur dan berorientasi pada tujuan di mana coach membantu coachee mengembangkan keterampilan, mencapai tujuan, dan mengoptimalkan potensi mereka melalui pertanyaan yang kuat dan mendengarkan secara aktif. Dalam konteks karakter, *coaching* membantu siswa mengidentifikasi area yang perlu dikembangkan dan menyusun rencana tindakan yang konkret.

2. Manfaat *Mentoring* dan *Coaching* Karakter

DuBois et al.(2002) dalam meta-analisis menemukan bahwa program *mentoring* untuk anak muda memiliki efek positif signifikan pada hasil emosional/psikologis, perilaku, dan akademik. Efek paling kuat ditemukan pada program yang terstruktur dengan baik dengan pelatihan mentor yang memadai. Manfaat spesifik pendidikan karakter:

- a. Perhatian Personal: Perhatian satu-lawan-satu atau kelompok kecil memungkinkan penanganan kebutuhan karakter yang unik
- b. Pemodelan: Mentor berfungsi sebagai contoh hidup dari nilai-nilai karakter



- c. Ruang Aman: Hubungan mentoring menciptakan lingkungan yang aman untuk mengeksplorasi pertanyaan, keraguan, dan tantangan
- d. Akuntabilitas: Pertemuan rutin mendorong tindak lanjut dan konsistensi dalam praktik karakter
- e. Dukungan Jangka Panjang: Hubungan berkelanjutan mendukung perubahan karakter yang bertahan lama

3. Model-Model Mentoring

a. Mentoring Satu-lawan-Satu Tradisional

Model klasik di mana satu mentor bekerja dengan satu mentee dalam hubungan jangka panjang:

- 1) Dewasa-ke-Siswa: Guru, staf sekolah, atau relawan dari komunitas sebagai mentor untuk siswa
- 2) Mentoring Sebaya Lintas Tingkat: Kakak kelas sebagai mentor untuk adik kelas, mengembangkan kepemimpinan dan tanggung jawab untuk mentor, serta dukungan untuk mentee
- 3) Mentoring Profesional: Praktisi dari berbagai profesi sebagai mentor untuk eksplorasi karir dan karakter profesional

Format ini memungkinkan hubungan yang paling mendalam tetapi memerlukan sumber daya, dan komitmen yang signifikan.

b. Mentoring Kelompok

Satu mentor bekerja dengan kelompok kecil mentee:

- 1) Lebih efisien dalam hal sumber daya mentor
- 2) Pembelajaran sebaya dan dukungan timbal balik di antara para mentee
- 3) Keragaman perspektif dalam diskusi
- 4) Dapat mengurangi intensitas hubungan dibanding satu-lawan-satu

Ideal untuk diskusi karakter, berbagi dilema, dan kegiatan kelompok yang mengembangkan karakter.



c. Mentoring Tim

Beberapa mentor bekerja dengan satu atau beberapa mentee:

- 1) Beragam perspektif dan keahlian
- 2) Mengurangi beban pada mentor individual
- 3) Mentee mendapat paparan terhadap model karakter yang berbeda
- 4) Ada cadangan jika satu mentor tidak tersedia

E-Mentoring atau Mentoring Virtual adalah Mentoring yang dilakukan terutama atau sepenuhnya melalui teknologi:

- 1) Mengatasi hambatan geografis
- 2) Fleksibilitas dalam penjadwalan
- 3) Akses ke mentor dengan keahlian khusus
- 4) Platform: panggilan video, email, aplikasi pesan, atau platform e-mentoring khusus

Memerlukan perhatian khusus terhadap membangun hubungan, tanpa kontak tatap muka.

d. Mentoring Situasional

Mentoring jangka pendek yang terfokus untuk situasi atau tantangan tertentu:

- 1) Intervensi krisis atau dukungan selama masa sulit
- 2) Bimbingan untuk keputusan atau transisi tertentu
- 3) Lebih fleksibel dan tidak terlalu menuntut komitmen
- 4) Dapat melengkapi hubungan mentoring yang sedang berjalan

4. Struktur Program Mentoring yang Efektif

a. Fase Persiapan

- 1) Rekrutmen dan Seleksi: Mengidentifikasi dan merekrut mentor yang sesuai:
 - a) Kriteria yang jelas tentang kualitas yang diinginkan dalam mentor



- b) Pemeriksaan latar belakang dan proses penyaringan untuk keamanan
 - c) Proses aplikasi yang menilai motivasi dan kesiapan
- 2) Pelatihan Mentor: Pelatihan komprehensif yang mencakup:
- a) Memahami tahap perkembangan siswa
 - b) Keterampilan komunikasi dan mendengarkan yang efektif
 - c) Batasan dan etika dalam hubungan mentoring
 - d) Kompetensi dan kepekaan budaya
 - e) Tujuan dan pendekatan spesifik untuk pengembangan karakter
 - f) Cara menangani situasi yang menantang
- 3) Proses Pencocokan: Penjodohan mentor dan mentee yang cermat:
- a) Kompatibilitas dalam minat, kepribadian, atau latar belakang
 - b) Pertimbangan kebutuhan spesifik mentee
 - c) Masukan dari mentee dalam proses pencocokan
 - d) Fleksibilitas untuk pencocokan ulang jika diperlukan
- b. Fase Implementasi
- 1) Awal yang Terstruktur: Ekspektasi yang jelas dan penetapan tujuan:
- a) Sesi orientasi untuk mentor dan mentee bersama-sama
 - b) Menetapkan aturan dasar dan ekspektasi
 - c) Penetapan tujuan untuk pengembangan karakter
 - d) Kesepakatan tentang frekuensi dan format pertemuan
- 2) Pertemuan Rutin: Keterlibatan yang konsisten dan berkelanjutan:
- a) Rekomendasi minimum: 1 jam per minggu atau 2-4 jam per bulan
 - b) Penjadwalan yang konsisten untuk membangun rutinitas dan kepercayaan
 - c) Beragam kegiatan: percakapan, kegiatan bersama, proyek layanan
 - d) Dokumentasi pertemuan dan kemajuan



- 3) Dukungan Program: Dukungan berkelanjutan yang digunakan untuk mempertahankan hubungan:
 - a) Pemeriksaan rutin dengan koordinator mentor
 - b) Peluang pendidikan berkelanjutan untuk mentor
 - c) Dukungan pemecahan masalah untuk tantangan yang muncul
 - d) Komunitas praktik untuk mentor berbagi pengalaman
- 4) Kegiatan Berfokus pada Karakter
Percakapan Reflektif: Diskusi terstruktur tentang:
 - a) Nilai dan keyakinan
 - b) Dilema etika dan keputusan moral
 - c) Panutan dan aspirasi
 - d) Kekuatan personal dan area yang perlu dikembangkan
 - e) Pengalaman hidup dan pelajaran yang dipetik
- 5) Kegiatan Membangun Karakter: Terlibat dalam aktivitas yang mengembangkan kebajikan tertentu:
 - a) Proyek layanan bersama (mengembangkan kasih sayang, tanggung jawab)
 - b) Tantangan pemecahan masalah (mengembangkan ketahanan, pemikiran kritis)
 - c) Pengalaman budaya (mengembangkan keterbukaan, rasa hormat)
 - d) Tantangan fisik (mengembangkan keberanian, ketekunan)
- 6) Penetapan Tujuan dan Perencanaan Tindakan: Membantu mentee:
 - a) Mengidentifikasi tujuan karakter yang spesifik
 - b) Memecah tujuan menjadi langkah-langkah yang dapat dilakukan
 - c) Memantau kemajuan dan menyesuaikan strategi
 - d) Merayakan pencapaian dan belajar dari kemunduran



5. Teknik Coaching Pengembangan Karakter

- a. Pertanyaan Kuat: Mengajukan pertanyaan yang mendorong refleksi mendalam:
 - “Seperti apa orang yang ingin kamu jadi?”
 - “Bagaimana situasi itu menantang nilai-nilaimu?”
 - “Apa yang akan dilakukan versi terbaikmu dalam situasi ini?”
 - “Kekuatan karakter apa yang bisa membantumu di sini?”
 - “Apa satu langkah kecil yang bisa kamu ambil hari ini?”
- b. Mendengarkan Aktif: Benar-benar mendengar dan memahami mentee:
 - 1) Perhatian penuh dan kehadiran
 - 2) Merefleksikan kembali apa yang didengar untuk memastikan pemahaman
 - 3) Mengakui emosi dan pengalaman
 - 4) Menghindari nasihat atau penilaian prematur
- c. Pendekatan Berbasis Kekuatan: Berfokus pada aset daripada kekurangan:
 - 1) Mengidentifikasi dan membangun kekuatan karakter yang ada
 - 2) Membingkai ulang tantangan sebagai peluang untuk berkembang
 - 3) Merayakan kemajuan dan upaya, bukan hanya hasil
 - 4) Membangun efikasi diri dan kepercayaan diri
- d. Metode Socrates: Membimbing penemuan melalui pertanyaan daripada instruksi langsung:
 - 1) Membantu mentee sampai pada wawasan mereka sendiri
 - 2) Mengembangkan pemikiran kritis dan penalaran moral
 - 3) Mendorong kepemilikan atas pembelajaran dan pertumbuhan



6. Program Mentoring Sebaya

Mentoring sebaya memiliki manfaat unik, berikut untuk manfaat dari masing-masing mentor dan mentee:

a. Manfaat Mentee:

- 1) Dapat berhubungan dengan sebaya yang baru mengalami tantangan serupa
- 2) Tidak terlalu mengintimidasi dibanding mentor dewasa
- 3) Bahasa dan gaya komunikasi sebaya
- 4) Perspektif alternatif dari nasihat orang dewasa

b. Manfaat Mentor Sebaya:

- 1) Mengembangkan kepemimpinan dan tanggung jawab
- 2) Memperkuat pengembangan karakter mereka sendiri melalui pengajaran
- 3) Membangun keterampilan komunikasi dan empati
- 4) Rasa memiliki tujuan dan kontribusi

7. Struktur Mentoring Sebaya:

- a. Seleksi yang cermat dan pelatihan komprehensif untuk mentor sebaya
- b. Peran dan batasan yang jelas
- c. Supervisi dan dukungan orang dewasa
- d. Pengakuan dan apresiasi untuk layanan mentor sebaya

8. Penilaian dan Evaluasi

a. Pemantauan Proses:

- 1) Frekuensi dan kualitas pertemuan mentor-mentee
- 2) Kehadiran dan keterlibatan
- 3) Kualitas hubungan (dinilai melalui survei atau wawancara)
- 4) Kesetiaan pada model program

b. Penilaian Hasil:

- 1) Penilaian pra-pasca kekuatan karakter
- 2) Observasi perilaku dari guru atau orang tua



- 3) Laporan diri dari mentee tentang pertumbuhan karakter
 - 4) Hasil akademik dan sosial
 - 5) Tindak lanjut jangka panjang tentang dampak yang bertahan
- c. Perbaikan Berkelanjutan:
- 1) Evaluasi program secara teratur
 - 2) Umpan balik dari mentor, mentee, dan pemangku kepentingan
 - 3) Penyesuaian berdasarkan data dan pengalaman
 - 4) Berbagi praktik terbaik

9. Mempertahankan Program Mentoring

- a. Dukungan Kelembagaan: Memastikan keberlanjutan program:
- 1) Dukungan administratif dan alokasi sumber daya
 - 2) Integrasi ke dalam budaya dan operasi sekolah
 - 3) Pengakuan dan apresiasi untuk mentor
 - 4) Perencanaan suksesi untuk kepemimpinan program
- b. Kemitraan Komunitas: Memanfaatkan sumber daya komunitas:
- 1) Kemitraan dengan organisasi untuk rekrutmen mentor
 - 2) Pendanaan dari yayasan atau hibah
 - 3) Kemitraan bisnis untuk mentoring profesional
 - 4) Keterlibatan orang tua dan alumni
- c. Merayakan Kesuksesan: Mengakui dampak dan pencapaian:
- 1) Acara pengakuan publik
 - 2) Penceritaan tentang dampak mentoring
 - 3) Berbagi data tentang hasil program
 - 4) Kegiatan apresiasi mentor



DUMMYY



BAB 10

MENGELOLA EMOSI DAN MENTAL HEALTH GENERASI DIGITAL

A. Kecerdasan Emosional di Era Digital

Era digital telah mengubah lanskap perkembangan emosional generasi muda secara fundamental. Kecerdasan emosional (emotional intelligence/EI), yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengatur emosi, menjadi semakin krusial di tengah dominasi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu dari sepuluh keterampilan teratas yang dibutuhkan untuk berkembang dalam Revolusi Industri Keempat, bahkan 71% pemberi kerja menghargai kecerdasan emosional lebih dari IQ dalam keputusan perekrutan.

Generasi digital menghadapi tantangan unik dalam pengembangan kecerdasan emosional. Pergeseran komunikasi dari tatap muka ke digital dapat menghambat perkembangan keterampilan krusial seperti empati, kesadaran sosial, dan manajemen hubungan. Studi menunjukkan bahwa remaja yang menggunakan banyak komunikasi online mungkin kesulitan mengembangkan keterampilan sosial dalam pengaturan tatap muka, sehingga mempersempit potensi mereka untuk regulasi emosi dan empati.



Namun demikian, teknologi digital juga menawarkan peluang untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Platform digital mental health seperti Neolth telah dikembangkan sebagai sumber preventif untuk membantu remaja mengelola tingkat distress emosional ringan hingga sedang. Program Social and Emotional Learning (SEL) yang didukung teknologi menekankan keterampilan hidup vital untuk menavigasi tantangan emosional dan sosial, berfungsi sebagai faktor protektif bagi kesehatan mental.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional yang tinggi berkaitan dengan kesehatan mental yang lebih baik, kinerja kerja yang meningkat, dan kemampuan kepemimpinan yang lebih kuat di tempat kerja yang berpusat pada digital. Individu dengan kecerdasan emosional tinggi cenderung memiliki kesehatan mental yang lebih baik dan lebih bahagia dalam hidup. Studi juga mengungkapkan bahwa kecerdasan emosional dapat memediasi hubungan stres-kesehatan mental dan memfasilitasi perilaku prososial di kalangan remaja.

Untuk meningkatkan kecerdasan emosional di era digital, beberapa strategi dapat diterapkan. Praktik mindfulness terbukti dapat meningkatkan regulasi emosi dan empati. Penelitian menunjukkan bahwa individu yang menjalani pelatihan kecerdasan emosional mengalami peningkatan kinerja sebesar 72%. Pendekatan ini harus diintegrasikan ke dalam rutinitas harian untuk membantu individu meningkatkan kecerdasan emosional mereka dan menavigasi kompleksitas era digital dengan lebih efektif.

B. Mengenali dan Mengelola Stres Digital

Stres digital atau technostress merupakan fenomena psikologis yang semakin mengkhawatirkan di kalangan generasi muda. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh psikolog klinis Craig Brod pada tahun 1982 untuk menggambarkan ketidaknyamanan psikologis atau stres yang dialami individu akibat penggunaan teknologi, khususnya ketika mereka tidak dapat mengatasi tuntutan mereka. Technostress mencakup berbagai teknologi, termasuk mobile, jaringan, komunikasi, dan aplikasi generik.

Penelitian mengidentifikasi empat komponen potensial stres digital: availability stress (stres ketersediaan), approval anxiety (kecemasan persetujuan), fear of missing out (takut ketinggalan), dan communication



overload (kelebihan komunikasi). Bagi remaja, pengalaman technostress bervariasi dari kecemasan ringan hingga gejala yang lebih serius. Studi menunjukkan bahwa technostress secara signifikan terkait dengan peningkatan kecemasan dan depresi di kalangan mahasiswa.

Dampak negatif technostress pada kualitas pembelajaran online menjadi perhatian yang berkembang di institusi pendidikan tinggi. Technostress dapat menyebabkan berkurangnya keterlibatan, kemampuan pemrosesan kognitif yang lebih rendah, dan peningkatan tingkat kecemasan dan stres, yang semuanya dapat berdampak negatif pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Ketika siswa mengalami technostress, kemampuan mereka untuk belajar secara efektif online terganggu. Mereka mungkin kesulitan untuk berkonsentrasi, menyelesaikan tugas tepat waktu, atau berpartisipasi dalam diskusi online.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap stres digital di kalangan remaja meliputi kelebihan informasi, konektivitas konstan, tekanan untuk merespons dengan cepat, dan kekhawatiran tentang citra online. Penelitian di Finlandia yang melibatkan 164 remaja dan 53 orang tua mereka menunjukkan bahwa memilih dan mengelola informasi yang berpotensi berguna (alih-alih membiarkan beban informasi menjadi penghalang) adalah sesuatu yang dapat dipelajari. Hasil ini menegaskan pentingnya pendekatan kognitif yang positif yang diperoleh melalui pendidikan dapat mengurangi technostress.

Untuk mengelola stres digital secara efektif, remaja memerlukan strategi coping yang komprehensif. Literatur coping membedakan dua gaya coping yang menyeluruh: *problem-focused coping* (coping yang berfokus pada masalah) dan *emotion-focused coping* (coping yang berfokus pada emosi). Penelitian menunjukkan bahwa remaja menggunakan berbagai strategi coping untuk menghadapi technostress, termasuk distraksi, reappraisal kognitif, dan mencari dukungan sosial.

Dukungan institusional memainkan peran penting dalam mengurangi technostress. Universitas dapat membantu mengurangi technostress dan mempromosikan pengalaman pembelajaran online yang positif dengan menyediakan sumber daya, bantuan, dan rasa komunitas kepada siswa. Intervensi berbasis sekolah yang mengajarkan literasi digital dan



pola penggunaan yang sehat di kalangan remaja sangat penting untuk mengatasi dampak jangka panjang dari stres digital.

C. Mencegah Kecemasan dan Depresi

Kecemasan dan depresi merupakan masalah kesehatan mental yang umum di kalangan remaja, dengan implikasi serius bagi perkembangan mereka. Secara global, satu dari tujuh anak usia 10-19 tahun mengalami gangguan mental, dengan kecemasan dan depresi menjadi penyebab utama penyakit dan disabilitas di kalangan remaja. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa 4,1% dari anak usia 10-14 tahun dan 5,3% dari anak usia 15-19 tahun mengalami gangguan kecemasan. Sementara itu, depresi diperkirakan terjadi pada 1,3% remaja usia 10-14 tahun dan 3,4% dari usia 15-19 tahun.

Prevalensi kecemasan di kalangan remaja telah mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, menjadi perhatian kesehatan publik yang signifikan. Faktanya, kecemasan jauh lebih umum pada Generasi Z (individu yang lahir antara 1997 dan 2012) dibandingkan generasi sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemberian antidepresan bulanan untuk anak-anak, remaja, dan dewasa muda berusia 12-25 tahun meningkat sebesar 66,3% antara Januari 2016 dan Desember 2022.

Era digital telah membawa dimensi baru terhadap masalah kesehatan mental remaja. Penggunaan media sosial telah dikaitkan dengan peningkatan gejala depresi dan kecemasan pada beberapa individu. Sebuah tinjauan sistematis dari 61 artikel menemukan peningkatan signifikan dalam tingkat kecemasan dan depresi di kalangan anak-anak dan remaja di seluruh dunia dibandingkan dengan tingkat pra-pandemi COVID-19. Paparan konstan terhadap gaya hidup yang dikuratori dan standar yang tidak realistis di media sosial dapat menyebabkan perasaan tidak memadai, kecemasan, dan depresi.

Namun, teknologi digital juga menawarkan peluang untuk pencegahan dan intervensi. Ada bukti yang berkembang untuk mendukung penggunaan beberapa teknologi dalam mencegah dan mengobati kecemasan dan depresi remaja. Teknologi kesehatan mental digital menjadi cara potensial



untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan akses remaja ke terapi dengan biaya yang relatif rendah. Program-program seperti Master Your Mood Online (kursus CBT kelompok untuk depresi dan kecemasan pada remaja), MEMO (intervensi pencegahan depresi universal multimedia yang dikirimkan melalui ponsel), dan berbagai platform lainnya telah dievaluasi dengan hasil yang menjanjikan.

Pencegahan kecemasan dan depresi memerlukan pendekatan multi-tingkat yang mencakup intervensi individual, keluarga, dan berbasis komunitas. Meskipun ada terapi yang divalidasi dan disetujui untuk pengobatan kecemasan dan depresi remaja, tidak ada pedoman yang ditetapkan untuk pencegahan. Faktor genetik dan lingkungan memainkan peran signifikan dalam perkembangan kecemasan, dengan varian genetik tertentu membuat individu lebih rentan terhadap gangguan lingkungan.

Intervensi pencegahan yang efektif meliputi problem-solving therapy (terapi pemecahan masalah) berbasis internet, cognitive-behavioral therapy (terapi kognitif-perilaku), dan program-program sosial emosional learning. Terapi pemecahan masalah sangat cocok untuk remaja berusia 12-18 tahun karena sifatnya yang lugas dan tidak memerlukan keterampilan kompleks atau pemahaman proses intrapersonal. Program-program ini ditargetkan pada pencegahan terindikasi, untuk mereka yang memiliki tingkat subklinis depresi dan/atau kecemasan.

D. *Mindfulness* dan *Digital Detox*

Mindfulness dan digital detox telah muncul sebagai strategi penting untuk mengelola kesehatan mental di era digital. Digital detox didefinisikan sebagai pengurangan sukarela atau penghentian sementara penggunaan perangkat untuk mempromosikan kesejahteraan mental yang positif. Praktik ini menawarkan kesempatan untuk mengurangi stres dan lebih fokus pada interaksi dengan orang lain, serta membantu mencegah kecanduan terhadap perangkat teknologi.

Penelitian komprehensif menunjukkan bahwa penggunaan berlebihan platform media sosial dan teknologi digital, yang sering didorong oleh scrolling habitual karena pengalaman feed adaptif, telah dikaitkan dengan kecemasan, gangguan tidur, dan perilaku obsesif-kompulsif sambil juga



memperburuk masalah kesehatan mental. Digital detox yang disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan, dan kebutuhan akademis masing-masing individu memiliki manfaat yang lebih besar di kalangan populasi yang lebih muda, khususnya remaja dan dewasa muda, sementara penggunaan media sosial yang penuh perhatian dan diatur sangat menguntungkan bagi populasi perempuan.

Manfaat digital detox sangat beragam dan signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa 95% dari mereka yang diwawancarai menyatakan suasana hati mereka membaik setelah meletakkan ponsel mereka untuk menghabiskan waktu di luar ruangan. Mereka beralih dari perasaan depresi dan stres menjadi lebih tenang dan seimbang. Manfaat lain dari digital detox termasuk lebih banyak waktu untuk melakukan aktivitas luar ruangan yang terbukti meningkatkan kesehatan mental, pemahaman emosional yang lebih kuat termasuk empati dan kemampuan untuk menangkap isyarat emosional kehidupan nyata, peningkatan kualitas tidur, dan peningkatan kreativitas.

Mindfulness, atau kesadaran penuh, telah terbukti efektif dalam mengurangi ketergantungan pada teknologi digital. Praktik mindfulness seperti latihan pernapasan, meditasi, dan teknik kesadaran penuh dapat mengurangi penggunaan internet kompulsif dengan meningkatkan regulasi emosi, perhatian, dan kesadaran diri. Strategi-strategi ini penting untuk mengendalikan impulsivitas, ketegangan, dan kecemasan yang sering menyertai penggunaan internet berlebihan remaja.

Tinjauan literatur secara konsisten menunjukkan bahwa dengan meningkatkan regulasi emosi, perhatian, dan kesadaran diri, praktik mindfulness dapat mengurangi penggunaan internet kompulsif. Praktik-praktik ini membantu individu menjadi lebih sadar akan rutinitas dan proses berpikir mereka, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi situasi dan orang-orang yang memicu penggunaan internet berlebihan. Remaja dapat memperoleh manfaat dari intervensi berbasis mindfulness dengan belajar merespons stressor emosional secara lebih sadar daripada melarikan diri ke dunia virtual.

Strategi praktis untuk digital detox mencakup menetapkan batasan yang jelas seperti menetapkan waktu tertentu dalam hari atau minggu



sebagai zona bebas teknologi, menggunakan teknologi secara sadar dengan bertanya pada diri sendiri apakah penggunaan teknologi bersifat purposeful atau habitual, memprioritaskan aktivitas offline seperti membaca, melukis, atau olahraga luar ruangan, dan mematikan perangkat pribadi untuk memblokir gangguan yang tidak perlu saat bekerja, istirahat, dan sebelum tidur.

Mengintegrasikan strategi digital detox ke dalam layanan kesehatan mental yang ada dapat membantu orang mengembangkan mekanisme coping yang lebih sehat, terutama mereka yang memiliki depresi, kecemasan, defisit perhatian, atau gangguan kognitif ringan yang terkait dengan penggunaan layar berlebihan. Teknik berbasis mindfulness dalam sesi terapi dan kelompok dukungan harus mengatasi baik kebiasaan ketergantungan berlebihan pada teknologi maupun kerentanan emosional atau kognitif yang mendasari yang memperkuatnya.

E. Membangun *Self-Esteem* Positif

Self-esteem atau harga diri merupakan komponen krusial dalam perkembangan identitas remaja. Selama masa remaja (usia 11-19 tahun), pemuda mengalami proses pengembangan identitas, dan self-esteem adalah bagian penting dari perkembangan ini. Selama periode perkembangan ini, self-esteem remaja kemungkinan akan dipengaruhi oleh umpan balik yang mereka terima secara online melalui situs media sosial.

Penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media sosial dan self-esteem bersifat kompleks dan bervariasi antar individu. Sebuah studi yang melibatkan 387 remaja (13-15 tahun) menemukan bahwa mayoritas remaja (88%) mengalami tidak ada atau efek yang sangat kecil dari penggunaan media sosial pada self-esteem, sementara 4% mengalami efek positif dan 8% mengalami efek negatif. Ini menunjukkan bahwa dampak media sosial pada self-esteem sangat individual dan tidak dapat digeneralisasi.

Media sosial memiliki dampak ganda pada self-esteem remaja. Di satu sisi, platform media sosial memungkinkan remaja mengekspresikan kepentingan, ide, dan keyakinan tentang diri mereka (self-concept), dengan kemungkinan reinvensi konstan dan ketersediaan alat digital



untuk mengelola kesan yang mereka buat pada orang lain. Media sosial juga memungkinkan ekspresi keunikan remaja untuk membedakan diri dari orang lain, serta identifikasi atau imitasi referensi sosial. Umpan balik positif dari teman sebaya dapat memperkuat self-esteem, memvalidasi self-concept, dan memberikan rasa penerimaan.

Di sisi lain, perbandingan sosial yang konstan di media sosial dapat berdampak negatif pada self-esteem. Paparan konstan terhadap highlight reel kehidupan orang lain yang dikurasi dengan hati-hati dapat menyebabkan perasaan tidak memadai dan self-esteem yang rendah. Remaja sering membandingkan kehidupan mereka dengan kehidupan teman-teman mereka di media sosial, yang dapat menciptakan persepsi bahwa kehidupan orang lain lebih menarik, glamor, atau sukses.

Studi menunjukkan bahwa ada hubungan negatif moderat yang signifikan antara tingkat self-esteem peserta dan tingkat kecanduan media sosial mereka, dan korelasi positif moderat yang signifikan ditemukan antara tingkat self-esteem mereka dan citra tubuh mereka. Penelitian juga mengungkapkan perbedaan gender: perempuan melaporkan self-esteem yang jauh lebih rendah dan tingkat depresi yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Sebaliknya, laki-laki menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi terhadap agresi dan kegugupan.

Untuk membangun self-esteem positif di era digital, beberapa strategi dapat diterapkan. Pertama, mempromosikan penerimaan diri dan mendorong pemikiran kritis tentang konten media sosial sangat penting. Remaja perlu memahami bahwa apa yang mereka lihat di media sosial sering kali adalah versi yang dikurasi dan diedit, bukan representasi akurat dari kehidupan nyata.

Kedua, mendorong autentisitas dalam self-presentation online. Penelitian menunjukkan bahwa autentisitas, yang umumnya dianggap sebagai koherensi antara diri bagian dalam dan perilaku luar, dikaitkan dengan nilai-nilai sosial yang tak terhitung jumlahnya dan hasil yang bermanfaat seperti kesejahteraan psikologis. Remaja harus didorong untuk mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya di media sosial, bukan versi yang mereka pikir orang lain ingin lihat.



Ketiga, mengembangkan resiliensi terhadap cyberbullying, dan pelecehan online. Cyberbullying adalah kenyataan bagi 59% remaja AS yang melaporkan pernah di-bully atau dilecehkan secara online. Efek dari cyberbullying seperti kesedihan, kemarahan, frustrasi, dan penghinaan semuanya dapat berkontribusi pada self-esteem yang rendah. Remaja perlu dibekali dengan strategi untuk mengatasi cyberbullying dan mencari bantuan ketika diperlukan.

Keempat, membangun identitas positif yang tidak terlalu bergantung pada validasi eksternal. Ketika remaja tidak menerima umpan balik dan keterlibatan yang diharapkan atau diinginkan di media sosial, seperti follow, like, dan komentar, itu dapat menimbulkan perasaan self-esteem yang rendah. Remaja juga mungkin merasa tertekan untuk tampil atau memposting jenis konten yang "tepat", yang menyebabkan keasyikan dengan validasi eksternal dan menyebabkan stres dan kecemasan.

F. Mengatasi FOMO (*Fear of Missing Out*)

Fear of Missing Out (FOMO) atau takut ketinggalan merupakan fenomena psikologis yang semakin menonjol di era digital, khususnya di kalangan remaja. FOMO didefinisikan sebagai kekhawatiran yang meluas bahwa orang lain mungkin memiliki pengalaman yang bermanfaat yang dari mana seseorang tidak hadir, dan ditandai dengan keinginan untuk tetap terhubung secara terus-menerus dengan apa yang dilakukan orang lain. Fenomena ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2004 dan telah menjadi bagian dari Oxford Dictionary pada tahun 2013.

Prevalensi FOMO di kalangan remaja sangat signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 60% remaja mengalami FOMO secara teratur, dengan tingkat prevalensi mencapai 50% pada masa remaja. Sebuah survei nasional kesehatan mental remaja yang melibatkan 3.107 remaja menemukan bahwa 51% remaja pernah berpikir untuk logout dari media sosial, tetapi FOMO membuat mereka tetap online. Ini terjadi meskipun hampir setengah (44%) responden setuju bahwa konten yang mereka lihat lebih negatif daripada positif.

FOMO memiliki dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan emosional remaja. Penelitian menunjukkan bahwa FOMO diketahui terkait



dengan penurunan kesejahteraan emosional pada remaja. Studi yang melibatkan 472 remaja Italia berusia 11-19 tahun meneliti peran mediasi yang mungkin dari stres yang dirasakan terkait dengan pengalaman pengabaian dan reaksi negatif oleh pengguna media sosial lainnya. Hasilnya menunjukkan bahwa remaja yang tinggi dalam FOMO mengalami peningkatan stres yang terkait dengan pengabaian oleh teman online, dan stres yang terkait dengan pengabaian teman sebaya memprediksi kecanduan media sosial.

FOMO juga memprediksi perilaku problematik seperti phubbing (mengabaikan orang di sekitar untuk fokus pada ponsel). Studi yang melibatkan 2.663 remaja Flemish menunjukkan bahwa FOMO adalah prediktor positif dari seberapa sering remaja menggunakan beberapa platform media sosial dan berapa banyak platform yang mereka gunakan secara aktif. Menariknya, FOMO adalah prediktor yang lebih kuat dari penggunaan platform media sosial yang lebih pribadi (misalnya, Facebook, Snapchat) daripada platform yang lebih bersifat publik (misalnya, Twitter, YouTube).

Hubungan antara FOMO dan kecemasan bersifat kompleks dan dimoderasi oleh tingkat FOMO individu. Sebuah studi yang melibatkan 951 remaja Australia menemukan bahwa untuk remaja dengan FOMO tinggi, peningkatan penggunaan media sosial dikaitkan dengan peningkatan gejala kecemasan. Namun, menariknya, untuk remaja dengan FOMO rata-rata atau di bawah rata-rata (54% peserta), penggunaan media sosial yang lebih besar dikaitkan dengan laporan gejala kecemasan yang lebih rendah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat dikaitkan dengan tingkat gejala kecemasan yang lebih rendah pada FOMO rendah, dengan asosiasi berbalik pada FOMO tinggi.

Faktor keluarga juga memainkan peran penting dalam perkembangan FOMO. Penelitian menunjukkan bahwa struktur keluarga dan gaya pengasuhan memainkan peran penting dalam perkembangan FOMO: menjadi bagian dari keluarga yang tidak utuh, gaya pengasuhan ayah, dan hubungan berkualitas tinggi yang dirasakan dengan orang tua adalah faktor protektif untuk FOMO. Hasil ini menunjukkan bahwa konteks keluarga remaja terkait dengan pengalaman mereka tentang FOMO.



Untuk mengatasi FOMO secara efektif, beberapa strategi dapat diterapkan. Pertama, pendidikan dan kesadaran tentang FOMO sangat penting. Remaja perlu memahami bagaimana media sosial bekerja dan bagaimana algoritma dirancang untuk membuat mereka terus scrolling. Mereka juga perlu memahami bahwa apa yang mereka lihat di media sosial adalah versi yang dikurasi dari kehidupan orang lain, bukan realitas lengkap.

Kedua, mengembangkan mindfulness dan self-compassion. Penelitian menunjukkan bahwa praktik mindfulness dapat membantu mengurangi FOMO dengan meningkatkan kesadaran diri dan kemampuan untuk hadir dalam momen ini. Self-compassion, atau memperlakukan diri sendiri dengan kebaikan dan perhatian daripada kritik diri, juga dapat membantu mengurangi dampak negatif FOMO.

Ketiga, menetapkan batasan yang sehat dengan media sosial. Ini termasuk membatasi waktu penggunaan media sosial, menonaktifkan notifikasi, dan menciptakan waktu bebas teknologi. Remaja perlu belajar bahwa tidak apa-apa untuk tidak selalu terhubung dan bahwa melewatkan beberapa postingan atau acara online tidak akan berdampak negatif pada kehidupan mereka.

Keempat, membangun koneksi dan aktivitas offline yang bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas yang tidak melibatkan layar seperti olahraga, hobi, atau menghabiskan waktu dengan teman dan keluarga secara langsung dapat mengurangi FOMO dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan.

Kelima, mencari dukungan profesional ketika diperlukan. Jika FOMO menyebabkan distress yang signifikan atau mengganggu fungsi sehari-hari, penting untuk mencari bantuan dari profesional kesehatan mental. Terapi berbasis cognitive behavioral therapy (CBT) telah terbukti efektif dalam mengobati FOMO dengan membantu individu mengidentifikasi dan mengubah pola pikir dan perilaku yang tidak membantu.



DUMMYY

BAB 11

MEMBANGUN KARAKTER SOSIAL DAN KEPEMIMPINAN

Generasi digital tumbuh dalam ekosistem yang paradoks terkoneksi secara global namun seringkali terisolasi secara emosional. Media sosial menciptakan ilusi kedekatan tanpa kedalaman relasi, sementara algoritma membentuk gelembung informasi yang mempersempit perspektif sosial. Dalam konteks ini, pendidikan karakter sosial dan kepemimpinan menjadi krusial untuk memastikan generasi muda tidak hanya mahir secara teknologi, tetapi juga matang secara emosional dan bertanggung jawab secara sosial.

Karakter sosial merujuk pada kapasitas individu untuk berinteraksi secara konstruktif dengan orang lain, memahami dinamika kelompok, dan berkontribusi positif pada komunitas. Sementara kepemimpinan generasi digital tidak lagi terbatas pada hierarki formal, melainkan mencakup kemampuan untuk mempengaruhi, menginspirasi, dan memobilisasi perubahan melalui berbagai platform dan jaringan.



A. Keterampilan Komunikasi Interpersonal

1. Fondasi Komunikasi Efektif

Komunikasi interpersonal adalah jantung dari setiap relasi manusia. Menurut DeVito (2019), komunikasi interpersonal yang efektif melibatkan lima elemen kunci: keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap suportif (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality). Dalam konteks digital, elemen-elemen ini menghadapi tantangan baru karena komunikasi sering dimediasi oleh layar yang menghilangkan nuansa non-verbal.

Penelitian Turkle (2015) dalam “Reclaiming Conversation” mengungkapkan bahwa generasi digital mengalami penurunan signifikan dalam kemampuan membaca ekspresi wajah dan bahasa tubuh—keterampilan yang fundamental untuk empati dan koneksi emosional. Studi eksperimentalnya menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lima hari tanpa perangkat digital menunjukkan peningkatan dramatis dalam kemampuan mengenali emosi dari foto wajah dibandingkan kelompok kontrol.

2. Mengatasi Communication Gap di Era Digital

Kehadiran komunikasi digital menciptakan fenomena yang disebut “disinhibition effect”—kecenderungan orang untuk berkomunikasi lebih agresif atau impulsif secara online dibandingkan tatap muka (Suler, 2004). Efek ini memerlukan pengembangan literasi komunikasi digital yang meliputi:

- a. Netiquette dan Digital Civility: Memahami bahwa di balik setiap akun media sosial adalah manusia dengan perasaan nyata. Penelitian Coles dan West (2016) menunjukkan bahwa program pendidikan netiquette yang sistematis dapat mengurangi cyberbullying hingga 35% dan meningkatkan interaksi online yang konstruktif.
- b. Active Listening dalam Konteks Digital: Meskipun komunikasi digital seringkali asinkron, prinsip mendengarkan aktif tetap relevan. Ini berarti membaca dengan seksama, memahami konteks, dan merespons secara thoughtful alih-alih reaktif. Bodie et al. (2012) menekankan bahwa active listening melibatkan empat dimensi: sensing (menerima pesan),



processing (memahami makna), responding (memberikan feedback), dan remembering (menyimpan informasi).

- c. Komunikasi Multimodal: Generasi digital perlu mahir dalam berbagai mode komunikasi—dari teks formal hingga emoji, dari video call hingga voice message. Setiap mode memiliki affordances dan limitasi yang berbeda. Penelitian Baron (2010) menunjukkan bahwa pemilihan medium komunikasi yang tepat berdasarkan konteks dan tujuan adalah keterampilan metakomunikasi yang penting.

3. Mengembangkan Assertiveness Sehat

Assertiveness: kemampuan mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan jelas sambil menghormati orang lain seringkali lemah pada generasi digital yang terbiasa dengan komunikasi pasif-agresif online. Alberti dan Emmons (2017) membedakan empat gaya komunikasi: pasif (mengorbankan kebutuhan sendiri), agresif (mengabaikan kebutuhan orang lain), pasif-agresif (mengekspresikan agresi secara tidak langsung), dan asertif (menyeimbangkan kebutuhan diri dan orang lain). Program pelatihan assertiveness yang efektif mencakup:

- a. Role-playing untuk mempraktikkan komunikasi tegas dalam situasi konflik
- b. Penggunaan “I-statements” untuk mengekspresikan perasaan tanpa menyalahkan
- c. Teknik broken record untuk mempertahankan posisi tanpa menjadi agresif
- d. Boundary setting dalam hubungan online dan offline

B. Membangun Empati di Dunia Digital

1. Krisis Empati Generasi Digital

Empati: kemampuan memahami dan merasakan emosi orang lain—adalah fondasi moralitas dan hubungan sosial yang sehat. Namun, riset longitudinal Konrath et al. (2011) yang melibatkan 14.000 mahasiswa menunjukkan penurunan empati sebesar 40% dalam dua dekade terakhir, dengan penurunan paling tajam terjadi setelah tahun 2000—bersamaan



dengan ekspansi media sosial. Beberapa faktor berkontribusi pada “empathy deficit” ini:

- a. Reduksi Interaksi Tatap Muka: Ketika komunikasi dimediasi layar, kita kehilangan akses ke 93% komunikasi non-verbal (Mehrabian, 1971). Ini menghambat perkembangan emotional attunement—kemampuan menyelaraskan diri dengan state emosional orang lain.
- b. Dehumanisasi Online: Suler (2004) menjelaskan bahwa anonimitas dan invisibilitas online dapat mengurangi persepsi orang lain sebagai manusia utuh dengan perasaan kompleks. Fenomena ini terlihat dalam mudahnya orang melakukan cyberbullying atau hate speech terhadap orang yang tidak mereka kenal secara personal.
- c. Empathy Fatigue: Eksposur konstan terhadap penderitaan global melalui media sosial dapat menyebabkan compassion fatigue—kelelahan emosional yang membuat individu menjadi desensitized (Figley, 2002). Paradoksnya, terlalu banyak informasi tentang tragedi dapat mengurangi, bukan meningkatkan, respons empatik.

2. Tiga Dimensi Empati

Decety dan Cowell (2014) mengidentifikasi tiga komponen empati yang perlu dikembangkan secara holistik:

- a. Cognitive Empathy: Kemampuan memahami perspektif orang lain secara intelektual (perspective-taking). Ini melibatkan Theory of Mind—memahami bahwa orang lain memiliki beliefs, desires, dan intentions yang berbeda dari kita.
- b. Affective Empathy: Kemampuan merasakan emosi yang dialami orang lain (emotional contagion). Ini dimediasi oleh mirror neurons yang memungkinkan kita “merasakan” pengalaman orang lain seolah-olah terjadi pada diri kita.
- c. Compassionate Empathy: Tidak hanya memahami dan merasakan, tetapi juga termotivasi untuk membantu. Singer dan Klimecki (2014) membedakan empathy (merasakan bersama) dengan compassion (kepedulian yang mendorong aksi) dan menemukan bahwa compassion training lebih efektif untuk perilaku prososial tanpa menyebabkan emotional burnout.



3. Strategi Kultivasi Empati Digital

- a. Digital Storytelling: Narasi personal yang autentik dapat membangun jembatan empati melewati batas geografis dan kultural. Studi Lambert (2013) menunjukkan bahwa partisipasi dalam proyek digital storytelling meningkatkan empati dan self-awareness pada remaja.
- b. Perspective-Taking Exercises: Game dan simulasi yang memungkinkan pemain mengalami kehidupan dari sudut pandang berbeda. Misalnya, game "Papers, Please" yang menempatkan pemain sebagai petugas imigrasi di negara totaliter, terbukti meningkatkan empati terhadap refugees (Harrer, 2018).
- c. Mindful Social Media Use: Praktik mindfulness dalam konsumsi media sosial—membaca dengan awareness, mempertimbangkan konteks pembuat konten, dan merespons dengan intention alih-alih impulse. Shapiro et al. (2017) menemukan bahwa mindfulness-based intervention mengurangi reactive behavior online dan meningkatkan compassionate responding.
- d. Face-to-Face Interaction Goals: Menetapkan target reguler untuk interaksi langsung. Penelitian Kushlev et al. (2019) menunjukkan bahwa mengurangi screen time dan meningkatkan face-to-face interaction secara signifikan meningkatkan well-being dan kemampuan empati.

C. Kepemimpinan Transformatif Generasi Muda

1. Evolusi Konsep Kepemimpinan

Kepemimpinan tidak lagi dipandang sebagai trait bawaan yang dimiliki segelintir orang, melainkan sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan, dan dipraktikkan oleh siapa saja. Northouse (2021) mendefinisikan kepemimpinan sebagai "proses di mana individu mempengaruhi kelompok untuk mencapai tujuan bersama", definisi yang melampaui posisi formal dan relevan dengan kepemimpinan peer-to-peer generasi digital.

Bass dan Riggio (2006) memperkenalkan konsep transformational leadership yang sangat relevan untuk generasi muda: kepemimpinan yang menginspirasi followers untuk melampaui self-interest demi kebaikan kolektif. Empat komponen kepemimpinan transformasional adalah:



- a. Idealized Influence: Menjadi role model yang mengejawantahkan nilai-nilai yang dipromosikan. Dalam konteks digital, ini berarti integritas antara persona online dan offline—walk the talk.
- b. Inspirational Motivation: Mengkomunikasikan visi yang compelling dan membangkitkan enthusiasm. Para digital leader seperti Malala Yousafzai dan Greta Thunberg mendemonstrasikan bagaimana narasi personal yang autentik dapat memobilisasi jutaan orang.
- c. Intellectual Stimulation: Mendorong kreativitas, inovasi, dan critical thinking. Pemimpin transformatif menciptakan safe space untuk questioning dan eksperimentasi.
- d. Individualized Consideration: Memperhatikan kebutuhan individual setiap anggota tim, bertindak sebagai mentor dan coach, bukan hanya commander.

2. Kepemimpinan Berbasis Kekuatan (Strengths-Based Leadership)

Rath dan Conchie (2008) dalam "Strengths Based Leadership" berpendapat bahwa pemimpin efektif tidak berusaha memperbaiki semua kelemahan, melainkan fokus mengembangkan dan leverage kekuatan unik mereka. Pendekatan ini sangat empower untuk youth leadership karena:

- a. Memvalidasi bahwa setiap orang memiliki kontribusi unik
- b. Mengurangi comparison culture yang toxic di media sosial
- c. Mendorong pembentukan tim yang complementary alih-alih kompetitif
- d. Membangun confidence berbasis kompetensi aktual

Gallup's CliftonStrengths assessment mengidentifikasi 34 talent themes yang dikelompokkan dalam empat domain: Executing, Influencing, Relationship Building, dan Strategic Thinking. Pemimpin muda perlu memahami strength profile mereka dan bagaimana mengkombinasikannya dengan strengths orang lain untuk efektivitas kolektif.

3. Servant Leadership di Era Digital

Greenleaf (1970) memperkenalkan konsep servant leadership—kepemimpinan yang mengutamakan service to others di atas self-interest. Ini kontras dengan model kepemimpinan hierarkis tradisional dan sangat resonan dengan nilai-nilai generasi milenial dan Gen Z yang memprioritaskan purpose over profit.



Karakteristik servant leader menurut Spears (2010) meliputi:

- a. Listening: Benar-benar mendengarkan kebutuhan dan aspirasi followers
- b. Empathy: Memahami dan menerima orang lain apa adanya
- c. Healing: Membantu orang lain overcome personal problems
- d. Awareness: Self-awareness dan awareness terhadap konteks sosial yang lebih luas
- e. Persuasion: Mempengaruhi melalui persuasi, bukan coercion
- f. Conceptualization: Kemampuan berpikir beyond day-to-day realities
- g. Foresight: Mengantisipasi konsekuensi jangka panjang dari keputusan
- h. Stewardship: Bertanggung jawab pada kebaikan yang lebih besar
- i. Commitment to growth: Komitmen pada pertumbuhan personal setiap individu
- j. Building community: Menciptakan komunitas yang inklusif dan supportive

4. Youth Leadership di Era Perubahan Iklim dan Ketidakadilan Sosial

Generasi muda saat ini mewarisi krisis eksistensial perubahan iklim, ketimpangan ekonomi, polarisasi politik yang memerlukan kepemimpinan dengan urgency dan moral clarity. Fisher (2016) mengidentifikasi karakteristik youth leadership dalam gerakan sosial kontemporer:

- a. Networked Leadership: Berbeda dari model hierarkis, youth movements seperti Fridays for Future atau Black Lives Matter menggunakan struktur horizontal dengan multiple leaders, dan decentralized decision-making. Bennett dan Segerberg (2012) menyebutnya "connective action" mobilisasi melalui personal action frames yang dishare via social media alih-alih traditional organizational structures.
- b. Authenticity dan Vulnerability: Pemimpin muda seperti Malala dan Emma González mendapat legitimasi bukan dari kredensial formal, melainkan dari lived experience dan keberanian berbagi vulnerability. Brown (2018) menjelaskan bahwa vulnerability adalah birthplace of courage, innovation, dan connection qualities essential untuk leadership in crisis.



- c. Intersectionality Awareness: Youth leaders kontemporer memahami bahwa isu sosial saling terkait. Misalnya, environmental justice tidak dapat dipisahkan dari racial justice karena komunitas marginal paling terdampak oleh degradasi lingkungan. Crenshaw (1989) memperkenalkan konsep intersectionality untuk memahami bagaimana berbagai bentuk oppression saling berpotongan dan memperkuat satu sama lain.

D. *Social Awareness dan Community Engagement*

1. Mengembangkan Kesadaran Sosial

Social awareness adalah kemampuan memahami norma sosial, membaca situasi sosial dengan akurat, dan mengenali sumber daya serta dukungan dalam berbagai konteks (Zins et al., 2004). Dalam dunia digital yang teratomisasi, mengembangkan social awareness memerlukan upaya sadar untuk:

- a. Melampaui Echo Chamber: Algoritma media sosial cenderung menampilkan konten yang selaras dengan pandangan kita, menciptakan filter bubble (Pariser, 2011). Hal ini mempersempit pandangan dunia dan mengurangi paparan terhadap perspektif berbeda. Strategi untuk menerobos echo chamber meliputi:
 - 1) Secara sengaja mengikuti sumber dengan perspektif berbeda
 - 2) Melakukan pengecekan fakta sebelum membagikan informasi
 - 3) Terlibat dalam diskusi yang beradab dengan orang yang berbeda pendapat
 - 4) Membaca media dari berbagai spektrum politik dan kultural
- b. Cultural Intelligence (CQ): Dalam dunia yang terhubung secara global, cultural intelligence—kemampuan berfungsi secara efektif dalam konteks kultural berbeda—menjadi sangat penting (Earley & Ang, 2003). CQ meliputi empat dimensi: motivasional (minat dan kepercayaan diri untuk beradaptasi), kognitif (pengetahuan tentang norma kultural), metakognitif (kesadaran budaya dan pemikiran strategis), dan behavioral (kemampuan menyesuaikan perilaku).



- c. **Systems Thinking:** Memahami bahwa isu sosial tidak terisolasi melainkan bagian dari sistem kompleks dengan berbagai putaran umpan balik. Senge (2006) berpendapat bahwa *systems thinking* adalah disiplin inti untuk organisasi pembelajar dan perubahan sosial. Ini melibatkan kemampuan melihat pola alih-alih peristiwa terisolasi, memahami konsekuensi yang tidak diinginkan, dan berpikir jangka panjang.

2. **Community Engagement Bermakna**

Community engagement adalah proses membangun relasi autentik dengan komunitas dan berkolaborasi untuk mengatasi kebutuhan bersama. Berbeda dari kegiatan amal yang bersifat dari atas ke bawah dan transaksional, *community engagement* sejati bersifat timbal balik dan transformatif (Amey et al., 2010).

- a. **Asset-Based Community Development (ABCD):** Pendekatan yang fokus pada kekuatan dan sumber daya yang sudah ada dalam komunitas, alih-alih kekurangan dan kebutuhan (Kretzmann & McKnight, 1993). Ini bersifat memberdayakan karena:
 - 1) Menghargai pengetahuan dan kapasitas lokal
 - 2) Mendorong solusi yang berkelanjutan dan relevan secara kultural
 - 3) Membangun kemandirian dan rasa kepemilikan dalam komunitas
 - 4) Menghindari ketergantungan pada intervensi eksternal
- b. **Participatory Action Research (PAR):** Metode penelitian yang melibatkan anggota komunitas sebagai rekan peneliti, bukan hanya subjek penelitian (Kindon et al., 2007). PAR bersifat demokratis dan berorientasi pada aksi, tujuannya bukan hanya memahami masalah tetapi menciptakan perubahan sosial. Ini sangat cocok untuk keterlibatan pemuda karena memvalidasi pengalaman hidup mereka sebagai pengetahuan yang sah.
- c. **Digital Community Building:** Platform digital membuka kemungkinan baru untuk keterlibatan komunitas melewati batas geografis. Rheingold (2000) memperkenalkan konsep “*virtual communities*”, agregasi sosial yang muncul dari internet ketika cukup banyak orang melakukan diskusi publik cukup lama dengan cukup intensitas emosional untuk membentuk jaringan relasi personal. Kunci komunitas digital yang sehat adalah:



- 1) Tujuan dan nilai bersama yang jelas
- 2) Norma dan pedoman untuk interaksi
- 3) Moderasi yang adil dan transparan
- 4) Keseimbangan antara interaksi daring dan luring
- 5) Mekanisme untuk penyelesaian konflik

E. *Volunteer* dan Aksi Sosial Digital

1. Volunteerism di Era Digital

Kesukarelaan memberikan waktu dan keterampilan tanpa imbalan finansial untuk kepentingan orang lain adalah manifestasi konkret dari nilai prososial. Riset Piliavin dan Siegl (2007) menunjukkan bahwa kesukarelaan tidak hanya menguntungkan penerima, tetapi juga relawan itu sendiri: peningkatan kepuasan hidup, harga diri, rasa tujuan, dan bahkan kesehatan fisik.

Namun, generasi digital mengalami penurunan tingkat kesukarelaan tradisional. Putnam (2000) dalam “Bowling Alone” mendokumentasikan erosi keterlibatan sipil di Amerika, termasuk penurunan partisipasi dalam organisasi sukarela. Di sisi lain, muncul bentuk-bentuk baru kesukarelaan yang dimediasi teknologi:

- a. Micro-Volunteering: Aksi relawan dalam skala kecil yang dapat dilakukan kapan saja, di mana saja, tanpa komitmen jangka panjang. Contohnya mencakup:
 - 1) Menandai foto untuk proyek pemetaan kemanusiaan (seperti Missing Maps)
 - 2) Mentranskrip dokumen historis untuk arsip digital
 - 3) Memberikan donasi mikro melalui aplikasi seperti ShareTheMeal
 - 4) Melakukan bimbingan belajar atau mentoring secara daring
- b. Slacktivism vs. Activism: Kritikus mencemooh “slacktivism”—aktivisme dangkal seperti menyukai postingan Facebook atau menandatangani petisi daring—sebagai substitusi yang tidak efektif untuk aksi nyata (Morozov, 2009). Namun, riset Kristofferson et al. (2014) menunjukkan bahwa efek slacktivism tergantung pada konteks: jika dilakukan secara



pribadi, slacktivism dapat menjadi pintu gerbang menuju keterlibatan bermakna; jika publik, bisa menjadi memuaskan diri sendiri tanpa tindakan lebih lanjut.

- c. Skills-Based Volunteering: Memanfaatkan keahlian profesional untuk membantu organisasi nirlaba. Taproot Foundation menemukan bahwa 73% milenial lebih tertarik pada skills-based volunteering dibanding kesukarelaan tradisional karena memungkinkan mereka menggunakan bakat mereka secara bermakna dan mengembangkan keterampilan baru.

2. Platform Digital untuk Social Action

Teknologi telah secara dramatis menurunkan hambatan untuk aksi kolektif. Berbagai platform memfasilitasi berbagai bentuk aksi sosial:

- a. Crowdfunding Platforms: GoFundMe, Kickstarter, dan Kitabisa memungkinkan mobilisasi sumber daya finansial untuk tujuan individual maupun kolektif. Mollick (2014) menemukan bahwa crowdfunding mendemokratisasi akses ke modal dan memungkinkan proyek yang mungkin tidak menarik bagi pemberi dana tradisional.
- b. Petition Platforms: Change.org, Avaaz memungkinkan siapa saja memulai petisi dan mengumpulkan tanda tangan secara global. Meskipun efektivitasnya diperdebatkan, petisi dapat meningkatkan kesadaran dan memberikan tekanan politik pada pengambil keputusan.
- c. Volunteer Matching Platforms adalah VolunteerMatch, Idealist menghubungkan individu dengan peluang yang selaras dengan keterampilan dan minat mereka. Platform ini mengurangi hambatan dalam menemukan dan terlibat dengan organisasi.
- d. Social Media Campaigns: Aktivisme hashtag (#MeToo, #BlackLivesMatter, #FridaysForFuture) memanfaatkan potensi viral media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan memobilisasi aksi Jackson et al. (2020) menemukan bahwa aktivisme hashtag efektif untuk menetapkan agenda dan mengubah wacana publik, meskipun harus diikuti dengan pengorganisasian luring untuk perubahan struktural.



3. Mengembangkan Theory of Change

Theory of Change adalah metode komprehensif untuk perencanaan dan evaluasi yang mengartikulasikan asumsi tentang bagaimana dan mengapa suatu intervensi akan menghasilkan hasil yang diinginkan (Weiss, 1995). Untuk aktivis muda, mengembangkan Theory of Change membantu:

- a. Mengidentifikasi tujuan jangka panjang dan sasaran jangka pendek
- b. Memahami prasyarat yang diperlukan untuk perubahan
- c. Mengakui asumsi dan mengujinya
- d. Mengukur kemajuan dengan indikator yang jelas
- e. Belajar dan beradaptasi berdasarkan bukti

Elemen Theory of Change meliputi: analisis konteks, hasil yang diinginkan, intervensi/kegiatan, asumsi, indikator, dan manajemen risiko. Proses ini mengajarkan pemikiran strategis dan akuntabilitas, bahwa aksi sosial bukan hanya soal niat baik tetapi juga efektivitas.

F. Keterampilan Resolusi Konflik

1. Memahami Dinamika Konflik

Konflik adalah bagian yang tak terhindarkan dari interaksi manusia, khususnya dalam era digital yang mempercepat dan memperkuat perselisihan. Deutsch (2006) membedakan antara konflik yang merusak (yang menghancurkan relasi dan hasil) dan konflik yang konstruktif (yang mendorong pertumbuhan dan pemahaman). Kuncinya bukan menghindari konflik, tetapi mengelolanya secara produktif.

Konflik dapat bersumber dari berbagai faktor:

- a. Konflik kepentingan: Persaingan untuk mendapatkan sumber daya yang terbatas
- b. Konflik nilai: Perbedaan dalam keyakinan fundamental
- c. Konflik relasi: Emosi negatif, miskomunikasi, stereotip
- d. Konflik struktural: Ketimpangan kekuasaan, hambatan institusional
- e. Konflik data: Informasi yang hilang, misinformasi, perbedaan interpretasi



Thomas dan Kilmann (1974) mengidentifikasi lima mode penanganan konflik berdasarkan asertivitas dan kerja sama: bersaing (asertivitas tinggi, kerja sama rendah), berkolaborasi (keduanya tinggi), berkompromi (keduanya sedang), menghindari (keduanya rendah), dan mengakomodasi (asertivitas rendah, kerja sama tinggi). Tidak ada mode yang secara universal lebih unggul efektivitas bergantung pada konteks.

2. Mediasi dan Negosiasi

Mediasi adalah proses di mana pihak ketiga yang netral memfasilitasi komunikasi antara pihak yang berkonflik untuk mencapai kesepakatan bersama (Moore, 2014). Berbeda dari arbitrase di mana mediator membuat keputusan, dalam mediasi para pihak tetap memiliki kendali atas hasil. Proses mediasi umumnya meliputi:

- a. Pernyataan Pembukaan: Mediator menjelaskan proses dan aturan dasar
- b. Penceritaan: Setiap pihak menceritakan perspektif mereka tanpa interupsi
- c. Identifikasi Isu: Mengidentifikasi dan memprioritaskan isu-isu
- d. Negosiasi: Melakukan curah gagasan solusi dan evaluasi opsi
- e. Kesepakatan: Merumuskan kesepakatan bersama dengan langkah-langkah tindakan spesifik

Fisher dan Ury (2011) dalam "Getting to Yes" memperkenalkan negosiasi berprinsip atau negosiasi berbasis kepentingan fokus pada kepentingan mendasar alih-alih posisi. Empat prinsip utamanya:

- a. Pisahkan orang dari masalah: Tangani isu substantif tanpa menyerang pribadi
- b. Fokus pada kepentingan, bukan posisi: Gali kebutuhan fundamental di balik tuntutan
- c. Ciptakan opsi untuk keuntungan bersama: Lakukan curah gagasan solusi kreatif yang menguntungkan semua pihak
- d. Tegakkan kriteria objektif: Dasarkan kesepakatan pada standar yang adil, bukan kemauan keras



3. Resolusi Konflik di Ruang Digital

Konflik daring memiliki karakteristik unik yang memerlukan strategi khusus. Disinhibisi dan Eskalasi: Ketiadaan kontak tatap muka mengurangi isyarat sosial yang biasanya memoderasi perilaku. Konflik dapat meningkat dengan cepat karena:

- a. Miskomunikasi tanpa isyarat nonverbal
- b. Sifat permanen dan publik dari komunikasi tertulis
- c. Efek audiens—tampil untuk penonton alih-alih dialog yang tulus
- d. Komunikasi asinkron yang memungkinkan perenungan berlebihan

4. Strategi Resolusi Konflik Digital:

- a. Jeda Sebelum Merespons: Respons reaktif adalah pendorong utama eskalasi konflik daring. Berhenti sejenak dan bernapas sebelum membalas. Ziv-Beiman (2013) menemukan bahwa periode pendinginan secara signifikan mengurangi respons bermusuhan.
- b. Asumsikan Niat Positif: Komunikasi daring sering diinterpretasikan lebih negatif daripada yang dimaksudkan (bias negatif). Secara sengaja asumsikan bahwa orang lain tidak bermaksud jahat kecuali terbukti sebaliknya.
- c. Beralih ke Media yang Lebih Kaya: Jika konflik meningkat, beralih ke media yang lebih kaya—dari teks ke panggilan suara, atau lebih baik lagi, pertemuan tatap muka. Teori kekayaan media (Daft & Lengel, 1986) menunjukkan bahwa media yang lebih kaya lebih efektif untuk menyelesaikan ambiguitas dan ekuivokalitas.
- d. Praktikkan Komunikasi Tanpa Kekerasan (NVC): Kerangka kerja Rosenberg (2015) untuk komunikasi penuh kasih meliputi empat komponen: pengamatan (menyatakan fakta tanpa evaluasi), perasaan (mengekspresikan emosi tanpa menyalahkan), kebutuhan (mengidentifikasi kebutuhan mendasar), dan permintaan (membuat permintaan spesifik dan dapat ditindaklanjuti). NVC sangat kuat untuk de-eskalasi karena memfasilitasi empati dan saling pengertian.
- e. Tetapkan dan Tegakkan Batasan: Dalam ruang daring, penting untuk jelas tentang batasan dan konsekuensi dari pelanggaran. Moderator



dan pengelola komunitas perlu proaktif dalam menegakkan norma kesopanan.

5. Pendekatan Keadilan Restoratif

Keadilan restoratif adalah filosofi yang fokus pada penyembuhan dan perbaikan hubungan alih-alih hukuman (Zehr, 2015). Ini kontras dengan keadilan retributif yang fokus pada kesalahan dan sanksi. Prinsip keadilan restoratif meliputi:

- a. Fokus pada kerugian dan kebutuhan: Apa kerugian yang terjadi? Apa kebutuhan korban dan pelaku?
- b. Tangani kewajiban: Pelaku bertanggung jawab untuk memperbaiki kerugian
- c. Libatkan pemangku kepentingan: Melibatkan semua pihak yang terdampak dalam proses
- d. Berikan kesempatan untuk memperbaiki: Ciptakan jalur bagi pelaku untuk menebus kesalahan

Dalam konteks sekolah, praktik restoratif terbukti efektif mengurangi skorsing dan meningkatkan iklim sekolah (Gregory et al., 2016). Aplikasi untuk perundungan siber dan konflik daring:

- a. Lingkaran restoratif: Ruang aman bagi korban dan pelaku untuk berkomunikasi dengan mediator
- b. Pernyataan dampak: Korban menjelaskan dampak emosional dan psikologis
- c. Rencana akuntabilitas: Pelaku berkomitmen pada tindakan spesifik untuk memperbaiki kerugian
- d. Dukungan komunitas: Melibatkan teman sebaya, orang tua, pendidik dalam mendukung kedua belah pihak

6. Mengembangkan Kompetensi Konflik

Kompetensi konflik adalah kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan keterampilan kognitif, emosional, dan perilaku yang meningkatkan hasil produktif dari konflik sambil mengurangi kemungkinan eskalasi atau kerugian (Runde & Flanagan, 2013). Ini melibatkan:



- a. Kesadaran Diri: Mengenali pemicu pribadi, preferensi gaya konflik, dan pola emosional dalam konflik. Alat seperti inventori gaya konflik dapat membantu.
- b. Regulasi Emosi: Kemampuan mengelola emosi intens yang muncul dalam konflik. Gross (2015) mengidentifikasi berbagai strategi regulasi emosi, termasuk penilaian ulang kognitif (menginterpretasikan ulang situasi dengan cara yang kurang negatif) dan kesadaran penuh (mengamati emosi tanpa menghakimi).
- c. Pengambilan Perspektif: Kemampuan memahami konflik dari sudut pandang orang lain. Ini tidak berarti setuju, tetapi menghargai logika dan emosi mereka.
- d. Pemecahan Masalah Kreatif: Menghasilkan berbagai opsi untuk resolusi alih-alih terjebak pada pemikiran salah satu atau yang lain. De Bono (1999) menawarkan berbagai teknik untuk berpikir lateral dalam situasi konflik.



BAB 12

KARAKTER WIRAUSAHA DAN INOVASI

Di era digital yang penuh dengan disrupsi dan perubahan cepat, karakter wirausaha tidak lagi hanya dibutuhkan oleh para pelaku bisnis, tetapi menjadi kompetensi esensial bagi setiap individu dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Generasi digital memiliki keunggulan akses terhadap informasi dan teknologi yang belum pernah ada sebelumnya, namun perlu dilengkapi dengan karakter wirausaha yang kuat untuk mengubah potensi tersebut menjadi nilai nyata bagi masyarakat.

Karakter wirausaha mencakup seperangkat sikap, nilai, dan perilaku yang mendorong individu untuk mengidentifikasi peluang, berinovasi, mengambil risiko terukur, dan menciptakan nilai tambah. Dalam konteks pendidikan karakter, pengembangan jiwa wirausaha bukan semata-mata tentang membangun bisnis, melainkan tentang membentuk mindset yang proaktif, kreatif, tangguh, dan berorientasi pada solusi.

A. *Entrepreneurial Mindset* untuk Generasi Digital

1. Konsep *Entrepreneurial Mindset*

Entrepreneurial mindset atau pola pikir kewirausahaan adalah cara berpikir yang memungkinkan individu untuk mengatasi tantangan, bersikap



tegas dalam pengambilan keputusan, dan menerima tanggung jawab atas hasil yang dicapai (Neck & Greene, 2011). Pola pikir ini tidak terbatas pada konteks bisnis, tetapi relevan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, karier, dan kehidupan sosial.

Menurut Kuratko (2016), entrepreneurial mindset mencakup beberapa dimensi utama:

- a. Opportunity Recognition : kemampuan mengidentifikasi peluang di tengah permasalahan
- b. Innovation Orientation: kecenderungan untuk mencari cara-cara baru dan lebih baik
- c. Risk Management: kemampuan mengelola ketidakpastian secara kalkulatif
- d. Resource Leveraging: keahlian memaksimalkan sumber daya yang terbatas
- e. Value Creation: fokus pada penciptaan nilai bagi stakeholders

2. Karakteristik Generasi Digital dalam Konteks Kewirausahaan

Generasi digital, yang tumbuh dengan teknologi informasi dan komunikasi, memiliki karakteristik unik yang dapat menjadi modal kewirausahaan (Prensky, 2001). Mereka terbiasa dengan akses informasi instan, multitasking, pembelajaran visual-digital, dan jaringan sosial yang luas. Namun, mereka juga menghadapi tantangan seperti rentang perhatian yang lebih pendek dan ekspektasi untuk hasil yang cepat.

Tapscott (2009) dalam penelitiannya tentang "Grown Up Digital" mengidentifikasi bahwa generasi digital cenderung lebih kolaboratif, inovatif, dan berani bereksperimen dibandingkan generasi sebelumnya. Karakteristik ini dapat dioptimalkan untuk mengembangkan entrepreneurial mindset yang kuat.

3. Membangun Entrepreneurial Mindset

Pengembangan entrepreneurial mindset pada generasi digital memerlukan pendekatan yang holistik dan kontekstual:

- a. Pembelajaran Berbasis Pengalaman: Kolb (1984) menekankan pentingnya experiential learning dalam membentuk pola pikir



wirausaha. Siswa perlu terlibat langsung dalam proyek nyata, simulasi bisnis, atau kegiatan social entrepreneurship yang memungkinkan mereka mengalami siklus lengkap dari perencanaan hingga evaluasi.

- b. Exposure terhadap Role Models: Paparan terhadap kisah sukses dan kegagalan entrepreneur dapat menginspirasi dan memberikan pembelajaran kontekstual (Bosma et al., 2012). Role models tidak harus selalu pengusaha besar, tetapi bisa juga inovator lokal atau social entrepreneur yang membuat dampak nyata di komunitasnya.
- c. Pengembangan Self-Efficacy: Bandura (1997) menjelaskan bahwa self-efficacy atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri merupakan prediktor penting bagi intensi dan perilaku wirausaha. Pendidik perlu menciptakan pengalaman-pengalaman sukses bertahap yang membangun kepercayaan diri siswa.
- d. Ekosistem yang Mendukung: Isenberg (2011) menekankan pentingnya entrepreneurial ecosystem yang mencakup dukungan institusional, akses terhadap mentor, modal, dan jaringan. Sekolah dapat berperan sebagai inkubator dengan menyediakan ruang untuk eksperimen dan pembelajaran dari kegagalan.

B. Kreativitas dan *Problem Solving*

1. Kreativitas sebagai Fondasi Inovasi

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan berguna (Amabile, 1996). Dalam konteks kewirausahaan, kreativitas menjadi fondasi dari inovasi dan diferensiasi kompetitif. Torrance (1974) mengidentifikasi empat komponen kreativitas: fluency (kelancaran menghasilkan ide), flexibility (fleksibilitas dalam berpikir), originality (keunikan ide), dan elaboration (kemampuan mengembangkan ide).

2. Model Problem Solving Wirausaha

Problem solving atau pemecahan masalah adalah proses kognitif yang diarahkan untuk mencapai tujuan ketika tidak ada solusi yang jelas tersedia (Mayer & Wittrock, 2006). Dalam kewirausahaan, kemampuan problem solving yang efektif menjadi kunci keberhasilan karena entrepreneur senantiasa menghadapi situasi baru dan kompleks.



Design Thinking sebagai Framework, Brown (2008) memperkenalkan Design Thinking sebagai pendekatan human-centered untuk inovasi yang menggabungkan empati, kreativitas, dan rasionalitas. Framework ini terdiri dari lima tahap:

- a. Empathize: memahami kebutuhan pengguna secara mendalam
- b. Define: merumuskan masalah dengan jelas
- c. Ideate: menghasilkan beragam solusi potensial
- d. Prototype: membuat versi sederhana dari solusi
- e. Test: menguji dan mendapat feedback untuk perbaikan

Pendekatan ini sangat relevan untuk generasi digital yang terbiasa dengan literasi cepat, dan improvement berkelanjutan.

3. Mengembangkan Kreativitas pada Generasi Digital

- a. Menciptakan Lingkungan yang Aman untuk Bereksperimen: Amabile (1998) menekankan bahwa kreativitas berkembang dalam lingkungan yang mendukung pengambilan risiko dan tidak menghukum kegagalan. Sekolah perlu menciptakan "safe space" di mana siswa bebas mengeksplorasi ide-ide baru tanpa takut dikritik atau gagal.
- b. Menggunakan Teknologi sebagai Enabler: Teknologi digital menyediakan tools yang powerful untuk kreativitas: dari software desain grafis, coding platforms, hingga AI tools yang dapat memperluas kapasitas kreatif. Namun, penting untuk menjaga keseimbangan agar teknologi menjadi alat, bukan pengganti proses berpikir kreatif (Mishra & Koehler, 2006).
- c. Mendorong Divergent Thinking: Guilford (1967) membedakan antara convergent thinking (mencari satu jawaban benar) dan divergent thinking (mengeksplorasi banyak kemungkinan). Sistem pendidikan perlu memberikan ruang lebih besar untuk divergent thinking melalui pertanyaan terbuka, brainstorming, dan proyek-proyek eksploratori.
- d. Cross-Pollination of Ideas: Inovasi sering muncul dari pertemuan ide-ide dari berbagai disiplin (Johansson, 2004). Pembelajaran interdisipliner dan kolaborasi lintas bidang dapat merangsang kreativitas dengan mempertemukan perspektif yang beragam.



4. Teknik-teknik Problem Solving Praktis

- a. SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse): teknik brainstorming yang sistematis untuk menghasilkan ide-ide baru (Eberle, 1996)
- b. Six Thinking Hats: metode Edward de Bono (1985) untuk melihat masalah dari enam perspektif berbeda
- c. 5 Whys: teknik Toyota untuk menggali akar masalah dengan bertanya "mengapa" secara berulang
- d. Mind Mapping: visualisasi ide-ide yang saling terkait untuk merangsang asosiasi kreatif (Buzan, 2010)

C. *Growth Mindset vs Fixed Mindset*

1. Konsep Mindset dalam Pembelajaran dan Prestasi

Carol Dweck (2006) melalui penelitiannya yang ekstensif memperkenalkan perbedaan fundamental antara growth mindset dan fixed mindset, yang memiliki implikasi mendalam terhadap cara individu menghadapi tantangan, kegagalan, dan pengembangan diri.

- a. Fixed Mindset: adalah keyakinan bahwa kemampuan dasar seseorang seperti kecerdasan atau talenta bersifat tetap dan tidak dapat diubah secara signifikan. Individu dengan fixed mindset cenderung:
 - 1) Menghindari tantangan karena takut gagal
 - 2) Mudah menyerah ketika menghadapi hambatan
 - 3) Melihat usaha sebagai tanda ketidakmampuan
 - 4) Merasa terancam oleh kesuksesan orang lain
 - 5) Mengabaikan umpan balik yang konstruktif
- b. Growth Mindset: adalah keyakinan bahwa kemampuan dapat dikembangkan melalui dedikasi, kerja keras, dan pembelajaran. Individu dengan growth mindset cenderung:
 - 1) Menerima tantangan sebagai kesempatan untuk berkembang
 - 2) Gigih menghadapi kesulitan
 - 3) Melihat usaha sebagai jalan menuju penguasaan



- 4) Belajar dari kesuksesan orang lain
- 5) Menerima kritik sebagai masukan untuk perbaikan

2. Relevansi Mindset dalam Kewirausahaan

Penelitian menunjukkan bahwa growth mindset sangat berkorelasi dengan kesuksesan kewirausahaan (Hmieleski & Carr, 2007). Wirausahawan dengan growth mindset lebih mampu:

- a. Beradaptasi dengan perubahan pasar yang cepat
- b. Belajar dari kegagalan bisnis dan melakukan pivot ketika diperlukan
- c. Mengembangkan kompetensi baru sesuai tuntutan
- d. Membangun ketahanan dalam menghadapi ketidakpastian

3. Menumbuhkan Growth Mindset pada Generasi Digital

- a. Bahasa dan Pujian yang Tepat: Dweck (2006) menemukan bahwa cara memberikan pujian sangat memengaruhi mindset. Pujian yang fokus pada proses ("Saya lihat kamu bekerja keras dan mencoba berbagai strategi") lebih efektif dibandingkan pujian pada hasil atau bakat ("Kamu pintar"). Ini mengajarkan bahwa usaha dan strategi, bukan bakat bawaan, yang menentukan kesuksesan.
- b. Mengubah Kerangka Pandang Kegagalan sebagai Pembelajaran: Dalam budaya kewirausahaan, konsep "fail fast, learn faster" sangat penting. Pendidik perlu membantu siswa melihat kegagalan sebagai data berharga, bukan sebagai cerminan dari ketidakmampuan mereka (Sitkin, 1992).
- c. Mengajarkan Neuroplasticity: Penelitian neuroscience menunjukkan bahwa otak memiliki kemampuan untuk berubah dan berkembang sepanjang hidup (neuroplasticity). Mengedukasi siswa tentang konsep ini dapat membantu mereka memahami bahwa kemampuan mereka tidak bersifat tetap (Blackwell et al., 2007).
- d. Model Peran dari Pendidik: Guru dan orang tua yang menunjukkan growth mindset dengan mengakui kesalahan, menunjukkan proses pembelajaran mereka sendiri, dan merayakan usaha memberikan teladan yang kuat bagi siswa (Rissanen et al., 2019).



4. Tantangan Growth Mindset di Era Digital

Generasi digital menghadapi tantangan unik dalam mengembangkan growth mindset:

- a. Budaya Kepuasan Instan: Ekspektasi untuk mendapatkan hasil cepat dapat mengurangi kesabaran dalam proses pembelajaran jangka panjang
- b. Perbandingan Media Sosial: Paparan konstan terhadap “tampilan terbaik” orang lain dapat memicu fixed mindset dan menurunkan keyakinan diri
- c. Ketakutan akan Kegagalan Publik: Dokumentasi digital membuat kegagalan terasa lebih permanen dan memalukan

Pendidik perlu menyadari tantangan-tantangan ini dan membantu siswa mengembangkan perspektif yang sehat tentang proses pembelajaran dan pertumbuhan.

D. Keberanian Mengambil Risiko Terukur

1. Konsep Risiko dalam Kewirausahaan

Risiko adalah probabilitas terjadinya hasil yang tidak diinginkan, dan merupakan elemen yang melekat dalam kewirausahaan (Knight, 1921). Namun, kesalahpahaman umum adalah bahwa wirausahawan adalah pengambil risiko yang gegabah. Penelitian menunjukkan bahwa wirausahawan sukses sebenarnya adalah pengambil risiko terukur yang cermat dalam mengevaluasi dan memitigasi risiko (Brockhaus, 1980).

2. Jenis-jenis Risiko Kewirausahaan

Dickson dan Giglierano (1986) mengidentifikasi beberapa dimensi risiko yang dihadapi wirausahawan:

- a. Risiko Finansial - potensi kerugian finansial
- b. Risiko Karier - dampak terhadap jalur karier
- c. Risiko Sosial - persepsi dan hubungan sosial
- d. Risiko Psikologis - dampak terhadap kesejahteraan mental
- e. Risiko Waktu - investasi waktu yang mungkin sia-sia



3. Kecenderungan Risiko dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya

Kecenderungan risiko adalah kecenderungan individu untuk mengambil atau menghindari risiko (Sitkin & Pablo, 1992). Faktor-faktor yang mempengaruhi meliputi:

- a. Karakteristik Individual
 - 1) Pusat kendali: individu dengan pusat kendali internal cenderung lebih berani mengambil risiko karena percaya dapat mengontrol hasil (Rotter, 1966)
 - 2) Toleransi terhadap ambiguitas: kemampuan berfungsi efektif dalam situasi yang tidak pasti (Budner, 1962)
 - 3) Efikasi diri: keyakinan terhadap kemampuan sendiri meningkatkan keberanian mengambil risiko (Bandura, 1997)
- b. Konteks Situasional
 - 1) Efek pembingkaian: cara informasi disajikan mempengaruhi persepsi risiko (Kahneman & Tversky, 1979)
 - 2) Ketersediaan sumber daya: akses terhadap sumber daya membuat risiko lebih terkelola
 - 3) Dukungan sosial: dukungan dari jaringan mengurangi persepsi risiko

4. Mengajarkan Pengambilan Risiko Terukur

- a. Kerangka Penilaian Risiko: Mengajarkan siswa untuk mengevaluasi risiko secara sistematis:
 - 1) Identifikasi potensi risiko
 - 2) Analisis probabilitas dan dampak
 - 3) Evaluasi rasio risiko-keuntungan
 - 4) Mengembangkan strategi mitigasi
 - 5) Membuat rencana kontingensi
- b. Eksperimen Aman untuk Gagal: Konsep dari Snowden dan Boone (2007): menciptakan eksperimen kecil di mana kegagalan tidak akan menimbulkan konsekuensi besar, tetapi pembelajaran tetap signifikan. Ini memungkinkan siswa membangun kenyamanan dengan ketidakpastian secara bertahap.



- c. Pengambilan Keputusan dalam Ketidakpastian: Menggunakan studi kasus, simulasi, dan permainan peran untuk melatih pengambilan keputusan dalam kondisi informasi terbatas (Shepherd et al., 2015).
- d. Pembelajaran dari Kegagalan: Membuat budaya di mana kegagalan dipandang sebagai biaya kuliah menuju kesuksesan. Konsep “kegagalan cerdas” dari Edmondson (2011) menekankan bahwa kegagalan yang berharga adalah yang terjadi dalam wilayah baru, dilakukan dengan tujuan pembelajaran, dan menghasilkan wawasan yang dapat ditindaklanjuti.

5. Keseimbangan antara Keberanian dan Kecerobohan

Penting untuk membedakan antara risiko terukur dan risiko ceroboh. Liles (1974) menjelaskan bahwa wirausahawan sukses mengambil risiko yang:

- a. Terjangkau: dalam batas yang mampu ditanggung
- b. Berdasar informasi: berdasarkan informasi dan analisis
- c. Diperlukan: esensial untuk mencapai tujuan yang bermakna
- d. Dapat dibalik: memiliki strategi keluar atau rencana cadangan

Pendidikan karakter perlu menekankan aspek kehati-hatian, dan persiapan dalam pengambilan risiko, bukan hanya keberanian semata.

E. Ketekunan dan Pantang Menyerah

1. Konsep Kegigihan dan Ketekunan

Angela Duckworth (2016) melalui penelitiannya yang komprehensif memperkenalkan konsep “grit” kombinasi dari minat yang bertahan lama dan ketekunan dalam menghadapi tantangan. Penelitiannya menunjukkan bahwa kegigihan adalah peramal kesuksesan yang lebih kuat dibandingkan IQ atau bakat bawaan.

Kegigihan terdiri dari dua komponen:

- a. Konsistensi Minat: kemampuan mempertahankan minat terhadap tujuan jangka panjang
- b. Ketekunan dalam Usaha: ketekunan bekerja keras meskipun menghadapi hambatan, kegagalan, atau kesulitan



2. Ketekunan dalam Konteks Kewirausahaan

Penelitian longitudinal terhadap wirausahawan menunjukkan bahwa ketekunan adalah salah satu faktor kunci yang membedakan wirausahawan sukses dari yang gagal (Gimeno et al., 1997). Kewirausahaan penuh dengan kemunduran dan penolakan - dari investor yang menolak, pelanggan yang tidak tertarik, hingga produk yang gagal di pasar.

3. Statistik Belajar dari Kegagalan

- a. 90% perusahaan rintisan gagal dalam 5 tahun pertama (Gage, 2012)
- b. Rata-rata wirausahawan mengalami 3-4 kemunduran besar sebelum mencapai kesuksesan signifikan
- c. Wirausahawan serial (yang pernah gagal dan mencoba lagi) memiliki tingkat kesuksesan lebih tinggi dibandingkan wirausahawan pemula

Statistik ini menunjukkan bahwa ketekunan, dan kemampuan bangkit dari kegagalan adalah sangat penting dalam perjalanan kewirausahaan.

4. Faktor-faktor Mempengaruhi Ketekunan

- a. Rasa Tujuan: Frankl (1946) dalam "Man's Search for Meaning" menjelaskan bahwa individu yang memiliki "mengapa" yang kuat dapat bertahan menghadapi hampir semua "bagaimana". Tujuan hidup memberikan motivasi intrinsik yang menopang usaha jangka panjang.
- b. Ketahanan Mental Ketahanan mental adalah kemampuan untuk bangkit kembali dari kesulitan (Masten, 2001). Ini bukan sifat yang tetap, tetapi dapat dikembangkan melalui:
 - 1) Optimisme yang realistis
 - 2) Keterampilan pengaturan emosi
 - 3) Jaringan dukungan yang kuat
 - 4) Kemampuan pemecahan masalah
- c. Belas Kasih pada Diri Sendiri: Neff (2003) menunjukkan bahwa belas kasih pada diri sendiri - memperlakukan diri sendiri dengan kebaikan ketika gagal - justru meningkatkan ketekunan. Berbeda dengan kritik diri yang menurunkan motivasi, belas kasih pada diri sendiri membantu individu untuk pulih lebih cepat dan mencoba lagi.



5. Mengembangkan Ketekunan pada Generasi Digital

- a. Peningkatan Tantangan Bertahap: Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky (1978) mengajarkan pentingnya memberikan tantangan yang sedikit melampaui kemampuan saat ini - cukup sulit untuk meregangkan kemampuan, tetapi tidak terlalu sulit hingga membuat kewalahan. Pengalaman berhasil mengatasi tantangan bertahap membangun stamina mental.
- b. Latihan Terencana: Ericsson et al. (1993) menemukan bahwa kinerja ahli dihasilkan dari latihan terencana - latihan yang fokus pada kelemahan dengan umpan balik dan perbaikan berkelanjutan. Ini bukan hanya tentang waktu yang dihabiskan, tetapi kualitas latihan.
- c. Mengajarkan Pengaturan Emosi: Kemampuan mengelola emosi negatif seperti frustrasi, kekecewaan, dan kecemasan sangat penting untuk ketekunan (Gross, 2002). Teknik-teknik seperti pembiasaan ulang kognitif, kesadaran penuh, dan pengelolaan stres perlu diajarkan.
- d. Perayaan Pencapaian Bertahap: Dalam tujuan jangka panjang, penting untuk mengakui dan merayakan kemenangan kecil sepanjang perjalanan. Ini mempertahankan motivasi dan memberikan bukti kemajuan (Amabile & Kramer, 2011).

6. Mengatasi Budaya Mudah Menyerah di Era Digital

Generasi digital hidup dalam budaya di mana:

- a. Kelebihan informasi menciptakan gangguan konstan
- b. Kepuasan instan membuat imbalan tertunda kurang menarik
- c. Kelimpahan pilihan membuat komitmen terhadap satu hal lebih sulit (paradoks pilihan)
- d. Perbandingan sosial dapat menurunkan motivasi ketika melihat orang lain sukses lebih cepat

Pendidik perlu membantu siswa mengembangkan:

- a. Keterampilan Fokus Mendalam: kemampuan perhatian berkelanjutan pada satu tugas
- b. Pemikiran Jangka Panjang: apresiasi terhadap efek majemuk dari usaha konsisten



- c. Strategi Komitmen: teknik untuk menindaklanjuti tujuan
- d. Perbandingan yang Sehat: fokus pada pertumbuhan pribadi dibandingkan kinerja relatif

F. Memanfaatkan Teknologi Berinovasi

1. Teknologi sebagai Pendukung Inovasi

Dalam era digital, teknologi tidak hanya mengubah cara kita bekerja, tetapi juga membuka kemungkinan-kemungkinan baru untuk inovasi yang sebelumnya tidak terbayangkan. Christensen (1997) dalam teorinya tentang disruptive innovation menunjukkan bagaimana teknologi dapat mengubah seluruh industri dengan menawarkan solusi yang lebih mudah diakses, terjangkau, atau nyaman.

2. Teknologi Digital Kewirausahaan

- a. E-Commerce dan Digital Marketplace: Platform seperti Shopify, Tokopedia, atau Bukalapak telah mendemokratisasi kewirausahaan dengan mengurangi hambatan masuk. Pengusaha muda dapat memulai bisnis tanpa perlu modal besar untuk toko fisik atau persediaan barang (Turban et al., 2018).
- b. Pemasaran Media Sosial: Media sosial telah mengubah cara membangun merek dan keterlibatan pelanggan. Dengan biaya minimal, pengusaha dapat menjangkau audiens yang luas dan membangun komunitas di sekitar produk mereka (Kaplan & Haenlein, 2010). Konten yang dibuat pengguna dan pemasaran viral menciptakan peluang yang sangat kuat.
- c. Cloud Computing dan SaaS: Teknologi cloud memungkinkan akses terhadap perangkat canggih tanpa perlu investasi infrastruktur yang besar. Startup dapat meningkatkan atau menurunkan skala dengan fleksibel sesuai kebutuhan (Armbrust et al., 2010).
- d. Analitik Data dan AI: Big data dan kecerdasan buatan memungkinkan pengusaha untuk mendapatkan wawasan tentang perilaku pelanggan, mengoptimalkan operasi, dan membuat keputusan berdasarkan data (Davenport & Ronanki, 2018). Perangkat seperti Google Analytics, analitik prediktif, dan chatbot semakin mudah diakses untuk bisnis kecil.



- e. Alat Kolaborasi: Platform seperti Slack, Trello, atau Asana memfasilitasi kolaborasi jarak jauh, memungkinkan tim yang tersebar untuk bekerja secara efektif. Ini membuka kemungkinan untuk kewirausahaan global (Richter et al., 2018).
- f. Sistem Pembayaran Digital: Inovasi fintech seperti dompet digital, QRIS, atau cryptocurrency mengurangi hambatan dalam transaksi dan membuka akses ke populasi yang sebelumnya tidak memiliki rekening bank (Gomber et al., 2018).

3. Teknologi Baru dan Peluang Inovasi

- a. Kecerdasan Buatan dan Machine Learning: AI bukan hanya untuk perusahaan teknologi raksasa. Perangkat yang ramah pengguna seperti ChatGPT, Midjourney, atau platform AutoML memungkinkan bahkan pengusaha non-teknis untuk memanfaatkan AI dalam bisnis mereka (Russell & Norvig, 2020).
- b. Internet of Things (IoT): IoT menciptakan peluang untuk produk yang terhubung dan solusi pintar dalam berbagai sektor - dari rumah pintar, pertanian presisi, hingga pemantauan kesehatan (Atzori et al., 2010).
- c. Blockchain dan Web3: Di luar cryptocurrency, teknologi blockchain menawarkan aplikasi dalam transparansi rantai pasok, identitas digital, kontrak pintar, dan aplikasi terdesentralisasi (Tapscott & Tapscott, 2016).
- d. Augmented dan Virtual Reality: AR/VR membuka kemungkinan baru dalam ritel (uji coba virtual), pendidikan (pembelajaran imersif), properti (tur virtual), dan hiburan (Davidson & Seymour, 2022).
- e. Teknologi Hijau: Meningkatnya kesadaran tentang keberlanjutan menciptakan permintaan untuk inovasi ramah lingkungan - dari energi terbarukan, kemasan berkelanjutan, hingga solusi ekonomi sirkular (Schiederig et al., 2012).

4. Kerangka Kerja Inovasi Berbasis Teknologi

- a. Pemantauan Teknologi: Pengusaha perlu mengembangkan kebiasaan untuk terus memantau lanskap teknologi dan mengidentifikasi teknologi baru yang relevan untuk industri mereka (Rohrbeck, 2010).



- b. Pendekatan Mengutamakan Masalah: Teknologi harus menjadi solusi untuk masalah nyata, bukan teknologi demi teknologi itu sendiri. Mulai dengan memahami poin-poin kesulitan pelanggan, kemudian evaluasi teknologi mana yang dapat mengatasi masalah tersebut secara efektif.
- c. Pembuatan Prototipe Cepat: Perangkat digital memungkinkan pembuatan prototipe dan iterasi yang cepat. Metode Lean Startup dari Ries (2011) - bangun, ukur, pelajari - sangat relevan di era digital di mana siklus iterasi dapat sangat cepat.
- d. Inovasi Terbuka: Chesbrough (2003) memperkenalkan konsep open innovation - memanfaatkan ide dan teknologi dari luar organisasi. Ini termasuk kemitraan, crowdsourcing, atau memanfaatkan sumber daya open-source.

5. Mengembangkan Literasi Digital untuk Inovasi

- a. Pemikiran Komputasional: Wing (2006) mendefinisikan computational thinking sebagai pendekatan pemecahan masalah yang melibatkan perumusan masalah dan solusi dengan cara yang dapat dieksekusi oleh komputer. Ini bukan hanya tentang coding, tetapi pola pikir untuk menguraikan masalah yang kompleks.
- b. Literasi Digital Kritis: Kemampuan untuk mengevaluasi informasi digital secara kritis, memahami algoritma dan bias, serta menavigasi implikasi etis dari teknologi (Pangrazio & Sefton-Green, 2021).
- c. Kemampuan Beradaptasi dan Pembelajaran Berkelanjutan: Dalam lanskap teknologi yang terus berkembang, kemampuan untuk dengan cepat mempelajari perangkat baru dan beradaptasi dengan platform baru sangat penting. Pola pikir berkembang sangat penting dalam konteks ini.
- d. Etika Digital: Memahami pertimbangan etis dalam inovasi - dari privasi, keamanan data, hingga dampak sosial dari teknologi (Floridi, 2018). Pengusaha perlu mempertimbangkan bukan hanya "bisakah kita membangun ini?" tetapi "haruskah kita membangun ini?"

6. Tantangan dan Pertimbangan

- a. Kesenjangan Digital: Tidak semua orang memiliki akses yang setara ke teknologi dan internet. Inovasi perlu mempertimbangkan inklusivitas dan tidak memperburuk ketimpangan (van Dijk, 2020).



- b. Ketergantungan Teknologi: Ketergantungan berlebihan pada teknologi dapat mengurangi keterampilan manusia yang fundamental. Keseimbangan perlu dijaga antara memanfaatkan teknologi dan mempertahankan kompetensi esensial.
- c. Perhatian terhadap Keberlanjutan: Teknologi digital memiliki jejak lingkungan yang signifikan (konsumsi energi, limbah elektronik). Inovasi perlu mempertimbangkan aspek keberlanjutan (Hilty & Aebischer, 2015).
- d. Privasi dan Keamanan: Dengan meningkatnya pengumpulan data dan konektivitas, privasi dan keamanan menjadi perhatian kritis yang perlu ditangani dalam proses inovasi (Solove, 2013).

DUMMMY



DUMMYY

BAB 13

MENGUKUR KEBERHASILAN PENDIDIKAN KARAKTER

A. Keberhasilan Pendidikan Karakter

Pengukuran keberhasilan pendidikan karakter memerlukan pendekatan yang komprehensif dan multidimensional. Berbeda dengan pengukuran akademik yang cenderung kuantitatif, penilaian karakter melibatkan aspek kualitatif yang mencerminkan perubahan sikap, perilaku, dan nilai-nilai pada peserta didik.

1. Dimensi Indikator Keberhasilan

Lickona (1991) mengidentifikasi tiga komponen karakter yang baik sebagai dasar indikator keberhasilan: *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Ketiga komponen ini harus terintegrasi dalam sistem penilaian pendidikan karakter. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami nilai-nilai karakter secara kognitif, tetapi juga merasakan pentingnya nilai tersebut dan mewujudkannya dalam tindakan nyata.

Dalam konteks generasi digital, indikator keberhasilan perlu diperluas mencakup literasi digital dan etika siber. Berkowitz dan Bier



(2005) menekankan bahwa karakter yang efektif di era digital mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, empati dalam komunikasi virtual, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Indikator ini dapat diamati melalui perilaku peserta didik di media sosial, cara mereka mengelola informasi digital, dan respons mereka terhadap isu-isu kontroversial di dunia maya.

2. Indikator Pada Tingkat Individual

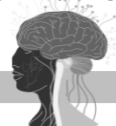
Pada tingkat individual, keberhasilan pendidikan karakter dapat diukur melalui beberapa indikator konkret. Pertama, konsistensi perilaku antara lingkungan sekolah dan luar sekolah. Peserta didik yang berhasil menginternalisasi nilai karakter akan menunjukkan perilaku yang konsisten di berbagai konteks sosial. Kedua, kemampuan pengambilan keputusan moral ketika menghadapi dilema etis. Davidson, Lickona, dan Khmelkov (2008) menunjukkan bahwa peserta didik dengan karakter kuat mampu mengidentifikasi isu moral, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan membuat keputusan yang etis.

Ketiga, resiliensi dan ketekunan dalam menghadapi tantangan. Duckworth (2016) melalui konsep *grit* menjelaskan bahwa karakter yang kuat ditandai dengan kemampuan bertahan dan konsisten dalam mencapai tujuan jangka panjang meskipun menghadapi kesulitan. Keempat, kemampuan refleksi diri dan kesadaran akan kekuatan serta kelemahan pribadi. Peserta didik yang berkarakter baik memiliki metakognisi yang memungkinkan mereka mengevaluasi tindakan sendiri dan melakukan perbaikan berkelanjutan.

3. Indikator Pada Tingkat Sosial

Keberhasilan pendidikan karakter juga tercermin dalam relasi sosial peserta didik. Indikator ini mencakup kualitas hubungan interpersonal, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi terhadap komunitas. Noddings (2002) menekankan pentingnya *caring relationships* sebagai fondasi karakter yang baik. Peserta didik yang berhasil mengembangkan karakter akan menunjukkan empati, kemampuan mendengarkan aktif, dan kepedulian terhadap kesejahteraan orang lain.

Di era digital, indikator sosial mencakup perilaku di ruang virtual. Ribble (2015) mengidentifikasi sembilan elemen kewargaan digital yang



menjadi indikator, termasuk etiket digital, literasi digital, dan akses digital yang bertanggung jawab. Peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara sopan di media sosial, tidak menyebarkan hoaks, menghormati privasi orang lain, dan menggunakan teknologi untuk tujuan positif.

4. Indikator Pada Tingkat Institusional

Pada tingkat sekolah, keberhasilan pendidikan karakter dapat dilihat dari iklim sekolah yang positif, penurunan kasus pelanggaran disiplin, peningkatan partisipasi dalam kegiatan sosial, dan budaya sekolah yang inklusif. Battistich et al. (2004) menemukan bahwa sekolah dengan program pendidikan karakter yang efektif menunjukkan penurunan signifikan dalam perilaku bullying, peningkatan rasa memiliki (*sense of community*), dan prestasi akademik yang lebih baik.

B. Kebutuhan Penilaian Karakter

Pengembangan instrumen penilaian karakter memerlukan kehati-hatian untuk memastikan validitas, dan reliabilitas. Instrumen harus mampu mengukur perubahan karakter secara autentik tanpa mendorong peserta didik untuk sekadar memberikan jawaban yang diinginkan (*social desirability bias*).

1. Observasi Terstruktur

Observasi merupakan metode fundamental dalam penilaian karakter. Berbeda dengan tes tertulis, observasi memungkinkan pendidik melihat manifestasi karakter dalam situasi nyata. Lickona dan Davidson (2005) mengembangkan *Smart & Good High Schools* framework yang menekankan pentingnya observasi sistematis terhadap perilaku peserta didik dalam berbagai konteks: di kelas, kantin, lapangan olahraga, dan aktivitas ekstrakurikuler.

Observasi terstruktur menggunakan rubrik yang jelas dengan kriteria perilaku spesifik. Misalnya, untuk mengamati nilai kejujuran, pendidik dapat menggunakan indikator: mengakui kesalahan tanpa diminta, mengembalikan barang yang bukan miliknya, tidak menyontek saat ujian, dan memberikan informasi yang akurat. Setiap indikator diberi skala penilaian dengan deskripsi yang detail untuk setiap tingkatan.



Dalam konteks digital, observasi diperluas mencakup perilaku online. Dengan persetujuan dan dalam koridor etika, pendidik dapat mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi di platform pembelajaran digital, grup kelas, atau media sosial sekolah. Hinduja dan Patchin (2015) menekankan pentingnya memantau perilaku digital untuk mengidentifikasi potensi cyberbullying atau penyalahgunaan teknologi.

2. Skala Penilaian dan Kuesioner

Instrumen berbentuk skala dan kuesioner memungkinkan pengumpulan data dari sampel yang lebih besar. Character Education Partnership (CEP) mengembangkan berbagai instrumen standar untuk mengukur karakter peserta didik, termasuk *Character Strengths Survey* dan *School Climate Survey*. Instrumen ini menggunakan skala Likert yang mengukur persepsi dan self-report peserta didik tentang nilai-nilai karakter mereka.

Park dan Peterson (2006) mengembangkan *Values in Action Inventory of Strengths (VIA-Youth)* yang mengukur 24 kekuatan karakter pada anak dan remaja, termasuk kebijaksanaan, keberanian, kemanusiaan, keadilan, temperance, dan transendensi. Instrumen ini telah divalidasi secara internasional dan menunjukkan reliabilitas yang tinggi.

Untuk generasi digital, instrumen khusus dikembangkan untuk mengukur kompetensi digital dan etika siber. Digital Citizenship Scale yang dikembangkan oleh Choi, Glassman, dan Cristol (2017) mengukur sembilan dimensi kewargaan digital dengan reliabilitas yang baik. Instrumen ini dapat diadaptasi sesuai konteks budaya lokal.

3. Teknik Proyektif dan Dilema Moral

Teknik proyektif memberikan skenario atau cerita yang ambigu, kemudian meminta peserta didik merespons. Rest et al. (1999) mengembangkan *Defining Issues Test (DIT)* yang menyajikan dilema moral dan meminta responden memprioritaskan pertimbangan moral mereka. Instrumen ini mengukur tingkat perkembangan moral berdasarkan teori Kohlberg tentang tahapan perkembangan moral.

Dalam praktik pendidikan, dilema moral dapat disesuaikan dengan konteks kehidupan peserta didik. Misalnya, menyajikan skenario tentang menemukan dompet berisi uang di sekolah, atau melihat teman menyontek



saat ujian, atau mendapati konten negatif tentang guru di media sosial. Respons peserta didik terhadap dilema ini memberikan wawasan tentang penalaran moral mereka.

Nucci dan Narvaez (2008) merekomendasikan penggunaan skenario digital yang relevan dengan pengalaman generasi digital, seperti dilema tentang membagikan informasi pribadi teman, menghadapi cyberbullying, atau menangani konten yang menyinggung di media sosial.

4. Analisis Portofolio Digital

Di era digital, portofolio elektronik menjadi instrumen penilaian yang semakin populer. Peserta didik mendokumentasikan refleksi, proyek, dan bukti perkembangan karakter mereka dalam platform digital. Barrett (2007) menjelaskan bahwa e-portofolio memungkinkan dokumentasi longitudinal yang kaya, menunjukkan perkembangan karakter dari waktu ke waktu.

Portofolio digital dapat mencakup jurnal refleksi, foto atau video kegiatan sosial, testimoni dari teman atau guru, dan proyek berbasis karakter. Peserta didik tidak hanya mengumpulkan artefak tetapi juga merefleksikan bagaimana pengalaman tersebut membentuk karakter mereka. Proses kurasi dan refleksi ini sendiri merupakan latihan dalam metakognisi dan kesadaran diri.

C. Penilaian Berbasis Portofolio

Evaluasi berbasis portofolio menawarkan pendekatan holistik untuk menilai perkembangan karakter. Berbeda dengan tes standar yang mengukur pada satu titik waktu, portofolio menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan sepanjang periode tertentu.

1. Komponen Portofolio Karakter

Portofolio karakter mencakup berbagai komponen yang saling melengkapi. Pertama, jurnal refleksi pribadi di mana peserta didik menulis tentang pengalaman yang mengembangkan karakter mereka, tantangan moral yang dihadapi, dan pembelajaran yang diperoleh. Dewey (1933) menekankan bahwa refleksi merupakan elemen kunci dalam pembelajaran bermakna dan pembentukan karakter.



Kedua, dokumentasi tindakan karakter seperti foto atau video saat berpartisipasi dalam kegiatan sosial, testimoni dari penerima manfaat, atau sertifikat penghargaan. Ketiga, proyek berbasis nilai seperti kampanye sosial, penelitian tentang isu etis, atau karya kreatif yang mengeksplorasi tema karakter. Keempat, self-assessment di mana peserta didik mengevaluasi perkembangan karakter mereka sendiri menggunakan rubrik yang telah ditetapkan.

Kelima, peer feedback di mana teman sekelas memberikan perspektif tentang karakter peserta didik. Topping (2009) menemukan bahwa peer assessment tidak hanya bermanfaat untuk yang dinilai tetapi juga meningkatkan kemampuan evaluatif dari penilai. Keenam, teacher observation notes yang mendokumentasikan pengamatan pendidik tentang perilaku karakter peserta didik dalam berbagai situasi.

2. Proses Pengembangan Portofolio

Pengembangan portofolio karakter merupakan proses berkelanjutan yang melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama adalah *goal setting* di mana peserta didik bersama pendidik menetapkan target pengembangan karakter untuk periode tertentu. Locke dan Latham (2002) menunjukkan bahwa penetapan tujuan yang spesifik dan menantang meningkatkan motivasi dan pencapaian.

Tahap kedua adalah *collection*, di mana peserta didik secara aktif mengumpulkan bukti perkembangan karakter mereka. Mereka didorong untuk sensitif terhadap momen-momen pembelajaran karakter dalam kehidupan sehari-hari, dan mendokumentasikannya. Tahap ketiga adalah *reflection*, yang merupakan jantung dari portofolio karakter. Peserta didik tidak sekadar mengumpulkan artefak tetapi merefleksikan signifikansi setiap artefak terhadap perkembangan karakter mereka.

Tahap keempat adalah *selection*, di mana peserta didik memilih artefak yang paling representatif dan bermakna untuk dimasukkan dalam portofolio final. Proses kurasi ini mengembangkan kemampuan evaluatif dan kesadaran diri. Tahap kelima adalah *projection*, di mana peserta didik mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan menetapkan rencana pengembangan karakter untuk periode selanjutnya.



3. Platform Digital untuk Portofolio

Teknologi digital mempermudah pembuatan, pengelolaan, dan berbagi portofolio. Platform seperti Seesaw, Google Sites, atau Mahara memungkinkan peserta didik membuat e-portofolio yang multimedia dan interaktif. Peserta didik dapat menambahkan teks, foto, video, audio, dan hyperlink untuk mendokumentasikan perkembangan karakter mereka secara kaya dan dinamis.

E-portofolio juga memfasilitasi aksesibilitas dan kolaborasi. Orang tua dapat diberikan akses untuk melihat perkembangan karakter anak mereka, memberikan dukungan dan reinforcement di rumah. Peserta didik dapat berbagi portofolio dengan teman sebaya untuk mendapatkan feedback, atau dengan mentor untuk mendapatkan bimbingan. Yancey (2009) menyatakan bahwa e-portofolio mengubah pembelajaran menjadi proses yang lebih transparan dan kolaboratif.

4. Kriteria Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio karakter memerlukan rubrik yang jelas dan komprehensif. Rubrik harus mencakup beberapa dimensi: kualitas refleksi (kedalaman, kejujuran, koneksi dengan teori), keragaman bukti (variasi jenis artefak, konteks, nilai karakter), konsistensi dan perkembangan (tren positif sepanjang waktu), dan presentasi (organisasi, kejelasan, kreativitas).

Arter dan McTighe (2001) merekomendasikan penggunaan rubrik analitik yang memberikan feedback spesifik pada setiap dimensi, bukan hanya skor total. Ini membantu peserta didik memahami kekuatan mereka dan area yang perlu diperbaiki. Rubrik juga harus dikembangkan secara partisipatif, melibatkan peserta didik dalam proses penyusunan kriteria untuk meningkatkan ownership dan pemahaman.

D. *Self-Assessment* dan *Peer Assessment*

Self-assessment dan peer assessment merupakan strategi penilaian yang memberdayakan peserta didik sebagai agen aktif dalam pembelajaran karakter mereka sendiri.



1. Prinsip Self-Assessment yang Efektif

Self-assessment yang efektif berlandaskan pada prinsip kejujuran, refleksi mendalam, dan penggunaan kriteria yang jelas. Boud dan Falchikov (1989) mendefinisikan self-assessment sebagai keterlibatan peserta didik dalam mengidentifikasi standar dan/atau kriteria yang diterapkan pada pekerjaan mereka dan membuat penilaian tentang sejauh mana mereka memenuhi kriteria tersebut.

Dalam konteks pendidikan karakter, self-assessment mengembangkan integritas dan kesadaran diri. Peserta didik belajar mengevaluasi tindakan mereka sendiri secara objektif, mengakui kekuatan dan kelemahan, serta mengidentifikasi area untuk pertumbuhan. Andrade dan Valtcheva (2009) menemukan bahwa self-assessment yang terstruktur meningkatkan pencapaian dan mengembangkan keterampilan metakognitif.

Agar efektif, self-assessment memerlukan beberapa kondisi. Pertama, kriteria penilaian harus eksplisit dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Kedua, peserta didik perlu dilatih dalam keterampilan self-assessment melalui praktek terpandu dan feedback. Ketiga, lingkungan pembelajaran harus mendukung kejujuran dan menghargai refleksi autentik, bukan hanya penampilan superfisial.

2. Instrumen Self-Assessment

Berbagai instrumen dapat digunakan untuk self-assessment karakter. Pertama, rubrik self-assessment yang mengidentifikasi nilai-nilai karakter spesifik dengan deskripsi perilaku pada berbagai tingkat pencapaian. Peserta didik menilai diri mereka sendiri pada setiap nilai menggunakan rubrik ini, dan memberikan bukti atau contoh konkret.

Kedua, jurnal reflektif di mana peserta didik secara teratur menulis tentang pengalaman yang menantang karakter mereka, keputusan moral yang mereka buat, dan pembelajaran yang mereka peroleh. Moon (2006) menjelaskan bahwa jurnal reflektif mengembangkan pemikiran kritis dan kesadaran diri yang mendalam.

Ketiga, *goal setting worksheets* di mana peserta didik menetapkan tujuan pengembangan karakter, mengidentifikasi strategi untuk mencapainya, dan secara berkala mengevaluasi kemajuan mereka. Zimmerman (2002)



menekankan bahwa self-regulation, termasuk goal setting dan self-monitoring, merupakan komponen penting dari pembelajaran yang efektif.

Keempat, *character strengths inventory* seperti VIA Survey yang memungkinkan peserta didik mengidentifikasi kekuatan karakter mereka yang paling menonjol. Pemahaman tentang signature strengths ini dapat digunakan untuk membangun kepercayaan diri dan mengembangkan strategi untuk mengatasi kelemahan.

3. Prinsip Peer Assessment Konstruktif

Peer assessment dalam pendidikan karakter harus dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan prosesnya konstruktif dan tidak merusak hubungan. Topping (1998) mengidentifikasi beberapa prinsip kunci: kriteria penilaian harus objektif dan spesifik, fokus pada perilaku bukan personalitas, menggunakan bahasa yang positif dan konstruktif, dan menyeimbangkan kekuatan dengan area pengembangan.

Peer assessment mengembangkan empati, kemampuan memberikan feedback yang konstruktif, dan keterampilan observasi. Falchikov (2001) menemukan bahwa proses memberikan peer assessment sama bermanfaatnya dengan menerima assessment, karena penilai mengembangkan kemampuan evaluatif dan pemahaman yang lebih dalam tentang kriteria kualitas.

Untuk menghindari bias dan konflik, beberapa strategi dapat diterapkan. Pertama, gunakan anonymous peer assessment untuk isu-isu sensitif. Kedua, latih peserta didik dalam cara memberikan feedback yang konstruktif menggunakan model seperti "sandwich feedback" (kekuatan, area pengembangan, kekuatan). Ketiga, pendidik memfasilitasi dan memoderasi proses untuk memastikan fairness.

4. Struktur Peer Assessment

Peer assessment dapat dilakukan dalam berbagai format. Pertama, *peer observation* di mana peserta didik mengamati dan mencatat perilaku karakter teman mereka dalam situasi tertentu, seperti saat kerja kelompok atau kegiatan sosial. Pengamatan didokumentasikan menggunakan checklist atau rubrik yang telah disepakati.



Kedua, *peer feedback on portfolios* di mana peserta didik saling berbagi portofolio karakter mereka dan memberikan feedback tertulis menggunakan protokol yang terstruktur. Peserta didik dapat menggunakan *Critical Friends Protocol* yang dikembangkan oleh National School Reform Faculty, yang memfasilitasi pemberian feedback yang mendalam namun supportif.

Ketiga, *360-degree feedback* di mana peserta didik menerima feedback dari berbagai pihak: teman sekelas, teman dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan mungkin adik kelas atau kakak kelas. Pendekatan komprehensif ini memberikan perspektif yang lebih luas tentang karakter peserta didik dalam berbagai konteks sosial.

5. Integrasi Self dan Peer Assessment

Self-assessment dan peer assessment paling efektif ketika diintegrasikan dengan teacher assessment dalam sistem penilaian yang komprehensif. Ross (2006) menemukan bahwa kombinasi multiple perspectives menghasilkan gambaran yang lebih akurat dan holistik tentang karakter peserta didik.

Proses triangulasi ini juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melihat diri mereka sendiri dari berbagai sudut pandang. Ketika ada diskrepansi antara self-assessment dan peer/teacher assessment, ini menjadi peluang untuk dialog reflektif yang mengembangkan self-awareness. Peserta didik belajar bahwa persepsi diri mereka mungkin berbeda dari bagaimana orang lain melihat mereka, dan keduanya memberikan informasi yang valuable.

E. Monitoring dan Follow-Up Jangka Panjang

Keberhasilan sejati pendidikan karakter baru dapat dinilai ketika nilai-nilai yang dipelajari menjadi bagian integral dari kepribadian dan tercermin dalam kehidupan jangka panjang. Monitoring, dan follow-up jangka panjang memberikan perspektif tentang dampak berkelanjutan dari program pendidikan karakter.

1. Studi Longitudinal

Studi longitudinal melacak perkembangan karakter peserta didik selama periode waktu yang panjang, bahkan setelah mereka lulus dari



sekolah. Berkowitz et al.(2017) melakukan penelitian longitudinal terhadap alumni program pendidikan karakter dan menemukan bahwa mereka menunjukkan komitmen yang lebih tinggi terhadap nilai-nilai prosocial, keterlibatan yang lebih aktif dalam komunitas, dan kepuasan hidup yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Studi longitudinal memerlukan komitmen institusional yang kuat dan sistem tracking yang efektif. Sekolah dapat membangun database alumni yang mencatat perkembangan karier, keterlibatan sosial, dan indikator kesejahteraan. Survei berkala dapat dilakukan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana nilai-nilai karakter yang dipelajari di sekolah terus mempengaruhi kehidupan mereka.

Tough (2012) dalam penelitiannya tentang “How Children Succeed” menemukan bahwa karakter (yang disebutnya sebagai non-cognitive skills) merupakan prediktor, yang lebih kuat terhadap kesuksesan jangka panjang dibandingkan kemampuan kognitif semata. Follow-up jangka panjang dapat mengkonfirmasi temuan ini dalam konteks spesifik program pendidikan karakter.

2. Sistem Monitoring Berkelanjutan

Sistem monitoring yang efektif mengintegrasikan data dari berbagai sumber dan periode waktu. Sekolah dapat mengembangkan *Character Dashboard* yang melacak indikator kunci pada tingkat individual, kelas, dan sekolah. Data yang dimonitor mencakup: frekuensi dan jenis pelanggaran disiplin, partisipasi dalam kegiatan sosial, hasil self dan peer assessment, feedback dari orang tua, dan prestasi akademik.

Teknologi digital memfasilitasi monitoring real-time. Platform manajemen pembelajaran dapat diintegrasikan dengan sistem penilaian karakter, memungkinkan pendidik melihat pola perilaku dan mengidentifikasi peserta didik yang memerlukan intervensi tambahan. Aplikasi mobile dapat digunakan untuk incident reporting, memungkinkan pendidik mendokumentasikan observasi perilaku segera setelah terjadi.

Elias et al. (1997) menekankan pentingnya monitoring yang sensitif secara kultural dan menghindari labeling yang stigmatizing. Sistem



monitoring harus digunakan untuk mendukung perkembangan, bukan untuk menghukum atau mengkategorikan peserta didik secara kaku.

3. Strategi Follow-Up

Follow-up yang efektif bersifat proaktif dan responsif. Berdasarkan data monitoring, sekolah dapat mengidentifikasi peserta didik yang menunjukkan kemajuan luar biasa untuk diberikan pengakuan dan peluang kepemimpinan lebih lanjut. Peserta didik yang mengalami kesulitan dapat diberikan intervensi targeted seperti mentoring, konseling, atau program pengembangan karakter yang intensif.

Follow-up juga melibatkan komunikasi regular dengan orang tua. Laporan perkembangan karakter (bukan hanya akademik) dapat dikirimkan secara berkala, disertai dengan rekomendasi bagaimana orang tua dapat mendukung pengembangan karakter di rumah. Parent-teacher conferences harus mencakup diskusi substantif tentang karakter, bukan hanya nilai akademik.

Untuk alumni, follow-up dapat dilakukan melalui berbagai mekanisme: survei online, alumni gathering, program mentoring di mana alumni kembali ke sekolah untuk berbagi pengalaman, atau alumni network di media sosial. Koneksi berkelanjutan ini tidak hanya menyediakan data untuk evaluasi tetapi juga memperkuat komunitas karakter yang berkelanjutan.

4. Adaptasi Program Berdasarkan Data

Salah satu tujuan utama monitoring dan follow-up adalah continuous improvement dari program pendidikan karakter. Data yang dikumpulkan harus dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi apa yang berfungsi dan apa yang perlu diperbaiki. Patton (2008) dalam bukunya tentang *Utilization-Focused Evaluation* menekankan bahwa evaluasi paling bernilai ketika hasilnya secara aktif digunakan untuk pengambilan keputusan dan perbaikan program.

Sekolah dapat melakukan *program review* tahunan di mana data monitoring dianalisis, stakeholder memberikan input, dan keputusan dibuat tentang modifikasi program. Proses ini mencakup: identifikasi komponen program yang paling efektif, analisis mengapa beberapa peserta didik



merespons lebih baik daripada yang lain, evaluasi kualitas implementasi, dan penilaian apakah program mencapai tujuan yang ditetapkan.

Continuous improvement juga melibatkan staying current dengan penelitian terbaru dalam pendidikan karakter. Sekolah dapat berpartisipasi dalam komunitas praktik, menghadiri konferensi, atau bermitra dengan universitas untuk pilot-testing inovasi baru. Siklus plan-do-study-act memastikan bahwa program pendidikan karakter terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan yang berubah dari generasi digital.

5. Tantangan dalam Monitoring Jangka Panjang

Monitoring dan follow-up jangka panjang menghadapi beberapa tantangan. Pertama, mobilitas peserta didik, dan alumni membuat tracking sulit. Sekolah perlu mengembangkan sistem yang robust untuk mempertahankan kontak dengan alumni. Kedua, isu privasi dan consent menjadi lebih kompleks ketika tracking individu dalam jangka waktu lama. Protokol etis yang jelas diperlukan, dengan consent yang informed dan opsi untuk opt-out.

Ketiga, atribusi kausal menjadi lebih sulit dalam jangka panjang. Karakter seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor di luar program sekolah. Metodologi yang sophisticated seperti quasi-experimental designs atau propensity score matching dapat membantu mengisolasi efek program, tetapi tetap ada keterbatasan.

Keempat, sustainability dari sistem monitoring memerlukan sumber daya dan komitmen institusional yang berkelanjutan. Sekolah perlu mengalokasikan personel, waktu, dan anggaran untuk aktivitas monitoring. Nucci dan Narvaez (2008) merekomendasikan mengintegrasikan monitoring ke dalam struktur dan budaya sekolah sehingga menjadi praktik yang sustain, bukan program tambahan yang rentan dipotong ketika ada tekanan sumber daya.



DUMMYY

BAB 14

GENERASI DIGITAL BERKARAKTER

A. Proyeksi Tantangan Masa Depan

Transformasi digital yang berlangsung eksponensial menghadirkan kompleksitas tantangan yang belum pernah dialami generasi sebelumnya. Menurut World Economic Forum (2020), lebih dari 65% anak-anak yang memasuki sekolah dasar saat ini akan bekerja pada jenis pekerjaan yang belum ada saat ini. Kondisi ini menuntut pendidikan karakter yang adaptif namun tetap berakar pada nilai-nilai fundamental kemanusiaan.

Tantangan utama yang diproyeksikan mencakup beberapa dimensi kritis. Pertama, fenomena information overload dan misinformasi yang semakin masif memerlukan kemampuan literasi digital tingkat lanjut. Penelitian Wineburg et al. (2016) menunjukkan bahwa 82% siswa tidak dapat membedakan antara berita asli dan iklan bersponsor, mengindikasikan urgensi pendidikan literasi kritis. Kedua, ancaman terhadap privasi dan keamanan data pribadi semakin nyata seiring dengan digitalisasi hampir seluruh aspek kehidupan (Zuboff, 2019). Ketiga, pergeseran nilai sosial akibat interaksi virtual yang mendominasi dapat mengikis empati dan keterampilan interpersonal (Turkle, 2015).



Di konteks Indonesia, tantangan tambahan muncul dari kesenjangan digital yang masih lebar antara wilayah urban dan rural, serta perbedaan akses terhadap teknologi pembelajaran (Maulidiyah & Pramuka, 2018). Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (2021) menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7%, namun distribusinya tidak merata dengan konsentrasi tinggi di Jawa dan perkotaan. Kesenjangan ini berpotensi menciptakan ketimpangan tidak hanya dalam akses teknologi, tetapi juga dalam pengembangan karakter digital yang inklusif.

Tantangan masa depan juga mencakup disrupsi pekerjaan akibat otomasi dan artificial intelligence. McKinsey Global Institute (2017) memproyeksikan bahwa hingga 23 juta pekerjaan di Indonesia berpotensi tergantikan oleh otomasi pada 2030. Kondisi ini menuntut pengembangan karakter yang fleksibel, pembelajar seumur hidup, dan memiliki resiliensi tinggi dalam menghadapi ketidakpastian.

B. Keterampilan Abad 21 dan Karakter

Integrasi keterampilan abad 21 dengan pendidikan karakter merupakan keniscayaan dalam mempersiapkan generasi digital yang kompeten dan beretika. Framework P21 (Partnership for 21st Century Learning) mengidentifikasi empat kompetensi inti yang dikenal sebagai 4C: Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity (Battelle for Kids, 2019). Namun, keempat keterampilan ini perlu dilandasi dengan nilai-nilai karakter untuk menghasilkan dampak positif bagi masyarakat.

1. Critical Thinking dan Integritas Intelektual

Kemampuan berpikir kritis tidak dapat dipisahkan dari karakter integritas intelektual. Facione (2015) menegaskan bahwa pemikir kritis yang efektif memiliki disposisi karakter seperti keterbukaan pikiran, kejujuran intelektual, dan kerendahan hati epistemik. Dalam konteks digital, kemampuan ini vital untuk melawan hoaks dan disinformasi. Pendidikan karakter harus mengajarkan siswa untuk mempertanyakan sumber informasi, mengevaluasi bias, dan mengakui keterbatasan pengetahuan mereka sendiri.



2. Communication dan Empati Digital

Komunikasi di era digital menuntut tidak hanya kecakapan teknis tetapi juga empati dan etika komunikasi. Penelitian Konrath et al. (2011) menunjukkan penurunan empati sebesar 40% pada mahasiswa sejak tahun 2000, yang berkorelasi dengan peningkatan penggunaan media sosial. Pendidikan karakter perlu mengintegrasikan digital empathy, yaitu kemampuan memahami dan merespons perasaan orang lain dalam konteks komunikasi virtual (Friesem, 2016). Ini mencakup kesadaran akan tone dan konteks dalam komunikasi tertulis, serta pemahaman dampak kata-kata di ruang digital.

3. Collaboration dan Tanggung Jawab Kolektif

Kolaborasi digital memerlukan karakter tanggung jawab, saling menghormati, dan komitmen terhadap tujuan bersama. Dede (2010) menjelaskan bahwa collaborative intelligence berkembang ketika individu dapat menyeimbangkan kepentingan pribadi dengan tujuan kelompok. Dalam pembelajaran berbasis proyek kolaboratif online, nilai-nilai seperti accountability, fairness dalam pembagian tugas, dan kemampuan menyelesaikan konflik menjadi fundamental.

4. Creativity dan Integritas Kreatif

Kreativitas yang beretika mempertimbangkan orisinalitas, penghargaan terhadap hak cipta, dan dampak sosial dari karya kreatif. Di era copy-paste dan remix culture, pendidikan karakter harus menekankan pentingnya integritas akademik dan kreativitas autentik (Dezuanni & Monroy-Hernández, 2012). Siswa perlu memahami bahwa kreativitas sejati tidak hanya tentang menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga tentang kejujuran dalam mengakui sumber inspirasi dan kolaborasi.

5. Digital Citizenship sebagai Karakter Komprehensif

Ribble (2015) mengonseptualisasikan digital citizenship sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Ini mencakup sembilan elemen: digital access, commerce, communication, literacy, etiquette, law, rights and responsibilities, health and wellness, serta security. Setiap elemen ini memerlukan internalisasi nilai karakter spesifik, dari keadilan sosial (dalam akses digital) hingga self-regulation (dalam kesehatan digital).



C. Mempersiapkan Pemimpin Masa Depan

Kepemimpinan di era digital menuntut transformasi dari model hierarkis-otoritatif menuju kepemimpinan yang kolaboratif, adaptif, dan berorientasi nilai. Gardner (2011) dalam studinya tentang kepemimpinan menekankan pentingnya “leading minds” yang memiliki narasi personal kuat yang berakar pada nilai-nilai etis. Untuk generasi digital Indonesia, persiapan kepemimpinan harus mengintegrasikan kearifan lokal dengan kompetensi global.

1. Karakter Pemimpin Digital: Authentic Leadership

Konsep authentic leadership yang dikembangkan Avolio dan Gardner (2005) menjadi relevan dalam konteks digital di mana transparansi dan autentisitas mudah diverifikasi. Pemimpin autentik memiliki empat komponen: self-awareness (kesadaran diri), relational transparency (transparansi relasional), balanced processing (pemrosesan informasi seimbang), dan internalized moral perspective (perspektif moral terinternalisasi). Generasi digital perlu dilatih untuk mengembangkan refleksi diri yang mendalam, termasuk pemahaman tentang nilai-nilai personal dan bagaimana nilai tersebut memandu keputusan mereka.

2. Servant Leadership dan Nilai Gotong Royong

Kepemimpinan pelayan (servant leadership) yang memprioritaskan kebutuhan orang lain dan membantu mereka berkembang (Greenleaf, 1970) sangat selaras dengan nilai gotong royong dalam budaya Indonesia. Dalam konteks digital, ini berarti pemimpin yang menggunakan platform dan pengaruh digital mereka untuk memberdayakan komunitas, bukan sekadar membangun personal branding. Penelitian Liden et al. (2014) menunjukkan bahwa servant leadership berkorelasi positif dengan employee engagement dan organizational citizenship behavior.

3. Kepemimpinan Transformatif dalam Perubahan Sosial

Bass dan Riggio (2006) menjelaskan bahwa kepemimpinan transformasional melibatkan empat dimensi: idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, dan individualized consideration. Generasi digital Indonesia perlu dipersiapkan sebagai agen perubahan yang dapat memanfaatkan teknologi untuk mengatasi masalah



sosial, dari ketimpangan pendidikan hingga isu lingkungan. Program seperti social entrepreneurship education dan youth civic engagement menjadi wahana penting dalam membangun kepemimpinan transformatif ini.

4. Kepemimpinan Etis di Ruang Digital

Brown dan Treviño (2006) mendefinisikan ethical leadership sebagai “demonstration of normatively appropriate conduct through personal actions and interpersonal relationships, and the promotion of such conduct to followers.” Di era digital, ini mencakup tanggung jawab dalam menggunakan data, menghormati privasi, memerangi hate speech, dan membangun ekosistem digital yang inklusif. Pemimpin digital masa depan harus menjadi role model dalam etika teknologi, menunjukkan integritas konsisten antara nilai yang dianut dan perilaku digital mereka.

5. Membangun Leadership Pipeline

Persiapan kepemimpinan memerlukan sistem yang terstruktur. Charan et al. (2011) mengusulkan model leadership pipeline yang mengidentifikasi transisi kritis dalam perjalanan kepemimpinan. Untuk generasi digital, ini dapat diterjemahkan dalam tahapan: dari digital user yang bertanggung jawab, menjadi digital contributor yang kreatif, lalu digital influencer yang etis, hingga digital leader yang transformatif. Setiap tahap memerlukan pengembangan karakter dan kompetensi spesifik yang dapat difasilitasi melalui mentoring, project-based learning, dan refleksi kritis.

D. Sinergi Teknologi dan Kemanusiaan

Perdebatan antara optimisme teknologi dan kekhawatiran dehumanisasi telah berlangsung sejak revolusi industri. Namun, dikotomi ini tidak produktif. Yang diperlukan adalah pendekatan sinergis yang menempatkan teknologi sebagai alat untuk memperkuat nilai-nilai kemanusiaan, bukan menggantinya. Floridi (2014) dalam filosofi informasinya menegaskan bahwa kita memasuki era “onlife” di mana batas antara online dan offline semakin blur, menuntut etika yang koheren di kedua ranah.

1. Technology as Amplifier of Human Values

Teknologi bersifat netral secara moral; dampaknya ditentukan oleh nilai dan intensi penggunaannya. Nussbaum (2011) dalam capabilities approach-



nya menekankan bahwa teknologi harus dievaluasi berdasarkan sejauh mana ia memperluas kemampuan manusia untuk hidup bermakna. Dalam pendidikan, teknologi dapat memperkuat nilai-nilai seperti inklusivitas melalui assistive technology bagi penyandang disabilitas, atau memperluas akses pendidikan berkualitas melalui platform pembelajaran daring. Namun, tanpa desain yang berorientasi nilai, teknologi yang sama dapat memperburuk eksklusi dan kesenjangan.

2. Humane Technology Design

Gerakan humane technology yang dipopulerkan oleh Center for Humane Technology mengadvokasi desain teknologi yang menghormati kesejahteraan pengguna, bukan sekadar mengeksploitasi perhatian mereka (Harris, 2019). Konsep ini mencakup: *time well spent* (waktu yang digunakan bermakna), *avoiding manipulation* (menghindari manipulasi psikologis), *respecting user autonomy* (menghormati otonomi pengguna), dan *promoting authentic connection* (mempromosikan koneksi autentik). Pendidikan karakter perlu mengajarkan siswa untuk menjadi konsumen teknologi yang kritis dan bahkan menjadi desainer teknologi yang etis.

3. Mengintegrasikan Kearifan Lokal dengan Teknologi Global

Indonesia memiliki kekayaan nilai budaya yang dapat menjadi fondasi dalam mengembangkan sinergi teknologi dan kemanusiaan. Konsep seperti “*memayu hayuning bawana*” (menjaga keharmonisan dunia) dari filosofi Jawa, atau “*tri hita karana*” (tiga penyebab kesejahteraan) dari Bali, menawarkan kerangka etis holistik yang relevan dalam menghadapi tantangan teknologi (Suardika, 2016). Digitalisasi kearifan lokal, seperti dalam game edukatif berbasis cerita rakyat atau platform kolaborasi berbasis nilai gotong royong, dapat menjadi model inovatif yang menggabungkan teknologi dengan identitas budaya.

4. Emotional Intelligence dan Artificial Intelligence

Sementara AI semakin canggih dalam pemrosesan kognitif, kecerdasan emosional tetap menjadi keunggulan manusia yang esensial. Goleman (2020) menegaskan bahwa dalam era otomasi, keterampilan seperti empati, *self-awareness*, dan *relationship management* menjadi semakin berharga. Pendidikan karakter harus mengembangkan kecerdasan emosional siswa



secara intensif, termasuk kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi dalam konteks interaksi digital yang kompleks.

5. Techno-Reflexivity: Kesadaran Kritis terhadap Teknologi

Konsep techno-reflexivity merujuk pada kemampuan untuk secara kritis merefleksikan bagaimana teknologi membentuk pemikiran, perilaku, dan relasi sosial kita (Selwyn, 2019). Generasi digital perlu dilatih untuk tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mempertanyakan: Siapa yang diuntungkan dari teknologi ini? Nilai apa yang tertanam dalam desainnya? Bagaimana teknologi ini mempengaruhi kesejahteraan saya dan komunitas saya? Techno-reflexivity ini menjadi fondasi untuk mengembangkan hubungan yang sehat, dan kritis dengan teknologi.

E. Alternatif Kebijakan dan Program

Membangun generasi digital berkarakter memerlukan komitmen sistemik yang melibatkan kebijakan pemerintah, program pendidikan, dan kolaborasi multi-stakeholder. Berikut adalah rekomendasi konkret yang dapat diimplementasikan:

1. Kebijakan Tingkat Nasional

- a. Kurikulum Pendidikan Karakter Digital Terintegrasi: Kementerian Pendidikan perlu merevisi kurikulum nasional untuk mengintegrasikan pendidikan karakter digital secara eksplisit dalam semua jenjang pendidikan. Ini bukan mata pelajaran tersendiri, tetapi terintegrasi dalam semua disiplin ilmu. UNESCO (2019) merekomendasikan pendekatan whole-school approach di mana nilai-nilai digital citizenship dipraktikkan dalam seluruh ekosistem sekolah, dari kebijakan penggunaan teknologi hingga kultur organisasi.
- b. Sertifikasi Kompetensi Digital Citizenship: Mengembangkan standar nasional dan sistem sertifikasi untuk digital citizenship yang dapat menjadi bagian dari portofolio kompetensi siswa. Ini dapat mengadopsi framework seperti ISTE Standards for Students yang telah terbukti efektif di berbagai negara (ISTE, 2016).
- c. Regulasi Teknologi Pendidikan yang Pro-Anak: Membuat regulasi yang melindungi data dan privasi siswa dalam penggunaan platform



edtech, sejalan dengan prinsip-prinsip dalam General Data Protection Regulation (GDPR) dan Children's Online Privacy Protection Act (COPPA). Livingstone et al. (2017) menekankan pentingnya pendekatan rights-based dalam kebijakan digital untuk anak.

2. Program Pengembangan Pendidik

- a. Pelatihan Guru Digital Character Education: Program pelatihan komprehensif untuk guru dalam mengajarkan karakter digital, tidak hanya kompetensi teknis tetapi juga pedagogi pendidikan karakter di era digital. Penelitian Koehler dan Mishra (2009) tentang Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menunjukkan pentingnya integrasi ketiga domain ini dalam pembelajaran efektif.
- b. Komunitas Praktik Guru Digital: Membangun platform kolaborasi di mana guru dapat berbagi praktik terbaik, resources, dan saling belajar. Wenger (1998) menjelaskan bahwa communities of practice menjadi wahana powerful untuk professional development yang berkelanjutan.

3. Program Sekolah dan Pembelajaran

- a. Digital Citizenship Project-Based Learning: Implementasi project-based learning di mana siswa mengerjakan proyek nyata terkait isu digital citizenship, seperti kampanye anti-cyberbullying, membuat video literasi digital untuk komunitas, atau mengembangkan aplikasi yang menyelesaikan masalah sosial. Krajcik dan Blumenfeld (2006) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengembangkan higher-order thinking dan nilai karakter.
- b. Peer Mentoring Program: Program di mana siswa senior menjadi mentor bagi junior dalam penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Penelitian Topping dan Ehly (1998) menunjukkan bahwa peer mentoring efektif dalam mengembangkan karakter dan keterampilan sosial.
- c. Digital Detox Initiatives: Program berkala untuk membantu siswa dan guru melakukan digital detox, mengembangkan keseimbangan antara kehidupan digital dan offline. Ini dapat mencakup retreat tanpa teknologi, mindfulness practice, dan aktivitas outdoor (Syvertsen et al., 2021).



4. Kolaborasi Multi-Stakeholder

- a. Kemitraan Sekolah-Industri Teknologi: Kolaborasi antara sekolah dan perusahaan teknologi untuk mengembangkan program literasi digital dan etika teknologi. Misalnya, engineer dari perusahaan teknologi dapat menjadi speaker atau mentor dalam program sekolah, berbagi perspektif tentang tanggung jawab etis dalam pengembangan teknologi.
- b. Pelibatan Orang Tua: Program pendidikan orang tua tentang pengasuhan di era digital (digital parenting), termasuk strategi monitoring yang menghormati privasi anak, komunikasi terbuka tentang aktivitas digital, dan modeling penggunaan teknologi yang sehat. Livingstone dan Blum-Ross (2020) menekankan pentingnya parental mediation yang supportif, bukan sekadar restriktif.
- c. Kerjasama dengan Civil Society: Melibatkan organisasi masyarakat sipil yang fokus pada hak anak, literasi media, dan teknologi untuk memperkaya program dan advocacy. Partnership ini dapat memperluas jangkauan dan dampak inisiatif pendidikan karakter digital.

5. Monitoring dan Evaluasi

- a. Indikator Karakter Digital: Mengembangkan instrumen pengukuran yang valid dan reliabel untuk mengevaluasi perkembangan karakter digital siswa. Ini dapat mencakup self-assessment, peer assessment, dan observasi perilaku digital.
- b. Riset Longitudinal: Mendukung penelitian jangka panjang tentang efektivitas berbagai intervensi pendidikan karakter digital, untuk terus mengembangkan evidence-based practices.

F. Harapan Generasi Digital Indonesia

Generasi digital Indonesia berdiri di persimpangan antara tradisi dan inovasi, antara warisan budaya yang kaya dan tantangan global yang kompleks. Dalam era di mana teknologi mengubah hampir setiap aspek kehidupan dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya, pendidikan karakter bukan lagi pilihan, melainkan keharusan eksistensial.



Namun, harapan untuk generasi digital Indonesia tidak terletak pada penguasaan teknologi semata, melainkan pada kemampuan mereka untuk tetap manusiawi dalam dunia yang semakin digital. Seperti yang diungkapkan Paulo Freire (1970), pendidikan sejati adalah proses humanisasi, di mana manusia semakin menyadari kemanusiaannya dan bertanggung jawab membentuk realitas. Dalam konteks digital, ini berarti generasi muda yang tidak hanya konsumen pasif teknologi, tetapi juga creator yang kritis, citizen yang bertanggung jawab, dan pemimpin yang transformatif.

Indonesia memiliki keunggulan unik dalam mempersiapkan generasi digital berkarakter. Pertama, kekayaan budaya dan kearifan lokal yang menekankan harmoni, kolektivitas, dan tanggung jawab sosial dapat menjadi fondasi etis yang kuat dalam menghadapi individualisasi dan fragmentasi yang sering dibawa teknologi. Kedua, demografi muda Indonesia - dengan lebih dari 60% populasi berusia di bawah 40 tahun - menawarkan bonus demografi yang, jika dikelola dengan pendidikan karakter yang tepat, dapat menjadi motor transformasi positif. Ketiga, semangat gotong royong dan resiliensi yang telah terbukti dalam menghadapi berbagai tantangan nasional dapat menjadi modal sosial dalam membangun ekosistem digital yang inklusif dan beretika.

Namun, mewujudkan potensi ini memerlukan komitmen kolektif. Pemerintah perlu memprioritaskan investasi dalam pendidikan karakter digital, bukan hanya infrastruktur teknologi. Pendidik perlu bertransformasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa mengintegrasikan nilai-nilai dalam praktik digital mereka. Orang tua perlu menjadi role model dalam penggunaan teknologi yang sehat dan bermakna. Industri teknologi perlu menyadari tanggung jawab etis mereka dalam mendesain produk yang mendukung kesejahteraan pengguna. Dan yang paling penting, generasi muda sendiri perlu mengambil kepemilikan atas perkembangan karakter digital mereka, tidak menunggu untuk diajar tetapi proaktif belajar dan berefleksi.

Visi untuk generasi digital Indonesia berkarakter adalah generasi yang:

1. Kritis namun bijaksana: Mempertanyakan informasi tetapi tetap terbuka untuk belajar



2. Terhubung namun tidak tergantung: Memanfaatkan konektivitas digital tanpa kehilangan kemampuan untuk solitude dan refleksi
3. Inovatif namun beretika: Menciptakan solusi teknologi yang tidak hanya efektif tetapi juga adil dan berkelanjutan
4. Global namun berakar: Berpartisipasi dalam komunitas global tanpa kehilangan identitas budaya
5. Ambisius namun empatik: Mengejar prestasi personal sambil peduli pada kesejahteraan kolektif

Martin Luther King Jr. pernah mengingatkan bahwa, "Intelligence plus character - that is the goal of true education." Dalam era digital, rumusan ini menjadi semakin relevan. Kecerdasan dalam menggunakan teknologi tanpa karakter dapat menghasilkan manipulasi, eksploitasi, dan dehumanisasi. Sebaliknya, karakter yang kuat yang dipadukan dengan kecerdasan digital dapat menjadi kekuatan transformatif untuk kebaikan bersama.

Perjalanan membangun generasi digital berkarakter adalah marathon, bukan sprint. Tidak akan ada solusi instan atau formula ajaib. Yang diperlukan adalah kesabaran, konsistensi, dan komitmen jangka panjang dari semua pihak. Namun, investasi ini adalah yang paling berharga yang dapat kita berikan untuk masa depan Indonesia.

Ketika generasi digital Indonesia kelak memimpin bangsa ini, semoga mereka membawa nilai-nilai kemanusiaan yang kuat, kebijaksanaan dalam menggunakan teknologi, empati dalam membangun komunitas, dan visi untuk menciptakan Indonesia yang lebih adil, inklusif, dan bermartabat. Itulah harapan kita, itulah tanggung jawab kita bersama.



DUMMMY

GLOSARIUM

Istilah	Definisi
Anonimitas	Kondisi di mana identitas pengguna tidak diketahui atau disembunyikan dalam interaksi digital, yang dapat mempengaruhi perilaku moral seseorang di ruang online.
Attention Fragmentation	Kondisi di mana kemampuan untuk mempertahankan perhatian secara berkelanjutan (sustained attention) menurun akibat paparan konstan terhadap stimuli digital dan information overload, yang berdampak pada pembelajaran mendalam dan pemikiran kritis.
Among	Konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara yang mengandung filosofi mendidik dengan memberi kebebasan kepada anak didik, namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan pendidik.
Algoritma Media Sosial	Sistem komputasi yang dirancang untuk menentukan konten apa yang ditampilkan kepada pengguna di platform media sosial, yang dapat menciptakan gelembung filter dan ruang gema yang memperkuat bias konfirmasi.
Akuntabilitas Digital:	Tanggung jawab individu terhadap tindakan dan perilaku mereka dalam ruang digital, termasuk konsekuensi dari aktivitas online yang dilakukan.



Istilah	Definisi
Authentic Assessment	Penilaian karakter yang dilakukan dalam konteks otentik melalui observasi perilaku dalam situasi nyata, portfolio yang mendokumentasikan tindakan karakter, atau performance tasks yang memerlukan moral reasoning.
Autentikasi Dua Faktor (2FA):	Metode keamanan yang memerlukan dua bentuk verifikasi berbeda untuk mengakses akun, meningkatkan perlindungan di luar kata sandi standar.
Asesmen (Assessment):	Proses evaluasi dan penilaian terhadap perkembangan karakter siswa yang fokus pada proses dan pertumbuhan, menggunakan berbagai metode seperti reflective journals, peer assessment, self-assessment, dan portfolio.
Approval Anxiety (Kecemasan Persetujuan):	Salah satu komponen stres digital yang merujuk pada kecemasan yang dialami individu terkait kebutuhan untuk mendapatkan persetujuan atau validasi dari orang lain, khususnya dalam konteks media sosial.
Assertiveness:	Kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan jelas dan tegas sambil tetap menghormati hak dan perasaan orang lain, tanpa bersikap pasif atau agresif.
Artificial Intelligence (AI):	Kecerdasan buatan yang memungkinkan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan, yang dapat dimanfaatkan oleh pengusaha untuk mengoptimalkan operasi bisnis.



Istilah	Definisi
Atribusi Kausal:	Proses mengidentifikasi dan menentukan hubungan sebab-akibat antara suatu program atau intervensi dengan hasil yang diamati, yang menjadi lebih kompleks dalam penelitian jangka panjang karena banyaknya faktor yang mempengaruhi.
Bronfenbrenner, Teori Ekologi:	Teori yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner (1979) yang memandang perkembangan karakter sebagai hasil interaksi antara individu dengan berbagai sistem lingkungan (mikrosistem, mesosistem, eksosistem, dan makrosistem).
Berpikir Kritis:	Kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan rasional dengan menggunakan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri.
Bronfenbrenner (Teori Sistem Ekologi):	Teori yang dikembangkan oleh Bronfenbrenner yang menyoroti peran esensial orang tua dalam mikrosistem sebagai faktor penentu kritis dalam perilaku digital anak-anak.
Blockchain	Teknologi basis data terdistribusi yang menawarkan transparansi dan keamanan dalam berbagai aplikasi seperti rantai pasok, identitas digital, dan kontrak pintar di luar penggunaan cryptocurrency.
Cyberbullying:	Tindakan perundungan atau intimidasi yang dilakukan melalui media digital dan platform online, merupakan salah satu tantangan serius bagi karakter generasi digital.



Istilah	Definisi
Continuous Partial Attention	Kemampuan untuk memantau berbagai aliran informasi secara simultan namun dengan kedalaman perhatian yang terbatas, yang berkembang pada generasi digital sebagai adaptasi terhadap lingkungan digital yang kaya informasi.
Cooperative Learning	Metode pembelajaran yang menekankan kerja kelompok dengan tanggung jawab individual dan interdependensi positif untuk mengembangkan keterampilan sosial, saling menghargai, dan komunikasi efektif.
Coaching	Proses terstruktur dan berorientasi pada tujuan di mana coach membantu coachee mengembangkan keterampilan, mencapai tujuan, dan mengoptimalkan potensi mereka melalui pertanyaan yang kuat dan mendengarkan secara aktif dalam konteks pengembangan karakter.
Community Engagement	Proses membangun relasi autentik dengan komunitas dan berkolaborasi untuk mengatasi kebutuhan bersama secara timbal balik dan transformatif, bukan sekadar kegiatan amal yang bersifat transaksional.
Critical Thinking	Kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu dari 4C dalam keterampilan abad 21, mencakup kemampuan untuk mempertanyakan sumber informasi, mengevaluasi bias, dan mengakui keterbatasan pengetahuan sendiri.
Digital Citizenship (Kewargaan Digital):	Norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi, mencakup sembilan elemen kunci seperti akses digital, etika digital, literasi digital, dan keamanan digital.



Istilah	Definisi
Digital Native	Generasi yang tumbuh dengan teknologi digital sebagai “bahasa ibu” mereka, memiliki pola pikir dan perilaku unik dalam berinteraksi dengan dunia digital, berbeda dengan digital immigrants yang belajar teknologi di usia dewasa.
Desensitization Effect	Fenomena menumpuhnya respons emosional dan moral individu akibat paparan berulang terhadap kekerasan atau perilaku negatif online, yang menormalisasi agresi dan mengurangi sensitivitas moral.
Disiplin Diri	Kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam mencapai tujuan dengan mengendalikan impuls dan menunda gratifikasi, yang sangat menantang di era teknologi yang dirancang untuk memberikan kepuasan instan.
Disinformasi	Informasi palsu yang sengaja disebarakan untuk menyesatkan atau memanipulasi audiens dengan tujuan tertentu.
Digital Detox:	Pengurangan sukarela atau penghentian sementara penggunaan perangkat digital untuk mempromosikan kesejahteraan mental yang positif dan mengurangi stres.
Design Thinking	Pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia yang menggabungkan empati, kreativitas, dan rasionalitas melalui lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test.
Dilema Moral:	Situasi yang menyajikan konflik etis di mana seseorang harus membuat keputusan antara dua atau lebih pilihan yang melibatkan pertimbangan nilai dan prinsip moral.



Istilah	Definisi
Echo Chamber:	Ruang gema di mana individu hanya terpapar pada informasi dan opini yang sejalan dengan pandangan mereka sendiri, yang diciptakan oleh algoritma personalisasi platform digital.
Entrepreneurial Mindset	Kecenderungan untuk berpikir kreatif dan inovatif yang berkembang pada generasi digital melalui paparan terhadap berbagai peluang, success stories, dan resources entrepreneurial melalui internet.
Etika Kebajikan (Virtue Ethics)	Tradisi pemikiran Aristoteles yang menjadi akar filosofis pendidikan karakter, meyakini bahwa karakter baik dikembangkan melalui pembiasaan dan praktik berkelanjutan.
Empati	Kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain dari perspektif mereka, mencakup empati kognitif (memahami perspektif) dan empati emosional (merasakan emosi orang lain).
Ekspresi Diri Online	Kemampuan dan kebebasan individu, terutama remaja, untuk mengekspresikan identitas dan personalitas mereka melalui platform dan aktivitas digital.
Experiential Learning	Pembelajaran melalui pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif yang memungkinkan siswa belajar dari pengalaman nyata.
Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)	Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengatur emosi, yang menjadi salah satu dari sepuluh keterampilan teratas yang dibutuhkan dalam Revolusi Industri Keempat.



Istilah	Definisi
Entrepreneurial Mindset	Pola pikir kewirausahaan yang memungkinkan individu untuk mengatasi tantangan, bersikap tegas dalam pengambilan keputusan, mengidentifikasi peluang, dan menerima tanggung jawab atas hasil yang dicapai.
E-portofolio	Portofolio elektronik yang memungkinkan peserta didik mendokumentasikan refleksi, proyek, dan bukti perkembangan karakter mereka secara digital dalam jangka waktu tertentu.
Empati Digital	Kemampuan untuk memahami dan merespons perasaan orang lain dalam konteks komunikasi virtual, termasuk kesadaran akan nada dan konteks dalam komunikasi tertulis serta pemahaman dampak kata-kata di ruang digital.
FOMO (Fear of Missing Out)	Perasaan takut ketinggalan atau kehilangan momen penting yang dialami orang lain, merupakan salah satu stressor psikologis unik yang dihadapi generasi digital.
Filter Bubble	Fenomena di mana algoritma platform digital menampilkan konten yang sesuai dengan preferensi pengguna, sehingga membatasi paparan terhadap perspektif yang beragam.
Fixed Mindset	Keyakinan bahwa kemampuan dasar seseorang seperti kecerdasan atau talenta bersifat tetap dan tidak dapat diubah secara signifikan, yang cenderung membuat individu menghindari tantangan dan mudah menyerah.
Gaming Disorder	Kondisi kesehatan mental yang diakui WHO pada tahun 2018 terkait kecanduan game online yang berdampak pada kesehatan fisik, mental, dan perkembangan karakter.



Istilah	Definisi
Gelembung Filter (Filter Bubble)	Fenomena di mana algoritma media sosial hanya menampilkan informasi yang sesuai dengan preferensi dan pandangan pengguna, sehingga membatasi paparan terhadap perspektif berbeda.
Gadget-Free Time	Waktu yang dialokasikan khusus tanpa penggunaan perangkat elektronik atau gadget, untuk meningkatkan kualitas interaksi dan aktivitas offline.
Gamifikasi (Gamification)	Penerapan elemen-elemen game design dalam konteks non-game untuk meningkatkan engagement, motivasi, dan pembelajaran karakter dengan memanfaatkan motivasi intrinsik manusia untuk bermain dan mencapai tujuan.
Growth Mindset	Keyakinan bahwa kemampuan dapat dikembangkan melalui dedikasi, kerja keras, dan pembelajaran, yang membuat individu menerima tantangan sebagai kesempatan untuk berkembang dan gigih menghadapi kesulitan.
Grit	Konsep yang dikembangkan oleh Duckworth (2016) yang merujuk pada kemampuan bertahan dan konsisten dalam mencapai tujuan jangka panjang meskipun menghadapi kesulitan dan tantangan
Hoaks:	Informasi palsu atau berita bohong yang disebarkan melalui media digital, menjadi salah satu tantangan dalam era digital yang memerlukan verifikasi informasi.
Hexis	Istilah dalam pandangan Aristoteles yang berarti kebiasaan yang terbentuk melalui pengulangan tindakan-tindakan baik hingga menjadi bagian dari kepribadian seseorang.



Istilah	Definisi
Humane Technology	Gerakan yang mengadvokasi desain teknologi yang menghormati kesejahteraan pengguna, mencakup prinsip waktu yang digunakan bermakna, menghindari manipulasi psikologis, menghormati otonomi pengguna, dan mempromosikan koneksi autentik.
Integritas	Nilai yang mendasari perilaku yang menjadikan seseorang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan; salah satu dari lima nilai utama PPK.
Instant Gratification	Budaya kepuasan segera yang diciptakan era digital, mengikis kebajikan kesabaran dan kemampuan menunda kepuasan yang penting untuk kesuksesan jangka panjang.
Integrasi Kurikulum	Pendekatan yang menyatukan pendidikan karakter ke dalam seluruh aspek pembelajaran, bukan sebagai mata pelajaran terpisah, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
Internet of Things (IoT)	Jaringan perangkat fisik yang terhubung dan dapat berkomunikasi satu sama lain melalui internet, menciptakan peluang untuk produk pintar dalam berbagai sektor seperti rumah pintar, pertanian presisi, dan pemantauan kesehatan
Just-in-Time Learning	Strategi pembelajaran di mana generasi digital mencari informasi spesifik ketika dibutuhkan daripada menghafal pengetahuan, yang mengembangkan keterampilan pencarian informasi namun dapat mengurangi retensi jangka panjang.



Istilah	Definisi
Kohlberg, Teori Perkembangan Moral	Teori yang dikembangkan oleh Lawrence Kohlberg (1981) tentang perkembangan moral yang terdiri dari tiga tingkat: prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional.
Kreativitas	Kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi yang orisinal dan bernilai, meliputi tiga komponen utama: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi intrinsik.
Kecerdasan Digital (DQ)	Seperangkat kompetensi teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosio-emosional yang memungkinkan individu menggunakan teknologi secara bijaksana, etis, aman, dan produktif.
Kepemimpinan Transformatif (Transformational Leadership)	Model kepemimpinan yang menginspirasi pengikut untuk melampaui kepentingan pribadi demi kebaikan kolektif, meliputi idealized influence, inspirational motivation, intellectual stimulation, dan individualized consideration.
Moral Disengagement	Konsep yang menjelaskan kecenderungan individu melepaskan standar moral mereka di ruang digital karena faktor anonimitas, jarak fisik dari konsekuensi, dan efek disinghisi online.
Literasi Digital:	Keterampilan esensial untuk memverifikasi sumber informasi, mengevaluasi kredibilitas konten, memahami bias, dan bertanggung jawab sebagai konsumen dan produsen informasi di era digital.
Literasi Media dan Informasi	Kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat media dalam berbagai bentuk, termasuk kemampuan membedakan informasi yang dapat dipercaya dari yang tidak dapat dipercaya secara online.



Istilah	Definisi
Moral Knowing	Komponen pengetahuan moral dalam pendidikan karakter yang mencakup pemahaman tentang nilai-nilai etika dan kemampuan untuk mengidentifikasi tindakan yang benar.
Mentoring	Hubungan pengembangan di mana individu yang lebih berpengalaman (mentor) memberikan bimbingan, dukungan, dan kebijaksanaan kepada mentee berdasarkan pengalaman pribadi mereka untuk memfasilitasi perkembangan karakter.
Mindfulness (Kesadaran Penuh)	Praktik kesadaran yang mencakup latihan pernapasan, meditasi, dan teknik kesadaran penuh yang dapat mengurangi penggunaan internet kompulsif dengan meningkatkan regulasi emosi, perhatian, dan kesadaran diri.
Neuroplasticity	Kemampuan otak untuk mengubah struktur dan fungsinya sebagai respons terhadap pengalaman, di mana paparan teknologi digital dapat meningkatkan aktivitas di area otak terkait pemrosesan visual namun mengurangi aktivitas untuk deep reading.
Netiquette	Kode etik informal yang mengatur perilaku sopan dan bertanggung jawab dalam komunikasi dan interaksi online.
Onlife:	Kondisi era digital di mana batas antara kehidupan online dan offline semakin kabur, menuntut etika yang koheren di kedua ranah tersebut



Istilah	Definisi
Plagiarisme Digital	Tindakan menggunakan karya, ide, atau konten orang lain tanpa memberikan atribusi yang tepat dalam konteks digital, berkaitan dengan isu karakter tentang kejujuran dan penghargaan terhadap hak cipta.
Prosumer	Istilah yang menggambarkan generasi digital yang tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga aktif menciptakan dan membagikan konten mereka sendiri melalui blog, vlog, media sosial, dan platform digital lainnya.
PPK (Penguatan Pendidikan Karakter)	Program nasional yang diluncurkan melalui Perpres Nomor 87 Tahun 2017 untuk merevitalisasi pendidikan karakter dengan lima nilai utama: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.
Problem-Based Learning (PBL)	Pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah kompleks dan autentik sebagai stimulus untuk pembelajaran, memungkinkan siswa menghadapi dilema moral dan situasi yang memerlukan penerapan nilai-nilai karakter secara praktis.
Phubbing (Phone Snubbing)	Perilaku mengabaikan orang lain karena sibuk dengan ponsel yang merusak kualitas hubungan interpersonal dan telah menjadi norma sosial yang merugikan.
Project-Based Learning (PBL)	Metode pembelajaran yang mengembangkan karakter melalui proyek nyata yang menantang siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan bertanggung jawab.
Phishing	Upaya penipuan untuk mendapatkan informasi sensitif seperti kata sandi atau data pribadi dengan menyamar sebagai entitas terpercaya.



Istilah	Definisi
Peer Assessment	Metode penilaian di mana peserta didik mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap karakter atau kinerja teman sebaya mereka menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.
Resiliensi Digital	Kemampuan untuk menghadapi tekanan psikologis di ruang digital dengan sehat, mencakup kemampuan menetapkan batasan digital, melakukan digital detox, dan membangun self-worth yang tidak bergantung pada validasi digital.
Resiliensi (Ketahanan Mental)	Kemampuan untuk bangkit kembali dari kesulitan, beradaptasi dengan perubahan, dan tumbuh melalui tantangan dengan memanfaatkan sistem adaptasi manusia yang normal.
Restorative Practices:	Pendekatan yang fokus pada membangun dan memperbaiki hubungan daripada hanya memberi hukuman, menggunakan dialog untuk memfasilitasi pemahaman dampak dan reparasi.
Role Model:	Teladan atau contoh yang memainkan peran krusial dalam pendidikan karakter, di mana individu belajar perilaku melalui observasi terhadap model yang mereka kagumi dan hormati.
Resolusi Konflik (Conflict Resolution):	Proses mengelola dan menyelesaikan perselisihan secara konstruktif melalui berbagai pendekatan seperti mediasi, negosiasi, dan komunikasi tanpa kekerasan untuk mencapai solusi yang saling menguntungkan.



Istilah	Definisi
Risiko Terukur:	Pengambilan risiko yang cermat dan kalkulatif dalam kewirausahaan, di mana wirausahawan mengevaluasi probabilitas dan dampak, mengembangkan strategi mitigasi, serta membuat rencana kontingensi sebelum mengambil keputusan.
Rubrik Analitik	Alat penilaian yang memberikan kriteria dan deskripsi spesifik untuk setiap dimensi penilaian, memungkinkan pemberian umpan balik yang detail pada setiap aspek yang dinilai.
Screen Time	Waktu yang dihabiskan di depan layar perangkat digital, yang jika berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak serta pembentukan karakter.
Self-Directed Learning	Kemampuan untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan akses unlimited terhadap informasi online, tutorial, courses, dan resources digital tanpa bergantung sepenuhnya pada instruksi formal.
Social Comparison	Budaya perbandingan sosial di media sosial yang memicu perasaan tidak mampu, rendah diri, dan kecemasan sosial karena membandingkan kehidupan dengan konten ideal yang ditampilkan.
Spiritualitas	Dimensi yang mencakup hubungan individu dengan yang transenden, berfungsi sebagai kompas moral yang membantu dalam menyaring konten digital dan membuat pilihan sesuai nilai-nilai luhur.



Istilah	Definisi
Service Learning	Metode yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan pelayanan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran sosial, empati, dan tanggung jawab kewarganegaraan.
Storytelling	Metode pembelajaran yang menggunakan narasi untuk mentransmisikan nilai-nilai dan kebijaksanaan, memiliki kekuatan unik untuk menyentuh dimensi kognitif, emosional, dan moral secara simultan.
Self-Esteem (Harga Diri)	Komponen krusial dalam perkembangan identitas remaja yang merupakan bagian penting dari proses pengembangan identitas selama masa remaja (usia 11-19 tahun).
Servant Leadership	Filosofi kepemimpinan yang mengutamakan pelayanan kepada orang lain di atas kepentingan pribadi, dengan karakteristik mendengarkan aktif, empati, kesadaran diri, dan komitmen pada pertumbuhan setiap individu.
Social Awareness	Kemampuan memahami norma sosial, membaca situasi sosial dengan akurat, mengenali sumber daya dan dukungan dalam berbagai konteks, serta memahami perspektif yang beragam melampaui filter bubble.
Self-Efficacy	Keyakinan individu terhadap kemampuan diri sendiri dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan tertentu, yang merupakan prediktor penting bagi intensi dan perilaku wirausaha serta meningkatkan keberanian dalam mengambil risiko.



Istilah	Definisi
Self-Assessment	Proses di mana peserta didik mengevaluasi karakter, perilaku, dan pencapaian mereka sendiri menggunakan kriteria yang jelas, mengembangkan kesadaran diri dan kemampuan refleksi.
Teori Pembelajaran Sosial	Teori yang dikembangkan Albert Bandura (1977) yang menekankan bahwa karakter terbentuk melalui observasi dan peniruan terhadap model perilaku, melibatkan proses perhatian, retensi, reproduksi motorik, dan motivasi.
Technoference	Gangguan atau penarikan perhatian mendadak yang disebabkan oleh perangkat teknologi, yang dapat berdampak negatif pada kualitas dan kuantitas waktu interaksi antara orang tua dan anak.
Triple P (Positive Parenting Program)	Program berbasis evidensi yang melibatkan sekolah, orangtua, dan komunitas dalam mempromosikan pola asuh positif dan mengurangi masalah perilaku.
Technostress	Fenomena psikologis berupa ketidaknyamanan psikologis atau stres yang dialami individu akibat penggunaan teknologi, khususnya ketika mereka tidak dapat mengatasi tuntutan, yang pertama kali diperkenalkan oleh Craig Brod pada tahun 1982.
Techno-Reflexivity	Kesadaran kritis terhadap teknologi, yaitu kemampuan untuk secara kritis merefleksikan bagaimana teknologi membentuk pemikiran, perilaku, dan relasi sosial, serta mempertanyakan siapa yang diuntungkan dan nilai apa yang tertanam dalam desain teknologi.



Istilah	Definisi
Theory of Change	Metode komprehensif untuk perencanaan dan evaluasi yang mengartikulasikan asumsi tentang bagaimana dan mengapa suatu intervensi atau aksi sosial akan menghasilkan hasil yang diinginkan secara sistematis.
Upstanders	Pembela atau pihak yang aktif membela korban ketika menyaksikan cyberbullying, berbeda dengan bystanders (penonton pasif) yang hanya menyaksikan tanpa bertindak
Visual Learning	Preferensi kuat generasi digital terhadap konten visual seperti video, infografis, dan gambar dibandingkan teks panjang, yang menjadi salah satu karakteristik utama cara mereka memproses dan menyerap informasi.
Virtual Reality (VR)	Teknologi immersive yang menawarkan potensi unik untuk pendidikan karakter melalui empathy building, historical immersion, dan moral scenario simulation yang memungkinkan siswa mengalami berbagai perspektif secara mendalam.
Volunteerism:	Kegiatan memberikan waktu, tenaga, dan keterampilan secara sukarela tanpa imbalan finansial untuk kepentingan orang lain dan masyarakat, termasuk bentuk-bentuk baru seperti micro-volunteering dan skills-based volunteering di era digital.
Whole-School Approach	Pendekatan menyeluruh dalam pendidikan di mana nilai-nilai digital citizenship dipraktikkan dalam seluruh ekosistem sekolah, dari kebijakan penggunaan teknologi hingga kultur organisasi, bukan hanya sebagai mata pelajaran tersendiri.



Istilah	Definisi
Zero-tolerance (dalam konteks digital)	Kebijakan ketat tanpa toleransi terhadap pelanggaran keamanan, privasi, atau etika digital dalam lingkungan online.
Zona Bebas Teknologi:	Waktu tertentu dalam hari atau minggu yang ditetapkan sebagai periode tanpa penggunaan teknologi digital, merupakan salah satu strategi praktis untuk melakukan digital detox.

DUMMMY



DAFTAR PUSTAKA

- Alberti, R., & Emmons, M.(2017). Your perfect right: Assertiveness and equality in your life and relationships (10th ed.). Impact Publishers.
- Alter, A. (2017). Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. Penguin Press.
- Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Westview Press.
- American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Anderson, M., & Jiang, J.(2018). Teens, social media & technology 2018.Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Avolio, B. J., & Gardner, W. L. (2005). Authentic leadership development: Getting to the root of positive forms of leadership. *The Leadership Quarterly*, 16(3), 315-338.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall.
- Bandura, A.(1999). Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. *Personality and Social Psychology Review*, 3(3), 193-209. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0303_3
- Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). Transformational leadership (2nd ed.). Psychology Press.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education: A research-driven guide for educators.Character Education Partnership.



- Borba, M. (2001). *Building moral intelligence: The seven essential virtues that teach kids to do the right thing*. Jossey-Bass.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Bragazzi, N. L., & Del Puente, G. (2014). A proposal for including nomophobia in the new DSM-V. *Psychology Research and Behavior Management*, 7, 155-160.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Brown, B. (2018). *Dare to lead: Brave work, tough conversations, whole hearts*. Random House.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Polity Press.
- Carr, N. (2010). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. W.W. Norton & Company.
- Carrier, L. M., Cheever, N. A., Rosen, L. D., Benitez, S., & Chang, J. (2015). Multitasking across generations: Multitasking choices and difficulty ratings in three generations of Americans. *Computers in Human Behavior*, 51, 236-247.
- Caulfield, M. (2019). SIFT (The four moves). Pressbooks. <https://pressbooks.pub/webliteracy/>
- Christensen, C. M. (1997). *The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail*. Harvard Business School Press.
- Cohen, J., McCabe, E. M., Michelli, N. M., & Pickeral, T. (2009). School climate: Research, policy, practice, and teacher education. *Teachers College Record*, 111(1), 180-213.
- Collins, A., & Halverson, R. (2009). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Common Sense Media. (2021). *The common sense census: Media use by tweens and teens, 2021*. <https://www.commonsensemedia.org/>
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1986). Organizational information requirements, media richness and structural design. *Management Science*, 32(5), 554-571.
- De Bono, E. (1999). *Six thinking hats (Rev. ed.)*. Back Bay Books.



- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- DQ Institute. (2019). *DQ global standards report 2019: Common framework for digital literacy, skills and readiness*. DQ Institute.
- Duckworth, A. (2016). *Grit: The power of passion and perseverance*. Scribner.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- Earl, J., & Kimport, K. (2011). *Digitally enabled social change: Activism in the Internet age*. MIT Press.
- Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Epstein, J. L. (2018). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools* (2nd ed.). Westview Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W.W. Norton & Company.
- Ess, C. (2009). *Digital media ethics*. Polity Press.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. California Academic Press.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
- Gardner, H. (2011). *Leading minds: An anatomy of leadership*. Basic Books.



- Gardner, H., & Davis, K. (2013). *The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world.* Yale University Press.
- Goleman, D. (2006). *Social intelligence: The new science of human relationships.* Bantam Books.
- Greenleaf, R. K. (1970). *The servant as leader.* Robert K. Greenleaf Center.
- Gross, J. J. (2015). Emotion regulation: Current status and future prospects. *Psychological Inquiry*, 26(1), 1-26.
- Hattie, J., Marsh, H. W., Neill, J. T., & Richards, G. E. (1997). Adventure education and Outward Bound: Out-of-class experiences that make a lasting difference. *Review of Educational Research*, 67(1), 43-87.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying* (2nd ed.). Sage Publications.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). *Cyberbullying: Identification, prevention, and response.* Cyberbullying Research Center. Retrieved from cyberbullying.org
- ISTE. (2016). *ISTE standards for students.* International Society for Technology in Education.
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., boyd, d., Cody, R., Herr-Stephenson, B., ... & Tripp, L. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media.* MIT Press.
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., ... & Watkins, S. C. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design.* Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H., Ito, M., & boyd, d. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics.* Polity Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century.* MIT Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.



- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Kemendikbud.
- Kidder, R. M. (2005). *Moral courage*. William Morrow.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman global*. Grasindo.
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on moral development, Vol. I: The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Kohn, A. (1993). *Punished by rewards: The trouble with gold stars, incentive plans, A's, praise, and other bribes*. Houghton Mifflin.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Konrath, S. H., O'Brien, E. H., & Hsing, C. (2011). Changes in dispositional empathy in American college students over time: A meta-analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2), 180-198. <https://doi.org/10.1177/1088868310377395>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2012). *Education for character: How our schools can teach respect and responsibility (2nd ed.)*. Bantam Books.
- Lickona, T., & Davidson, M. (2005). *Smart and good high schools: Integrating excellence and ethics for success in school, work, and beyond*. Character Education Partnership.
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society*, 10(3), 393-411.



- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives. Oxford University Press.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the Internet: The role of online skills and Internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12(2), 309-329.
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635-654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Marwick, A. E., & boyd, d. (2014). Networked privacy: How teenagers negotiate context in social media. *New Media & Society*, 16(7), 1051-1067. <https://doi.org/10.1177/1461444814543995>
- Masten, A. S. (2001). Ordinary magic: Resilience processes in development. *American Psychologist*, 56(3), 227-238.
- McCordle, M., & Fell, A. (2020). Generation Alpha: Understanding our children and helping them thrive. Thomas Nelson.
- Mischel, W. (2014). The marshmallow test: Mastering self-control. Little, Brown and Company.
- Moon, J. A. (2006). Learning journals: A handbook for reflective practice and professional development (2nd ed.). Routledge.
- Nissenbaum, H. (2009). Privacy in context: Technology, policy, and the integrity of social life. Stanford University Press.
- Noddings, N. (2005). The challenge to care in schools: An alternative approach to education (2nd ed.). Teachers College Press.
- Northouse, P. G. (2021). Leadership: Theory and practice (9th ed.). SAGE Publications.
- Nussbaum, M. C. (2011). Creating capabilities: The human development approach. Harvard University Press.
- OECD. (2019). OECD learning compass 2030: A series of concept notes. OECD Publishing.



- Ofcom. (2023). Children and parents: Media use and attitudes report 2023. <https://www.ofcom.org.uk/>
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. Basic Books.
- Pariser, E.(2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin Press.
- Park, Y. (2016). 8 digital life skills all children need—and a plan for teaching them. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2016/09/8-digital-life-skills-all-children-need-and-a-plan-for-teaching-them/>
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life* (2nd ed.). Pearson Prentice Hall.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.
- Potter, W. J. (2014). *Media literacy* (7th ed.). SAGE Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/107481201110424816>
- Prensky, M.(2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Radesky, J., & Christakis, D. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Radesky, J., & Moreno, M. (2023). Social media and adolescent mental health. *JAMA Pediatrics*, 177(6), 551-552.
- Rainie, L., & Wellman, B. (2012). *Networked: The new social operating system*. MIT Press.
- Reivich, K., & Shatté, A. (2002). *The resilience factor: 7 keys to finding your inner strength and overcoming life's hurdles*. Broadway Books.



- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier* (Rev. ed.). MIT Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. MIT Press.
- Ribble, M. (2011). *Digital citizenship in schools* (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.
- Rosenberg, M. B. (2015). *Nonviolent communication: A language of life* (3rd ed.). PuddleDancer Press.
- Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. Jossey-Bass.
- Sanders, M. R., Kirby, J. N., Tellegen, C. L., & Day, J. J. (2014). The Triple P-Positive Parenting Program: A systematic review and meta-analysis of a multi-level system of parenting support. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 337-357.
- Schneier, B. (2015). *Data and Goliath: The hidden battles to collect your data and control your world*. W. W. Norton & Company.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.
- Selwyn, N. (2016). *Is technology good for education?* Polity Press.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization* (Rev. ed.). Doubleday.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. Albion Books.
- Small, G. W., & Vorgan, G. (2008). *iBrain: Surviving the technological alteration of the modern mind*. HarperCollins.
- Solove, D. J. (2007). *The future of reputation: Gossip, rumor, and privacy on the Internet*. Yale University Press.
- Stephens-Davidowitz, S. (2017). *Everybody lies: Big data, new data, and what the Internet can tell us about who we really are*. HarperCollins.
- Stone, L. (2008). Continuous partial attention. In W. S. Bainbridge (Ed.), *Encyclopedia of human-computer interaction* (pp. 111-113). Berkshire Publishing.



- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain revolution: How the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world*. Portfolio/Penguin.
- Thapa, A., Cohen, J., Guffey, S., & Higgins-D'Alessandro, A. (2013). A review of school climate research. *Review of Educational Research*, 83(3), 357-385.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Press.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- U.S. Surgeon General. (2023). *Social media and youth mental health*. U.S. Department of Health and Human Services.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2017). *Children in a digital world: The state of the world's children 2017*. United Nations Children's Fund.
- UNICEF. (2019). *Growing up in a connected world: Children's rights in the digital age*. <https://www.unicef.org/>
- Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged in: How media attract and affect youth*. Yale University Press.



- Valkenburg, P. M., Pouwels, J. L., Beyens, I., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2021). Social media use and adolescents' self-esteem: Heading for a person-specific media effects paradigm. *Journal of Communication*, 71(1), 56-78. <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa039>
- van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., & Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(4), 206-222.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe Report.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press.
- Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). *Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning*. Stanford Digital Repository. Stanford History Education Group.
- World Economic Forum. (2020). *Schools of the future: Defining new models of education for the fourth industrial revolution*. WEF.
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. <https://www.who.int/>
- World Health Organization. (2024). *Mental health of adolescents*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Zehr, H. (2015). *The little book of restorative justice: Revised and updated*. Good Books.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64-70.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.



BIODATA PENULIS



Bambang Gulyanto lahir di Binjai pada 3 Juni 1966, sebagai anak ke-3 dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Drs. H. Bambang Gulyono dan Ibu Hj. Mahanum Nasution. Penulis adalah suami dari Hj. Dewi Purnama Sari, M.Pd., dan ayah dari empat putra yaitu Drh. Raja Ahmad Kadafi, Imam Ahmad Fikri, Ibnu Ahmad Siddiq dan Saiid Ahmad Alfatih. Penulis saat ini menetap di Kota Tanjungbalai, Provinsi Sumatera

Utara. Perjalanan pendidikan Bambang Gulyanto, dimulai di SD Negeri 020261 (11) Binjai Tamat 1977, dilanjutkan ke SMP Negeri 1 Binjai Tamat 1981 dan SMA Negeri 1 Binjai Tamat 1984 Jenjang pendidikan tinggi ditempuh: S1 Jurusan Pendidikan Sejarah di FPIPS IKIP Medan Tamat 1989, S2 Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan Tamat 2006, S3 Doktor Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan Tamat 2021.

Perjalanan karir Bambang Gulyanto mencakup: Bidang Pendidikan: Guru SMP Negeri 1 Binjai Kabupaten Langkat (1990-1992), Guru SMA Negeri 2 Kota Binjai (1993-1997), Kepala Sekolah SMA Negeri Saiper Dolok Hole Kabupaten Tapanuli Selatan (1997-2007), Instruktur Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Nasional (1997), Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kisaran (2000-2007), Bambang Gulyanto, aktif di Universitas Terbuka sejak tahun 2000 hingga sekarang. Menjadi tutor terbaik Universitas Terbuka tingkat Nasional tahun 2016. Kepala SKB Kabupaten Asahan (2008), Sekretaris Dinas Pendidikan Kabupaten Asahan (2008-2009), Kepala Dinas Pendidikan Asahan (2009-2011), Pegawai Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata Kabupaten



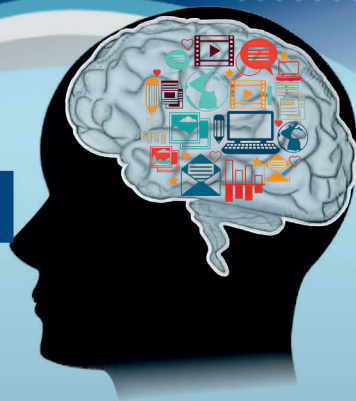
Asahan (2011-2016). Dosen PNS DPK pada Universitas Asahan (UNA), Wakil Dekan Bidang Akademik (2021), Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Asahan Kisaran (2022-2025) dan Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (2025-sekarang).

Pengalaman Organisasi Bambang Gulyanto aktif dalam organisasi profesi, khususnya dibidang pendidikan. Karya dan Kontribusi Selain menekuni profesi sebagai dosen, Bambang Gulyanto juga merupakan penulis buku, narasumber aktif diberbagai pelatihan di Sumatera Utara, peneliti aktif mempublikasikan karya ilmiah di jurnal-jurnal terakreditasi dan pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam buku "Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Generasi Digital" ini, Bambang Gulyanto berbagi informasi dan memberikan pemahaman mendalam kepada para pembaca tentang aktifitas berbagai bentuk dan ruang Pendidikan Karakter.



PENDIDIKAN KARAKTER

Membangun Perilaku Generasi Digital



Buku *“Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Generasi Digital”* hadir sebagai panduan komprehensif untuk memahami dan membentuk karakter anak-anak muda di tengah revolusi digital yang mengubah cara mereka belajar, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Buku ini menawarkan perspektif mendalam tentang bagaimana membimbing Generasi Z dan Generasi Alpha menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga kuat dalam karakter.

Salah satu keunggulan buku ini adalah pendekatannya yang seimbang terhadap teknologi. Alih-alih melihat teknologi sebagai musuh, buku ini mengajarkan konsep Digital Intelligence (DQ) – kecerdasan digital yang mencakup kewargaan digital, etika berinternet, literasi media, keamanan privasi, hingga manajemen screen time. Generasi digital diajarkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pemberdayaan, bukan perangkat yang melemahkan karakter mereka.

Buku ini dapat menjadi referensi esensial bagi orang tua, pendidik, psikolog, pembuat kebijakan, dan siapa saja yang peduli terhadap masa depan generasi muda Indonesia. Buku ini bukan sekadar teori, tetapi panduan aksi untuk membangun generasi digital yang tidak hanya cerdas dan inovatif, tetapi juga berakhlak mulia dan siap menjadi pemimpin masa depan yang bijaksana.