

## LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Generasi Digital Native)

**Muhammad Ragil Kurniawan, Dholina Inang Pambudi**  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
E-mail: ragilkurniawanpgsd@gmail.com

### ABSTRAK

Hampir semua lini kehidupan telah mengalami perubahan pola, dari yang non digital menjadi serba digital dan online. Kondisi ini mensyaratkan dunia pendidikan dasar ikut berinovasi dan berakselerasi sesuai dengan karakter peserta didik Sekolah Dasar (SD). Olehkarenanya dibutuhkan data tentang pemetaan kondisi terkini tentang bagaimana pola interaksi siswa SD dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sekaligus bagaimana pola sekolah menghadapi perkembangan era digital dalam konteks pembelajaran disekolah dasar. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui peta aktifitas siswa SD dalam aktifitas dengan perangkat TIK dan dunia maya. 2) untuk mengetahui pola kebijakan sekolah terkait penggunaan smartphone, sebagai produk perkembangan era digital, khususnya pada pembelajaran di SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian survey dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah sekolah dasar di kabupaten Sleman. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 8 sekolah dasar di kabupaten Sleman yang dipilih menggunakan teknik *stratified random sampling*. Stratifikasi dilakukan pada tahap pembagian klasifikasi sekolah sesuai dengan tingkat akreditasinya. Setekah sekolah dikelompokkan pada tingkat akreditasinya selanjutnya dipilih menggunakan metode random sampling. Pada tiap kelompok tingkatan akreditasi sekolah dipilih secara acak (random) sesuai dengan prosentase jumlah sekolah pada tiap level akreditasi. Analisis data menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) 99% responden siswa SD telah menggunakan smartphone. 62% responden mengaku telah memiliki smartphone sendiri. 62% responden mengaku telah menggunakan smartphone sebelum usia 9 tahun. Serta 2 aktifitas yang paling sering dilakukan responden saat menggunakan smartphone adalah bermain games dan melihat video di youtube. 2) 75% responden menyebutkan bahwa sekolah mereka melarang membawa smartphone ke sekolah. Dalam konteks pembelajaran 87% responden mengaku sama sekali tidak diperbolehkan untum membawa smartphone di kelas.

**Kata kunci:** TIK untuk sekolah dasar, literasi digital, pendidikan karakter.

### PENDAHULUAN

Saat ini semua aspek kehidupan telah terdampak pada kegiatan bergasis digital ataupun online. Hampir semua lini kehidupan telah mengalami perubahan pola, dari yang non

digital menjadi serba digital dan online. Dampak peubahan dari non digital menuju serba digital dan online yang paling terasa diantaranya pada bidang ekonomi, perdagangan, transportasi dan pemerintah.

Sebagaimana dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 sudah terdapat 63,5% masyarakat Indonesia pernah melakukan transaksi Online. Angka tersebut diyakini terus melonjak hingga tahun 2018.

Melihat fenomena maraknya aktifitas penggunaan digital, maka pendidikan selayaknya juga memberikan respon positif terhadap perubahan pola kehidupan masyarakat ini. Rheinald Kasali (2017) menyampaikan bahwa dikehendaki maupun tidak perubahan pada era digital dan online merupakan sebuah keniscayaan dan telah merambah ke segala sisi kehidupan. Oleh karenanya bidang pendidikan layak menata diri melakukan akselerasi memanfaatkan era digital dan online ini untuk kemajuan dan perbaikan aktifitas pembelajaran siswa di sekolah, khususnya dalam pembelajaran di kelas.

Banyak perubahan yang dapat dilakukan pada aspek pendidikan terkait digitalisasi di berbagai lini kehidupan. Namun demikian bagaiman kondisi saat ini tentang pemanfaatan dan penerapan aktifitas online pada pembelajaran di sekolah memerlukan pendataan terus. Penelitian yang telah dipublikasikan *Uswitch.com* menunjukkan, lebih dari seperempat anak-anak di seluruh

dunia memiliki komputer genggam sebelum usia mereka genap delapan tahun ([republika.co.id](http://republika.co.id)). Data ini layak digali lebih spesifik, apakah kondisi serupa menerpa anak-anak di Indonesia atau tidak, khususnya di Yogyakarta.

Hal yang tidak kalah penting adalah bagaimana sudut pandang stakeholder pendidikan (khususnya guru dan kepala sekolah) melihat perkembangan era online dan digital ini, terlebih untuk aspek pembelajaran. Minimal terdapat dua kemungkinan yang dilakukan oleh stakeholder pendidikan, antara tetap menjaga jarak dengan dunia online atau justeru berdamai dengan keadaan dan menyelami dunia online bersama anak didiknya. Beberapa pemetaan awal ini menjadi modal awal guna memberikan *treatment* terhadap percepatan akselerasi pemanfaatan dunia digital dan online pada aktifitas sekolah khususnya pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian survey menggunakan pendekatan Deskriptif kuantitatif. Dalam prosiding ini akan dipaparkan beberapa hasil penelitian tentang pola aktifitas dan pola pikir yang sedang terjadi terkait media sosial dan pendidikan dasar. Sampel peserta didik dalam penelitian ini adalah 243 siswa SD kelas 5 di

kabupaten Sleman yang tersebar pada 8 sekolah dasar yang terakreditasi A, B dan C atau belum terakreditasi. Untuk sampel orang tua dan wali siswa diambil dari 8 sekolah yang sekaligus menjadi sampel sekolah tersebut. Pemilihan sampel 8 sekolah dasar dilakukan dengan stratified random sampling. Stratified dilakukan dengan mengklasifikasikan sekolah berdasarkan akreditasinya, selanjutnya berdasarkan akreditasi yang didapat ditentukan jumlah sekolah sampel. Langkah terakhir adalah melakukan random sampling di tiap level sekolah akreditasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Peta Aktifitas Siswa SD Dalam Aktifitas di Dunia Maya**

Pemetaan awal adalah tentang bagaimana realita yang terjadi tentang penggunaan atau akses dunia maya oleh siswa-siswi sekolah dasar. Dari keseluruhan responden dari siswa SD mengaku 99% pernah dan menggunakan smartphone. Hanya terdapat 1% responden yang mengaku tidak pernah menggunakan smartphone.

Terkait dengan penggunaan smartphone, dari keseluruhan responden yang pernah menggunakan smartphone, responden mulai berinteraksi menggunakan smartphone pada

usia yang beragam. 10% responden mengaku telah menggunakan smartphone bahkan sebelum usia sekolah dasar yaitu sebelum usia 6 tahun. 20% responden mengaku mulai menggunakan smartphone pada usia antara 6 sd 7 tahun atau awal masuk sekolah. Selanjutnya 32% mengaku mulai menggunakan smartphone saat usia 8-9 tahun. Dan selebihnya 38% responden mengaku baru mulai menggunakan smartphone saat berusia 10 atau setelahnya.

Aktifitas anak menggunakan smartphone tidak lantas berkorelasi dengan kepemilikan smartphone oleh anak. Dari olah data hasil penelitian menyebutkan bahwa 62% responden yang notabene siswa SD telah memiliki smartphone sendiri. responden siswa lain yang berjumlah 38% mengaku menggunakan smartphone kepunyaan orang lain didekat mereka. Orang lain yang dimaksud adalah mulai dari ayah-ibu, kake-nenek, saudara, hingga teman. Hal ini menyebutkan bahwa tidak sedikit (62%) siswa SD telah memiliki smartphone sendiri hasil pembelian orang tua atau orang terdekat mereka.

Kondisi lain yang dekat dengan kepemilikan smartphone adalah aktifitas yang dilakukan responden saat menggunakan smartphone. Terdapat 16% responden mengaku memiliki akun facebook. 65% responden memiliki akun permainan (games).

11% memiliki akun BBM. 56% memiliki akun whatsapp dan 36% memiliki akun media sosial lain (khususnya instagram dan youtube). Dari data diatas menyebutkan bahwa kepemilikan anak SD atas media sosial bukanlah hal yang jarang. Bahkan data menyebutkan bahwa anak SD telah sangat dekat dengan aktifitas dunia sosial media.

Selain data tentang kepemilikan media sosial oleh anak usia SD, terdapat beberapa data lain tentang aktifitas yang sering dilakukan anak di media online. Aktifitas yang sering dilakukan dengan smartphone adalah sebagai berikut: 59% responden mengaku bermain games di smartphone adalah aktifitas paling sering dilakukan. 52% responden mengaku aktifitas paling sering dilakukan adalah melihat video di youtube. 51% responden mengaku berinteraksi dengan media sosial adalah aktifitas paling sering dilakukan saat menggunakan smartphone. 34% responden mengaku menyelesaikan tugas sekolah menjadi aktifitas dominan.

Data tentang kuantitas interaksi anak dengan media online menjadi sebuah peluang sekaligus tantangan bagi stakeholder pendidikan di tingkat SD. Beberapa peluang (*opportunities*) yang ada diantaranya adalah dapat digunakannya sumber belajar berbasis media online yang tak

terbatas waktu dan sumber. Di era revolusi industri 4.0 sekarang ini stakeholder pendidikan layak untuk terus berinovasi mengikuti peluang dan tren yang berkembang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan potensi sumber belajar yang ada. Sebagaimana yang diungkapkan Ibda (2018) bahwa guru di era Industri 4.0 harus memiliki kemampuan literasi baru dengan aspek literasi data, literasi teknologi, dan literasi humanisme atau SDM. Ketiga literasi tersebut menjadi modal mendidik siswa di era digital.

Media online selalu membawa aspek positif dan negatif bagi penggunaannya. Aspek negatif ini sekaligus menjadi tantangan bagi orangtua dan guru dalam menyikapi perkembangan sebuah teknologi. Salah satu dampak negatif penggunaan media online oleh anak usia SD adalah akses mereka terhadap konten dewasa atau hal-hal yang berbau pornografi. Akses anak-anak terhadap video tidak senonoh menjadi salah satu hal yang perlu diwaspadai dan terus dipantau. Sesuai hasil penggalian data terhadap responden siswa SD menyebutkan bahwa 2% responden mengaku sering mengakses video berkonten adegan dewasa (ciuman, hingga adegan sex lain); 1% responden mengaku kadang-kadang mengakses. 9% mengaku pernah dan 88% mengaku sama sekali

tidak pernah mengakses video berkonten adegan dewasa.

Meskipun persentasenya masih cukup kecil, namun fenomena anak usia SD pernah dan bias mengakses video konten dewasa menjadi suatu perhatian khusus. Kondisi ini mensyaratkan bagi orangtua dan guru siswa tersebut untuk dapat meningkatkan kewaspadaan dan pengawasan anak saat berinteraksi dengan *smartphone* ataupun dengan dunia maya. Oleh karena peran selanjutnya ada pada guru dan orang tua siswa untuk meningkatkan dan merubah menjadi lebih efektif terhadap pola pendidikan karakter bagi anak didik. Sebagai mana salah satu prinsip dari 11 prinsip pendidikan karakter agar berjalan efektif menurut Lickona (2012) yaitu hendaknya sekolah melibatkan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam upaya pembangunan karakter. Pendidikan karakter ini menjadi pondasi yang penting untuk dibekalkan pada peserta didik yang sejak lahir telah dihadapkan dengan dunia digital.

### **Pola guru dan sekolah menyikapi perkembangan aktifitas anak di dunia maya dalam proses pembelajaran**

Fenomena tingginya interaksi siswa SD dengan *smartphone* dan dunia online membawa konsekuensi bagi pembelajaran di sekolah. Salah

satu konsekwensinya adalah terkait dengan pelarangan atau sebaliknya pemberian ijin bagi siswa SD untuk membawa dan mengoperasikan *smartphone* saat di sekolah atau di kelas. Diperlukan pemetaan awal tentang bagaimana pola sekolah menyikapi perkembangan era digital khususnya terkait penggunaan *smartphone* sekaligus semua potensi yang dimiliki pada aktifitas di sekolah maupun pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan apakah siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah, responden guru mewakili masing-masing sekolah menyebutkan bahwa 25% responden guru sekolah mereka terkadang membolehkan sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Selebihnya 75% responden menyebutkan bahwa sekolah mereka melarang pembawaan *smartphone* oleh siswa ke sekolah. Dari data tersebut tidak ditemukan sekolah yang membolehkan siswanya membawa *smartphone* di sekolah tanpa syarat-sarat tertentu. Terkadang dalam konteks ini adalah disesuaikan dengan kondisi disaat siswa membutuhkan komunikasi dengan orang tua khususnya terkait proses penjemputan anak setelah selesai kegiatan sekolah.

Kondisi lain yang digali dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan *smartphone* dalam aktifitas

pembelajaran di kelas. Hanya 12,5% responden guru yang terkadang membolehkan siswanya menggunakan *smartphone* saat pembelajaran di kelas sedangkan 87% responden lain mengaku sama sekali tidak membolehkan siswa membawa *smartphone* saat pembelajaran berlangsung. Makna 'terkadang' dalam konteks ini adalah disesuaikan dengan kondisi disaat siswa membutuhkan komunikasi dengan orang tua.

Berkaitan dengan pertemanan guru dengan siswa di media sosial ditemukan data sebagai berikut: 37,5% responden mengaku sering berteman; 12,5% kadang-kadang dan, 50% mengaku tidak pernah berteman dengan siswa di media social apapun. Data ini memberikan pembacaan awal tentang bagaimana pola orang tua atau guru melakukan proses pengawasan terhadap aktifitas anak di media sosial.

Ada banyak kemungkinan dari data diatas. Beberapa diantaranya memunculkan pertanyaan, apakah guru memang tidak tahu dengan agresifnya aktifitas siswa SD. Ataupun guru masih belum sepenuhnya menyadari bahwa siswa yang dihadapi adalah anak yang beda generasi dengan priode para guru sehingga membawa konsekwensi yang juga berbeda pada pergaulan sosial antara guru dengan siswa SD. Menggunakan

klasifikasi generasi yang dibuat oleh Howe & Strauss (2000) faktanya memang menyebutkan bahwa terjadi *Gap generation* antara guru dengan siswa SD saat ini., yaitu antara guru yang tergolong pada generasi X dan Y, serta siswa yang tergolong generasi Z dengan karakteristik *digital native*.

Dengan ditemukannya data sebagaimana diatas, membuka dua pilihan bagi guru dan orang tua untuk ikut serta dalam melaukan pendidikan karakter bagi anak. Pilihan pertama adalah guru dan orang tua tetap menggunakan pola pikir generasi X dan Y, dalam menyikapi anak dengan generasi Z. Atau guru dan orang tua pilihan cara kedua, yaitu menggunakan pola pikir generasi Z untuk menanamkan pendidikan karakter bagi mereka (para siswa SD).

Pola dari pilihan pertama adalah orang tua menggunakan mekanisme proteksi secara manual atas aktifitas anak di dunia maya. Proteksi secara manual dalam hal ini adalah orang tua melarang anaknya untuk beraktifitas di dunia maya, meskipun pada kenyataannya anak-anak tetap mencari kesempatan dengan berbagai cara agar tetap eksis di dunia maya. Bentuk eksistensi tersebut dibuktikan dengan kepemilikan dan aktifitas anak di dunia maya, khususnya media social. Meskipun dalam banyak hal aktifitas anak

melewati/melanggar beberapa aturan, diantaranya aturan keluarga dan aturan saat mendaftar untuk memiliki akun media sosial. Tidak sedikit media sosial, diantaranya FB dan Instagram, mensyaratkan penggunaannya untuk berusia minimal 16 tahun.

Pola pilihan kedua yaitu guru dan orang tua menganggap serius aspek eksistensi anak di media online dan media sosial. Dengan demikian guru dan orang tua terlibat aktif berteman dan berinteraksi aktif juga dengan anak di media online. Termasuk guru memaksimalkan media online (diantaranya media social) sebagai media dan sumber belajar bagi siswa yang notabene mereka adalah generasi Z yang dilahirkan dengan karakter *digital natives*.

## KESIMPULAN

- 1) 99% responden siswa SD telah menggunakan smartphone. 62% responden mengaku telah memiliki smartphone sendiri. 62% responden mengaku telah menggunakan smartphone sebelum usia 9 tahun. Serta 2 aktifitas yang paling sering dilakukan responden saat menggunakan smartphone adalah bermain games dan melihat video di youtube.
- 2) 75% responden menyebutkan bahwa sekolah mereka melarang membawa smartphone ke sekolah.

Dalam konteks pembelajaran 87% responden mengaku sama sekali tidak diperbolehkan untuk membawa smartphone di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. "Penggunaan internet di Indonesia" <https://apjii.or.id/download/file/surveipenetrasiinternet2016.pdf> pada tanggal 26 Februari 2018 jam 16.37 WIB
- Howe, Neil & Strauss, William.(2000). *Millenials Rising The next great generation*.New York: Vintage Books
- Ibda, Hamidullah. (2018). Penguatan literasi baru pada guru madrasah ibtdaiyah dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0.*JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*. Vol. 1, No. 1 Hal. 1-21
- Kasali, Rheinald (2017). *Disruption*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Lickona, Thomas. (2012).*Educating for Character mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-](http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-)

kecanduan-gadget. diakses  
pada 05 Oktober 2018