Internalisasi

Karakter Peserta Didik dalam Interaksi Belajar Digital

Dr. Samsu Somadoyo, M.Pd
Dr. Heru Kurniawan, M.A.

Internalisasi

Karakter Peserta Didik dalam Interaksi Belajar Digital

Dr. Samsu Somadoyo, M.Pd
Dr. Heru Kurniawan, M.A.

INTERNALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK DALAM INTERAKSI BELAJAR DIGITAL

Dr. Samsu Somadayo, M.Pd dan Dr. Heru Kurniawan, M.A.

PENERBIT RUMAH KREATIF WADAS KELIR

INTERNALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK DALAM INTERAKSI BELAJAR DIGITAL

Penulis:
Dr. Samsu Somadayo, M.Pd dan Dr. Heru Kurniawan, M.A.

Copyright © Rumah Kreatif Wadas Kelir, 2023
Hak Cipta ada pada Penulis
ISBN: 978-623-8185-05-4
Editor: Suci Wulandari
Penata letak dan Sampul: Rafli Adi Nugroho

Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir
Karangklesem Rt 07 Rw 05 Purwokerto Selatan, Banyumas
E-mail: wadaskelirpublisher@gmail.com
Layanan sms/wa: 0895349855554
Cetakan 1, Mei 2023
14 x 21 cm
viii + 88 hlm

Penerbit dan Agensi
CV. Rumah Kreatif Wadas Kelir
Karangklesem Rt 07 Rw 05 Purwokerto Selatan, Banyumas
E-mail: wadaskelirpublisher@gmail.com

© Hak cipta dilindungi undang-undang
All Rights Reserved
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa seizin dari Penerbit Rumah Kreatif Wadas Kelir.

PRAKATA

Buku ini merupakan hasil kajian kritis tentang fenomena internalisasi karakter peserta didik dalam konteks belajar di ruang virtual melalui interaksi digital. Fenomena yang diinisiasi atas kenyataan interaksi belajar di dunia pendidikan saat ini yang tidak bisa lepas dari perangkat digital. Memang, pada mulanya perilaku interaksi belajar dengan menggunakan perangkat digital berawal dari keterpaksaan budaya karena Pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 yang telah memaksa kita untuk belajar dari rumah melalui ruang kelas virtual dengan interaksi digital. Tentu saja, pada mulanya kita menolak kenyataan itu. Kita menganggap bahwa substansi pendidikan itu tatap muka di ruang kelas dengan interaksi belajar secara langsung. Transformasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter dalam belajar harus dilakukan secara langsung, tanpa perantara digital. Namun, apapun asumsi kita saat itu, Pandemi Covid-19 yang berlangsung selama dua tahun lebih memaksa kita untuk mau menerima budaya baru, budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital.

Kurang lebih dua tahun Pandemi Covid-19 mewabah, kita telah dipaksa untuk belajar dari rumah. Belajar di ruang virtual dengan melakukan interaksi digital. Tentu saja, pada mulanya riak persoalan muncul. Mulai dari persoalan teknis, kesehatan, psikologis, hingga sosial, dan budaya. Akan tetapi, seiring dengan berjalannya

waktu, seiring dengan kenyataan yang membiasakan kita belajar dengan berinteraksi menggunakan digital. Seiring dengan keahlian kita dalam penguasaan digital yang semakin ahli, maka adaptasi psikologis dan sosial kita, serta pembentukan budaya digital dalam belajar, lama-lama dapat diterima dengan baik. Akhirnya kita semua menikmati belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Tidak hanya menikmati, bahkan sampai pada titik keharusan dan kecanduan.

Ketika Pandemi Covid-19 terus melandai, korban sudah berada di titik yang terendah, yang puncaknya ditandai dengan dicabutnya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), maka kegiatan belajar di sekolah sudah bisa dilakukan secara total di ruang kelas dengan interaksi belajar secara langsung. Tetapi pada kenyataannya kita tetap tidak bisa lepas dari belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Bertemu dan belajar di ruang virtual dengan interaksi digital pun menjadi hari-hari yang tidak bisa dipisahkan dalam budaya sekolah kita, sekalipun interaksi belajar secara langsung sudah diperbolehkan. Ini artinya bahwa belajar di ruang virtual dengan interaksi digital menjadi bagian aktivitas sosial dan budaya yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan kita saat ini.

Dari sini kita sangat memahami bahwa belajar di ruang virtual dengan interaksi digital telah menjadi perilaku sosial dan budaya peserta didik saat ini. Perilaku belajar dalam dunia pendidikan telah berubah. Di mana-mana proses kegiatan belajar tidak bisa dilepaskan dengan ruang kelas virtual dan interaksi digital.

Persoalannya kemudian adalah apakah karakter peserta didik kita sudah selaras dengan budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital saat ini? Karakter peserta didik seperti apa yang diperlukan dalam budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi belajar yang serba digital? Bagaimana mentransformasi dan menginternalisasikan karakter peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital saat ini? Ketiga persoalan inilah yang menjadi dasar pembahasan dan kajian dalam buku ini.

Dari tiga persoalan ini, maka buku ini menyajikan pembahasan sebagai jawaban atas tiga persoalan di atas yang disajikan dalam lima bagian penting. *Pertama,* bagian latar belakang masalah yang membahas latar sosial dan budaya terbentuknya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital dalam kegiatan belajar di sekolah. Fenomena belajar di ruang virtual dengan interaksi belajar digital ini dikaji dalam berbagai sudut pandang dengan rasionalisasi disiplin keilmuan sehingga terformulasikan persoalan yang akan dibahas pada bagian-bagian selanjutnya.

Kedua, bagian yang membahas interaksi belajar digital di ruang virtual yang telah menjadi perilaku sosial dan budaya dalam pendidikan kita. Pada pembahasan ini fokus mengkaji secara konseptual dan teoretis tentang interaksi belajar digital di ruang virtual. Dari kajian teoretis dalam berbagai sudut pandang keilmuan, maka dapat diidentifikasi dan diformulasi konteks psikologis, sosial, dan budaya yang tercipta dalam interaksi belajar digital di ruang virtual. Dari sinilah, maka bisa dirumuskan terkait

sejauh mana interaksi belajar digital dalam ruang virtual mampu mengembangkan dan mencapai tujuan-tujuan ideal dari pendidikan.

Ketiga, bagian yang membahas kebutuhan karakter peserta didik yang menjadi tuntutan dunia pendidikan yang tidak bisa dilepaskan dengan perangkat digital. Kajian karakter peserta didik ini dikaji dalam dua landasan utama: landasan teoretis dan landasan historis. Pada landasan teoretis karakter peserta didik dibahas dengan menggunakan berbagai sudut pandang keilmuan, sedang landasan historis dikaji dengan menelusuri perkembangan karakter peserta didik dalam berbagai kesejarahan pendidikan di Indonesia sampai di masa saat ini, yaitu masa belajar di ruang virtual melalui interaksi digital. Dari kajian teoretis dan historis, maka akan terformulasikan substansi karakter peserta didik yang saat ini diperlukan dan menjadi fondasi dasar utama dalam aktivitas belajar di ruang virtual dengan interaksi digital.

Keempat, dengan telah dijelaskannya formulasi karakter peserta didik yang utama dan menjadi landasan ideal dalam interaksi belajar digital di ruang virtual, maka pada pembahasan keempat ini menjelaskan langkah-langkah praktis dalam mendistribusikan dan menginternalisasikan karakter peserta didik dalam interaksi belajar digital. Distribusi dan internalisasinya dilakukan dalam tiga ruang pendidikan, yaitu pendidikan keluarga, pendidikan sekolah, dan pendidikan masyarakat. Dalam tiga ruang sosial pendidikan inilah karakter peserta didik belajar digital yang ideal dikenalkan dan ditanamkan melalui interaksi digital. Saluran inilah

yang menjadi wahana dalam mendistribusikan dan menginternalisasikan karakter peserta didik melalui interaksi belajar digital.

Kelima, jika proses distribusi dan internalisasi karakter pembelajar digital telah terbentuk pada peserta didik, maka idealitas kehidupan seperti apa yang akan muncul dalam dunia pendidikan kita. Pembahasan ini tentu bersifat proyeksi-reflektif penulis idealisasi ini. Proyeksi-reflektif yang memberikan gambaran dan gagasan tentang karakter peserta didik yang tidak pernah lepas proses belajarnya dari interaksi digital.

DAFTAR ISI

PRAKATA iii

DAFTAR ISI viii

BAGIAN 1

PROBLEMATIKA PENDIDIKAN KITA 1

BAGIAN 2

MENGIDENTIFIKASI INTERAKSI BELAJAR DIGITAL PESERTA DIDIK 10

BAGIAN 3

KONSEPTUALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK 32

BAGIAN 4

INTERNALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK 53

BAGIAN 5

IDEALITAS KARAKTER PESERTA DIDIK DALAM INTERAKSI BELAJAR DIGITAL..... 70

DAFTAR PUSTAKA 76

BAGIAN 1

PROBLEMATIKA PENDIDIKAN KITA

Hampir selama dua tahun lebih kita hidup dalam masa yang sulit (meski saat ini telah berakhir). Masa yang telah merenggut banyak korban jiwa akibat Pandemi Covid-19. Masa di mana kita harus menghabiskan banyak waktu di rumah bersama keluarga tercinta. Masa dimana pendidikan tidak bisa diselenggarakan dengan tatap muka secara langsung di ruang kelas. Masa dimana segala sesuatu harus kita lakukan dengan menggunakan perangkat digital. Masa di mana keadaan memaksa kita untuk belajar dengan perangkat digital sehingga digital menjadi media penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Tidak terkecuali dalam kegiatan belajar di sekolah. Pada masa Pandemi Covid-19 aktivitas belajar dilakukan di ruang virtual dengan interaksi digital. Tentu saja semua kita lakukan demi untuk menjaga kita, keluarga kita, dan orang-orang di sekeliling kita bisa terus hidup tidak tertular virus Covid-19. Masa sulit yang membuat kita semakin berkenalan akrab dengan perangkat digital (Daryono, 2020).

Namun, sekarang kita patut untuk bersyukur. Pandemi Covid-19 berakhir. Kegiatan belajar sudah bisa dilakukan kembali dengan tatap muka di ruang kelas. Terlebih lagi, sejak Jumat 30 Desember 2022, Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM)

telah resmi dicabut oleh Presiden Republik Indonesia, Ir. Joko Widodo. Hal ini artinya, sudah tidak ada lagi pembatasan kerumunan dan pergerakan masyarakat, walaupun masyarakat masih diwajibkan untuk memakai masker di tempat kerumunan dengan tujuan untuk melakukan pencegahan Covid-19. Tentu saja, keadaan ini menunjukkan masa transisi, dimana sebelumnya kita mengalami masa yang sulit dan berat selama hampir dua tahun lebih dengan Pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 telah membuat kita semua melakukan dan mengalami perubahan banyak hal. Perubahan dalam segala sektor kehidupan. Perubahan dalam konteks personal, sosial, dan budaya. Tidak terkecuali perubahan dalam dunia pendidikan. Perubahan dalam berinteraksi belajar yang sudah tidak bisa dilepaskan dari perangkat digital (Sartika, 2021).

Ya, dari sinilah kita bisa merefleksikan kembali. Saat Pandemi Covid-19 melanda, kita menyadari bahwa salah satu hal penting yang membuat kita kehilangan banyak hal adalah interaksi sosial kita dengan kehidupan harus dihentikan demi keselamatan jiwa kita. Kita pun harus mengarantina diri di rumah untuk tidak berinteraksi dengan siapapun. Kita hanya bisa berinteraksi dengan anggota keluarga kita sendiri di rumah yang sudah kita ketahui dalam keadaan sehat. Untuk interaksi dengan orang di luar rumah kita, kita harus berhati-hati. Interaksi boleh dilakukan jika kita menggunakan masker dan dengan orang yang kita ketahui dalam keadaan sehat. Interaksi tidak boleh dilakukan dalam ruang tertutup dengan banyak orang atau berkerumun. Mau tidak mau, kita dipaksa oleh Pandemi Covid-19 untuk menghilangkan

identitas penting kita sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi secara bebas dan terbuka dengan orang lain (Sudjarwo, 2015). Interaksi yang menjadi ciri khas kita sebagai manusia telah kehilangan identitas dan eksistensinya. Tentu saja, hal ini membuat kita kehilangan kedirian personal, sosial, dan kultural kita (Soekanto & Sulistyowati, 2019).

Namun, semua itu harus kita lakukan. Pengasingan diri kita dari ruang interaksi sosial harus terjadi. Tentu saja ini demi harga kehidupan yang kita junjung tinggi. Demi kesehatan, keselamatan, dan kehidupan kita pun patuh pada aturan kesehatan untuk hidup dalam rumah saja. Hidup dengan tanpa interaksi sosial dan kultural dengan orang dan masyarakat di sekeliling kita. Ini agar kita tidak menjadi korban keganasan Covid-19. Demi kesehatan dan keselamatan kita rela untuk tidak melakukan banyak interaksi sosial dan kultural dengan banyak orang di sekeliling kita (Nasution, 2018). Interaksi sosial kita cukup di keluarga dengan anggota keluarga saja. Ini semua tentu karena Pandemi Covid-19 saat itu yang begitu mencemaskan kita.

Kita pun menyadari dampaknya. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Pendidikan kita saat itu kehilangan ruang sosial. Proses belajar tidak bisa dilaksanakan secara langsung di kelas. Kegiatan belajar di sekolah kehilangan ruang interaksi sosialnya (Adiwikarta, 2026). Dengan tidak adanya ruang interaksi sosial ini, maka salah satu dampak penting yang mengubah tatanan sosial atas Pandemi Covid-19 adalah tidak adanya interaksi secara langsung di ruang sosial sekolah. Pandemi Covid-19

membuat semua aktivitas interaksi secara langsung di sekolah dihentikan (Arjunanata, 2021). Kegiatan belajar tidak dilakukan di sekolah seperti biasa. Kegiatan belajar tidak dilakukan dengan saling berinteraksi secara langsung antara guru dengan peserta didik. Aktivitas interaksi belajar secara langsung di sekolah dihentikan. Interaksi belajar pun digantikan dengan wahana perangkat digital.

Dari sinilah, Pandemi Covid-19 melahirkan kebudayaan baru belajar dalam dunia pendidikan kita, yaitu budaya belajar yang dilakukan di ruang virtual dengan interaksi digital (Putri, dkk., 2022). Belajar di sekolah tidak dilakukan dalam ruang kelas dalam tatap muka secara langsung. Penyelenggaraan kegiatan belajar dilakukan dari rumah. Kegiatan belajar berpindah dari ruang kelas ke ruang virtual. Interaksi sosial belajar berganti dengan interaksi digital. Dari sinilah lahir kebudayaan baru terkait belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Paradigma baru bersekolah saat Pandemi Covid-19. Paradigma belajar jarak jauh atau luar jaringan dengan mengutamakan dan mengandalkan perangkat digital. Kebudayaan baru yang perlahan-lahan mengubah dan membentuk perilaku baru dalam belajar (Putri, dkk., 2022).

Pertanyaan mendasar saat kebudayaan baru belajar di ruang virtual dengan interaksi digital itu dimulai adalah: apakah peserta didik sudah siap? Apakah guru-gurunya sudah siap? Apakah sekolah sudah memiliki perangkat digital yang siap untuk dijadikan ruang dan sarana interaksi belajar digital?

Tentu saja. Pada awalnya kita semua mengalami keguncangan budaya. Kita semua menyatakan suara kolektif tidak siap. Seluruh elemen dan subjek belajar belum siap memindahkan ruang kelas ke ruang virtual. Belum siap memindahkan interaksi belajar langsung dengan tatap muka menjadi tidak langsung melalui digital (Irawan & Setiawan, 2021). Namun, apapun keadaan dan rasionalisasinya, sekalipun kita semua menyatakan tidak siap, tetapi Pandemi Covid-19 memaksa kita harus siap dengan segala risikonya. Kita memilih belajar tertatih-tatih mengikuti proses belajar di ruang virtual dengan interaksi digital, daripada belajar langsung di sekolah dengan risiko membahayakan kesehatan dan keselamatan kita. Kita pasti akan memilih lebih baik tertatih-tatih belajar dalam ruang dan interaksi digital demi proses belajar di sekolah berlangsung daripada tidak belajar sama sekali.

Dari sinilah, keterpaksaan keadaan membuat kita semua perlahan-lahan mulai menerima kenyataan bahwa belajar di sekolah bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat digital. Pada awalnya berbagai riak persoalan muncul, baik dari aspek teknis, psikologis, hingga sosial dan budaya. Namun, kegiatan belajar dalam ruang virtual dengan interaksi digital terus berlangsung. Sampai akhirnya, kita pun pada gilirannya terbiasa belajar dalam ruang virtual dengan interaksi digital (Sartika, 2021). Kita pun perlahan-lahan menjadi individu yang ahli menggunakan perangkat digital. Kita perlahan-lahan terbiasa dan menikmati kegiatan belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Kita pun akhirnya sampai di titik ketergantungan dalam belajar dengan menggunakan perangkat digital di ruang virtual.

Di sinilah, mau tidak mau, kita harus mengakui bahwa di satu sisi, Pandemi Covid-19 adalah bencana yang telah membuat kita banyak kehilangan orang-orang yang kita sayangi, tetapi sisi lainnya, Pandemi Covid-19 telah membuat kita terbiasa bahkan memiliki keahlian dalam menggunakan perangkat digital. Dengan keahlian itulah kita bisa menyelenggarakan kegiatan belajar di ruang virtual dengan interaksi belajar digital. Belajar di sekolah yang awalnya kita persepsi hanya bisa dilakukan dengan tatap muka di sekolah, kini telah dipaksa berubah oleh Pandemi Covid-19. Kita ternyata bisa menikmati kegiatan belajar di ruang virtual dengan interaksi digital (Zonyfar, dkk., 2022). Hampir dua tahun lebih Pandemi Covid-19 menempa kita untuk terbiasa bahkan menjadi ahli dalam berinteraksi digital. Keahlian yang tentu saja sekarang sudah menjadi akar kedirian, soal, dan budaya kita, saat Pandemi Covid-19 mereda, saat PPKM berada dalam level yang aman, bahkan saat PPKM dicabut.

Saat kegiatan belajar di sekolah sudah bisa dilaksanakan total di ruang kelas apakah kita mau meninggalkan keahlian dalam budaya berinteraksi belajar berbasis digital?

Tentu saja jawabannya tidak. Sekalipun kegiatan belajar di sekolah sudah bisa dilakukan secara tatap muka, tetapi kita tidak bisa menghilangkan budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Di sekolah hingga perguruan tinggi masih menggunakan ruang virtual dan interaksi digital sebagai basis kegiatan belajar. Banyak guru yang tetap menyelenggarakan kegiatan di ruang virtual dengan interaksi digital. Banyak peserta didik yang

merasa lebih fokus belajar di ruang virtual dengan interaksi digital. Tidak heran jika, sekalipun PPKM telah dicabut, yang artinya kegiatan belajar di sekolah sudah bisa dilakukan di ruang kelas, tetapi tetap saja belajar di ruang virtual dengan interaksi digital tidak bisa ditinggalkan. Sekolah pun mereaksi hal ini dengan memberikan salah satu solusi, yaitu dihadirkannya kegiatan belajar dengan menggabungkan ruang kelas dan virtual dengan interaksi langsung dan digital (Irawan & Setiawan, 2021). Pembelajaran di sekolah-sekolah sudah banyak menggunakan sistem langsung tatap muka dengan tidak langsung dengan menggunakan perangkat digital.

Tidak hanya itu, perangkat digital dalam interaksi digital saat ini menjadi sarana penting belajar peserta didik. Perangkat digital digunakan sebagai tumpuan pijak bagi peserta didik saat ini untuk belajar. Dimulai dari membangun kelompok belajar yang berbasis perangkat digital (Daryono, 2020). Pencarian informasi dan ilmu pengetahuan yang menggunakan digital. Hingga mengomunikasikan pemahaman dan hasil belajar juga menggunakan perangkat digital. Perangkat digital pun bergeser artinya. Tidak hanya sebagai alat untuk komunikasi saja, tetapi sudah menjadi sumber, sarana, dan sistem belajar, yang disebut dengan interaksi belajar digital. Fenomena ini adalah fenomena universal yang dilakukan oleh peserta didik, dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Belajar dengan menggunakan interaksi digital adalah kebudayaan baru dalam dunia pendidikan kita saat ini (Putri, dkk., 2022). Budaya yang pada mulanya diperkenalkan dan dipaksa oleh Pandemi Covid-19 ini

sekarang menjadi budaya dan fenomena sosial yang universal.

Ini artinya, belajar secara langsung dan virtual menjadi kebudayaan belajar anak-anak kita saat ini. Persoalannya kemudian adalah karakter pembelajar seperti apakah yang dibutuhkan dalam interaksi belajar digital?

Inilah ruang penting yang harus disingkap dalam budaya belajar di ruang virtual yang interaksinya dilakukan secara digital. Kita tahu bahwa setiap aktivitas interaksi belajar yang dilakukan peserta didik akan selalu melahirkan pengalaman dan pemahaman belajar yang berbeda. Tentu saja, banyak faktor yang memengaruhinya, salah satu faktornya adalah karakter peserta didik. Ini artinya karakter peserta didik berperan penting dalam menentukan kualitas hasil belajar yang dilakukan dengan interaksi digital, dan belajar dalam ruang virtual dengan ruang kelas tentu berbeda karakteristiknya (Sujana, dkk., 2021). Begitu juga belajar dengan berinteraksi secara langsung dengan berinteraksi digital juga berbeda. Keberbedaan ini salah satunya ditentukan oleh karakter pembelajar peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa setiap keadaan sosial dan budaya selalu menuntut karakter ideal yang berbeda. Misalnya, kita bisa mengambil contoh, saat kegiatan belajar dilakukan secara langsung yang dimulai dengan menempuh jarak dari rumah ke sekolah; di sekolah bertemu langsung dengan teman dan guru; dalam belajar dilakukan secara langsung dn kolektif, pasti akan berbeda tuntutan karakter pembelajarnya dengan keadaan belajar

yang berbasis digital. Dalam belajar digital sejak awal bangun kita sudah mengaktifkan perangkat digital, dengan perangkat digital kita bisa berkomunikasi dengan teman secara kolektif, materi belajar disampaikan dengan mengeksplorasi informasi dan mencari. Belajar secara langsung dengan belajar secara digital mengondisikan tuntutan karakter pembelajar yang berbeda.

Dari sinilah, tuntutan karakter pembelajar seperti apa yang diidealkan dalam pembelajaran di ruang virtual dengan interaksi digital perlu dikaji, dan bagaimana menginternalisasikan karakter pembelajar tersebut pada peserta didik. Tentu saja harapannya adalah peserta didik kita nantinya akan memiliki karakter pembelajar yang sesuai dengan dunia belajar digital saat ini, sehingga proses belajar melalui interaksi digital yang dilakukan peserta didik akan membuat peserta didik berhasil dari aspek penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, hingga karakternya. Inilah substansi penting atas bahasan yang akan disajikan dalam buku ini.

BAGIAN 2

MENGIDENTIFIKASI INTERAKSI BELAJAR DIGITAL PESERTA DIDIK

Tentu saja, di awal bahasan kita kali ini, hal pertama yang harus kita identifikasi terkait persoalan internalisasi karakter peserta didik dalam interaksi belajar digital adalah konsep interaksi belajar digital peserta didik dalam aktivitas belajar di sekolah. Untuk memahami hal ini, kita tidak bisa melepaskan konsep peserta didik dalam dinamika sosial. Sekolah adalah ruang sosial yang mengondisikan peserta didik dan guru terlibat dalam aktivitas sosial. Aktivitas sosial dilakukan dalam konteks belajar. Aktivitas sosial diwujudkan dalam bentuk interaksi belajar antara guru dengan peserta didik. Salah satu interaksi belajar yang sekarang sedang menggejala, tidak bisa dilepaskan oleh sekolah, dan dilakukan dalam kegiatan belajar adalah aktivitas belajar digital. Di bagian inilah kita akan mencoba mengupas paradigma interaksi belajar digital peserta didik saat ini.

Seperti yang sudah kita ketahui bersama, eksistensi peserta didik sebagai makhluk sosial memiliki kodrat untuk selalu hidup bersama dalam suatu kelompok atau individu dengan individu lainnya, tidak terkecuali dalam konteks di kelas atau sekolah. Di sekolah, peserta didik memiliki hubungan sosial yang bersifat alamiah yang diwujudkan dalam tindakan sosial. Melalui aktivitas sosial

di sekolah, peserta didik telah dibentuk naluri untuk hidup bersosial dengan lingkungan sosial di sekolahnya. Misalnya, peserta didik yang selalu berinteraksi dengan guru dan teman-temannya dalam kegiatan belajar. Dari sinilah, pada dasarnya, peserta didik adalah individu sosial dalam konteks kehidupan sosial di sekolah. Peserta didik adalah individu yang terbentuk dalam hubungan sosial belajar. Melalui hubungan sosial ini peserta didik bisa menyampaikan keinginan dan tujuan dalam memperoleh tanggapan dari peserta didik atau guru dalam konteks belajar. Maka ada suatu hubungan timbal balik yang berupa reaksi dan aksi antarguru dan peserta didik dalam belajar di sekolah yang bisa kita identifikasi sebagai interaksi belajar peserta didik di sekolah.

Substansi interaksi sendiri merupakan suatu tindakan yang terjadi karena adanya dua orang atau lebih yang memengaruhi atau memiliki efek (pengaruh) satu sama lainnya (Bakri, dkk., 2021). Interaksi membangun gagasan penting terkait hubungan sosial antar peserta didik dan guru dengan adanya sebab dan akibat dalam proses kegiatan belajar. Dari sinilah, ada sebab-akibat yang berkombinasi dari interaksi dalam yang bersifat kompleks, yaitu hubungan-hubungan sosial dalam ruang sosial sekolah yang dimotori oleh kegiatan belajar. Tidak heran jika Joel Charon (2021) kemudian mengidentifikasi bahwa interaksi sosial (peserta didik dengan guru) dapat disebut sebagai hubungan dalam interaksi dan komunikasi yang menggunakan lambang-lambang, objek sosial, bahasa, dan pandangan dari manusia dalam konteks kehidupan sosial yang berbasis pada kegiatan belajar.

Blumer (2020) mengidentifikasi substansi manusia (peserta didik) yang mempunyai kebiasaan interaksi yang terjadi dalam kehidupan sosialnya dengan berbasis pada: *pertama,* konsep diri (*self*). Konsep ini memandang bahwa manusia (peserta didik) bukan hanya sebuah individu yang bergerak yang dipengaruhi oleh stimulasi, baik dari eksternal maupun internal. Tetapi juga individu memiliki kesadaran bahwa dirinya bisa menjadi objek pikiran yang kemudian dapat bergaul dan berinteraksi dengan sesamanya (guru dan peserta didik lainnya). *Kedua,* interaksi sebagai perbuatan. Interaksi yang dilakukan peserta didik substansinya merupakan sebab akibat dari tingkah laku peserta didik yang telah mengalami proses interaksi kesadaran dengan dirinya sendiri. Tindakan ini kemudian menjadi penggerak peserta didik untuk bergerak kepada peserta didik atau guru lainnya sehingga dalam beberapa kasus peserta meyakini bahwa dirinya mampu mengendalikan situasi bukan dikendalikan oleh situasi. Perbuatan ini bukan hanya hasil dari reaksi biologis, melainkan merupakan konstruksi sosial atas kesadarannya sendiri dalam konteks belajar. *Ketiga,* interaksi sebagai objek. Selain sadar akan dirinya sebagai subjek, peserta didik juga menyadari bahwa dirinya mampu menjadi objek. Ciri-ciri objek adalah terlihat fisiknya, abstrak, dan tidak kabur. Inti dari interaksi yang dilakukan peserta didik tidak ditentukan dari ciri-ciri intrinsiknya, melainkan minat peserta didik atas dasar keinginannya sendiri dan arti yang melakukan kepada objek itu sendiri. *Keempat,* interaksi sosial. Setiap peserta didik memiliki potensi sosial dalam mental supaya memahami peserta didik atau guru lainnya, sehingga ada

interaksi yang tidak hanya berkaitan dengan fisik, melainkan simbol-simbol dalam pemahaman dan pengertian yang menimbulkan setiap makna. *Kelima,* interaksi tindakan bersama, setiap perbuatan, pikiran, dan tindakan dilakukan secara kolektif, sehingga interaksi dapat memudahkan penyelesaian masalah dengan ringan (Ahmadi, 2008).

Konsep semacam ini juga ditegaskan dalam teori interaksi yang mengasumsikan bahwa setiap peserta didik selalu melakukan aksi dan interaksi yang komunikatif yang diisyaratkan dengan memanfaatkan simbol bahasa lainnya. Natanson (2017) menjelaskan bahwa ada pandangan sosial yang secara generik menunjukkan bahwa manusia (peserta didik) selalu memiliki kesadaran dan memiliki makna objek sebagai titik sentral atas segala tindakannya dalam konteks kehidupan sosial di sekolah. Interaksi yang dilakukan oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan kelompok sosial sekolah karena ada hubungan antarpeserta didik yang berkepentingan untuk menuntaskan tujuan-tujuan belajarnya. Misalnya, saat terjadi kegiatan interaksi dalam belajar, peserta didik akan melakukan aktivitas belajar dengan peserta didik lain yang merepresentasikan kepentingan untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga bisa mendapatkan nilai yang baik. Dari sinilah, interaksi yang dilakukan oleh peserta didik merupakan hubungan sosial yang dinamis di sekolah. Tanpa interaksi sosial dalam belajar di sekolah, maka peserta didik akan mengalami kebosanan dan kehampaan dalam kehidupan sosial di sekolahnya (Hariyadi, 2014).

Dari sini dapat diidentifikasi bahwa peserta didik adalah individu yang akan selalu melakukan interaksi sosial yang saling membutuhkan dalam proses belajar di ruang sosial sekolah. Melalui interaksi sosial ini peserta didik akan berusaha untuk membiasakan pikiran, tindakan, dan sikap terhadap guru dan peserta didik lainnya dalam belajar di sekolah. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan sekolah ini, maka peserta didik akan belajar dan terus berproses sehingga mengalami perubahan-perubahan dari sifat dan tingkah laku dalam lingkup sosial sekolah. Menurut Henich (1999) interaksi sosial dalam belajar merupakan proses kegiatan pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap sebagai interaksi peserta didik dalam lingkungannya dengan cara menyimpan, memilih, dan menyusun informasi agar sesuai dengan informasi yang dibutuhkan (Heinich Robert, dkk., 1999). Dari sinilah, lingkungan sosial sekolah memiliki pengaruh kuat dalam proses belajar peserta didik. Dari sini pula kita perlu mengidentifikasi konsep belajar sebagai salah satu bagian ruang interaksi yang dilakukan oleh peserta didik di lingkup sosial sekolah.

Gagne & Briggs (2018) menjelaskan bahwa belajar merupakan hasil dari respon stimulus yang kemudian dilaksanakan secara terus menerus. Setiap peserta didik yang berproses dan belajar akan menggunakan metode yang berbeda-beda sehingga memunculkan kekhasan dalam tingkah lakunya, tentu menjadi lebih baik. Belajar yang dilakukan oleh peserta didik ini dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja, namun pada dasarnya akan membuat perubahan pada peserta didik sehingga ia menjadi lebih tahu dari sebelumnya. Belajar ini dikatakan

sebagai proses perubahan peserta didik menjadi lebih baik sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar. Konsep belajar setiap peserta didik berbeda. Ada yang dengan menggunakan penglihatan saja atau dengan pendengaran saja, bahkan banyak tipikal lainnya seperti meniru tingkah laku orang lain. Dengan metode yang berbeda pula akan membuat pertumbuhan seseorang itu berubah, baik secara fisik maupun psikis. Hasilnya adalah hakikat belajar dalam aspek kognitif merupakan singgungan antara ranah afektif dengan psikomotorik (Faizah & Faizah, 2017).

Mengidentifikasi konteks sosial peserta didik tidak bisa dilepaskan dengan interaksi sosial di ruang sekolah. Kita juga perlu mengkaji konteks belajar. Ya, bagaimanapun konteks interaksi sosial peserta didik di ruang sekolah terjadi karena adanya tujuan belajar bersama yang membangun ekosistem di sekolah. Melalui belajar inilah interaksi sosial dikondisikan dan diorientasikan untuk mencapai tujuan belajar. Di sini kita bisa mengidentifikasi secara sistematis bahwa belajar merupakan sarana untuk menjadikan hidup peserta didik lebih baik. Proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik terdiri dari tiga tahapan. *Pertama,* tahap informasi, tahap ini merupakan proses untuk mencari kejelasan dari struktur dalam ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik. *Kedua,* tahap transformasi. Pada tahap ini belajar yang dilakukan oleh peserta didik merupakan bentuk perubahan atau peralihan dari informasi yang sudah didapatkan terkait dengan ilmu pengetahuan. *Ketiga,* tahap evaluasi. Pada tahap ini peserta didik sudah dapat mengetahui kekurangan sehingga dapat dilakukan

perbaikan kembali atas informasi yang sudah didapatkan. Dari tiga tahap tersebut dapat diketahui bahwa belajar yang dilakukan peserta didik merupakan proses terjadinya ketiga tahap tersebut dengan diimbuhi interaksi antara guru dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar di sekolah (Pane & Dasopang, 2017).

Dalam proses belajar yang dilakukan peserta didik, maka selalu ada tujuan yang ingin diraihnya. Benyamin Bloom (2015) menjelaskan bahwa tujuan belajar yang dilakukan peserta didik adalah penguasaan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek koginitif merupakan tujuan belajar yang dilakukan peserta didik yang berkaitan dengan intelektual yang dilihat dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Aspek afektif, merupakan tujuan belajar peserta didik yang berkaitan dengan sikap dari peserta didik dilihat dari lima aspek, meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotorik merupakan tujuan belajar peserta didik yang berkaitan dengan hasil belajar dilihat dari keterampilan dan kemampuan mengambil keputusan seorang peserta didik meliputi enam aspek, yaitu ketepatan, kemampuan perseptual, gerakan refleks, keterampilan gerakan ekspresif, keterampilan kompleks, dan keterampilan gerakan dasar dan interpretatif.

Keberhasilan belajar yang dilakukan peserta didik ini akan menjadi acuan atau contoh model untuk proses belajar selanjutnya. Proses belajar peserta didik ini terjadi melalui beberapa komponen yang saling berinteraksi

secara efektif dalam sistem. Komponen tersebut dijelaskan oleh Dick dan Carey (2017) dengan adanya instruktur (guru), peserta didik, bahan pembelajaran, dan lingkungan belajar. Selain itu, kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik memiliki ciri-ciri tertentu, di antaranya sebagaimana yang disebutkan oleh Edi Suardi (Ma'rifah Setiawati, dkk.., 2018) adalah sebagai berikut:

a. Belajar itu ada tujuannya, yaitu untuk membantu peserta didik dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Hal ini melatih kesadaran peserta didik untuk menempatkan dirinya sebagai pusat perhatian.

b. Prosedur yang terencana. Pembelajaran harus didesain dengan sistematik untuk mencapai keoptimalan dan efektivitas sebelum diterapkan. Untuk memperoleh tujuan tersebut diperlukan prosedur dan desain yang menyesuaikan kondisi dari peserta didik, pembelajar, dan lingkungannya.

c. Aktivitas pembelajaran memiliki kekhususan dalam materinya. Hal ini sangat penting karena materi yang telah dirancang secara khusus dan matang akan membuat pembelajaran semakin dekat dengan tujuannya.

d. Aktivitas peserta didik. Sebagai persyaratan mutlak, aktivitas peserta didik ini harus dijalankan agar terjadi proses pembelajaran yang diinginkan. Peserta didik yang pasif hanya akan memperlambat pembelajaran untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, peserta didik harus berpikir, bergerak, atau lainnya yang menggambarkan aktivitas belajar.

e. Belajar dengan kedisplinan. Disiplin ini dijadikan momok untuk menggerakkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran tersebut. Baik dari peserta didik maupun dari guru harus menerapkan pola ini sesuai dengan ketentuan yang sudah disepakati.
f. Ada batas waktu. Pembelajaran juga harus memperhatikan batas waktu. Hal ini bertujuan agar setiap tujuan pembelajaran itu tercapai sesuai dengan semestinya. Penyimpangan waktu ini akan berakibat pada ketertinggalan peserta didik dalam pembelajaran.
g. Evaluasi. Dari semua proses pembelajaran tersebut pada akhirnya harus dievaluasi. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kesalahan dan capaian yang belum terpenuhi.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu upaya dan usaha sungguh-sungguh yang dilakukan peserta didik di sekolah untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan serta menanamkan sikap mental sebagai upaya keberhasilan belajar itu sendiri. Proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dilakukan untuk melakukan perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik. Lingkungan sosial sekolah menjadi ruang belajar penting bagi peserta didik. Melalui aktivitas belajar di sekolah, peserta didik berusaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi modalitas penting untuk mengubah diri dan kehidupan peserta didik. Tentu saja, proses belajar ini peserta didik terlibat dalam interaksi belajar dengan peserta didik lain

dan guru di lingkup sosial sekolah. Dari sinilah, interaksi belajar menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Interaksi belajar merupakan dasar perilaku belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Melalui interaksi belajar inilah keberhasilan belajar peserta didik ditentukan.

Kita semua juga tahu bahwa salah satu interaksi belajar yang terjadi pada masa sekarang ini adalah interaksi belajar digital, yakni interaksi belajar yang dilakukan dengan menggunakan perangkat digital. Sebelum kita mengidentfiikasi batasan logis dan konseptual interaksi belajar digital, maka di sini penting dibahas tentang batasan konseptual digital itu sendiri.

Secara general, digital diartikan sebagai fenomena penggunaan teknologi elektronik sebagai alat untuk membantu kehidupan manusia, termasuk kehidupan belajar peserta didik. Dalam hal ini teknologi digunakan untuk menghasilkan, menyimpan, dan memproses data yang dibutuhkan (Sudibyo, 2019). Sejarah dari keberadaan digital bermula dari munculnya alat elektronik dengan penggunaan kemampuan yang terbatas pada penyampaian data menggunakan sinyal elektronik yang disalurkan melalui gelombang pembawa frekuensi tertentu. Hal ini nampak pada transmisi dan siaran telepon sebagai bentuk teknologi konvensional berbentuk analog. Dari sinilah istilah digital muncul dan mulai dipergunakan oleh banyak orang. Tidak heran jika kata digital dimaknai sebagai sesuatu yang berkaitan dengan angka-angka yag diperhitungkan berkaitan dengan penomoran. Dalam bahasa Inggris, kata digital berkaitan erat dengan aktivitas

menghitung menggunakan jari atau dimaksudkan sebagai mesin hitung. Kemudian pada pengaplikasiannya, segala hal yang berkaitan dengan perangkat digital dengan menggunakan akses internet dapat dikatakan sebagai digital (Kusumawati, dkk., 2021).

Pada saat ini, digital diartikan sebagai kegiatan pengoperasian teknologi komputer dan internet. Maka segala sesuatu yang dikerjakan maupun diperoleh dengan alat tersebut akan disebut aktivitas digital. Digitalisasi ini berguna untuk memudahkan masyarakat dalam menyelesaikan keperluannya. Melalui revolusi digital, pandangan seseorang mengenai teknologi ini akan mendorong penggunanya untuk mengaplikasikan kehidupan nyata melalui data yang ada dalam internet dan komputer ataupun alat canggih lainnya (Drucker, 2013). Dari identifikasi di atas, digital memiliki gambaran sebagai aktivitas yang berkaitan dengan teknologi komputer, informasi melalui internet, dan gambar-gambar elektronik. Kata teknologi informasi, dapat dimaknai sebagai kegiatan yang berkaitan dengan komputer dan internet. Kedudukan digital yang awalnya hanya berkaitan dengan jari tangan atau kaki, kemudian berubah menjadi penggunaan perhitungan melalui metode yang lebih mudah dengan bantuan numerik dan unit diskrit melalui teknologi canggih. Dari sinilah kemudian hasil kebudayaan manusia yang baru dan canggih dikatakan sebagai dunia baru, yaitu dunia digital yang sampai saat ini berkembang pesat.

Dari sinilah, kita bisa mengidentifikasi interaksi belajar digital sebagai interaksi yang dilakukan peserta

didik dalam belajar yang dalam proses interaksi dan komunikasinya dilakukan dengan basis digital. Ini artinya, proses interkasi belajar digital terjadi dalam konteks interaksi peserta didik dengan guru dalam menjalin membutuhkan hubungan atau interaksi belajar dalam mengakses ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan menggunakan sumber dan wahana digital. Pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat digital. Peserta didik juga mengaksesnya dengan perangkat digital. Perangkat digital kemudian dijadikan sebagai basis interaksi antara guru dengan peserta didik dalam suatu aktivitas belajar kolektif di ruang virtual. Dari sinilah peran guru dalam interaksi belajar digital ini sudah tidak sentral lagi seperti dalam interaksi langsung di kelas. Guru menjadi pendamping dan mitra belajar yang intens berinteraksi dengan peserta didik melalui digital. Interaksi digital yang baik ini akan memberikan pengaruh pada kesuksesan belajar peserta didik.

Interaksi belajar digital saat ini menggunakan konsep *blended learning* sebagai penerapan digitalisasi pendidikan di ruang sekolah. Menurut Driscol (2015), *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi yang berbasis digital, guna mencapai tujuan pendidikan. Torne (2015) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran pada teknologi e-learning dan multimedia, misalnya video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasi menjadi bentuk-bentuk pelatihan di kelas (Arifin & Abduh, 2021). Sementara Graham (2017) menyebutkan *blended learning* secara sederhana sebagai

pembelajaran yang menggabungkan antara online dengan *face to face* (pembelajaran tatap muka). Selama interaksi belajar digital menggunakan konsep *blended learning* ini bertujuan dalam meningkatkan keberhasilan peserta didik. Melaksanakan *blended learning* ini lebih memudahkan peserta didik menemukan keragaman sumber belajar yang secara audio visual. Karena menurut Driscoll (2015), empat konsep *blended learning* yaitu:

1. *Blended learning* menjadi gabungan dalam pendekatan behaviorisme, konstruktivisme, dan kognitivisme dalam memengaruhi belajar pada pencapaian pembelajaran yang maksimal tanpa digital, salah satunya pencapaian dalam internalisasi karakter peserta didik.
2. *Blended learning* ini menjadi interaksi belajar digital yang menggabungkan platfom teknologi yang berbasis digital dalam tujuan pembelajaran di ruang belajar, dalam ruang belajar inilah diskusi materi dan internalisasi nilai karakter peserta didik terjadi.
3. *Blended learning* menjadi interaksi gabungan berbagai format digital pembelajaran seperti CD-ROM, Video Tape, dan Film serta aplikasi lainnya dengan model tatap muka yang basis internalisasi karakter dilakukan melalui pengalaman dan pengetahuan.
4. *Blended learning* sebagai cara interaksi gabungan teknologi belajar dengan perintah tugas kerja aktual dalam menciptakan pengaruh positif dalam belajar pada peserta didik, salah satunya pengaruh karakter peserta didik.

Interaksi belajar mengajar *blended learning* dalam menciptakan ruang belajar positif dalam interaksi belajar digital antar sesama peserta didik, kemudian pendidikannya tanpa dibatasi dalam waktu dan ruang. Moore (Albion, 2008) mengklasifikasikan 4 jenis interaksi terjadinya belajar digital sebagai berikut: (1) interaksi belajar peserta didik melalui konten yang berkaitan dengan penggunaan dalam informasi instruksional dengan interaksi pembelajaran, situasi dan kondisi, metode, dan bahasa-bahasa yang digunakan dalam persiapan secara khusus untuk mencapai perubahan perilaku yang dituju; (2) interaksi peserta didik melalui *interface* digital: penggunaan digital dalam pembelajaran atau interaksi peserta didik dengan *interface* digital yang bisa disebut jenis interaksi lainnya. Interaksi digunakan dalam pembelajaran secara online; (3) interaksi belajar dengan instruktur menjadi metode mendukung, membimbing, dan peserta didik; dan (4) interaksi peserta didik pada peserta didik: model peserta didik berkomunikasi dengan bersama temannya dalam proses interaksi belajar.

Dari penjelasan inilah, maka dapat dirumuskan konsep interaksi belajar digital yang merupakan subsistem *interface* dengan poin pada interaksi sistem dengan *environment* pada komponen yang sama. Interaksi belajar ini menjadi timbal balik setelah terjadi pada dua benda dan dua sikap (*action*) pada peserta didik dengan peserta didik lainnya. Interaksi belajar berkaitan dengan objek dan kegiatan saling berpengaruh antarpeserta didik dan guru.

Interaksi belajar pun sering yang dipandang sebagai hubungan tanggung jawab antara peran guru dengan peserta didik. Pada saat guru dan peserta didik melakukan komunikasi dan interaksi secara sosial kemudian bertindak pada beririsan dengan objek lainnya, maka ketika terjadinya komunikasi dan interaksi sosial ada kesamaan peran yang berlangsung dengan keduanya itu menjadi konsep interaksi belajar digital secara tidak langsung. Konsep interaksi belajar ini dapat diidentifikasikan melalui agen dan peran dalam belajar digital. Mengenal agen dan peran memiliki sistem belajar dalam lingkungan sekolah.

Tabel Identifikasi Guru dan Peserta Didik

Agen	**Peran**
Guru	1. Memberikan topik materi melalui digital dengan menyenangkan. 2. Bertindak sebagai fasilitator pada pembelajaran agar interaksi pendidik dengan peserta didik berinteraksi dengan mudah dan berjalan secara efekif. 3. Mengevaluasi proses belajar yang menggunakan wahana dan sumber belajar digital.
Peserta didik	1. Memahami materi yang disampaikan dengan digital dari pendidik untuk mencari pemahaman mengenai topik dengan menggunakan perangkat digital.

	2. Berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya dalam membahas topik yang sudah disampaikan oleh pendidik dengan digital.

Di sini, kita juga perlu mengetahui dan mengidentifikasi terkait dengan model interaksi belajar peserta didik di sekolah melalui aktivitas belajar. Adapun model interaksi dalam konteks belajar digital yang telah dikembangkan para pakar adalah sebagai berikut:

Pertama, Model Asynchronous Interaction, dimana interaksi guru dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat sama. Peran guru memberikan topik materi berbentuk *soft copy.* Kemudian peserta didik dapat belajar materi dan dapat berinteraksi bersama guru melalui media elektronik misalnya *e-mail* dan g*oogle classroom.* Hingga guru memberikan dampak positif pada pertanyaan dari peserta didik dan dapat pula mengirim tugas pada peserta didik melalui *e-mail* dan *google classroom.* Belajar menggunakan sistem *asynchronous interaction* ini dapat tercapai, namun guru dan peserta didik tidak bertemu secara tatap muka.

Kedua, Synchronous Distributed Interaction. Di sini interaksi guru dengan peserta didik pada tempat berbeda dan waktu yang sama. Interaksi belajar digital ini menggunakan video sebagai media interaksi bagi guru dalam belajar materi kepada peserta didik. Interaksi guru mengajari dengan tatap muka, tetapi guru dan peserta didik tidak berada pada lokasi yang sama. Interaksi ini

menggunakan dukungan digitalisasi sebagai media belajar interaksi digital.

Ketiga, Asynchronous Distributed Interaction. Pada interaksi ini guru dengan peserta didik dalam waktu dan tempat berbeda. Interaksi belajar ini bergantung pada digital komunikasi sebagai interaksi belajar yang efektif. Tekniknya guru memberikan materi dan tugas pada peserta didik melalui *e-mail* atau *google classroom.* Kemudian diskusi antara guru dan peserta didik sesuai materi-materi yang telah diajarkan oleh guru. Maka interaksi belajar ini guru tidak hanya berperan memberikan materi, namun guru sebagai monitor pelaksanaan interaksi yang baik sehingga belajar tidak sebatas *download* atau *upload* materi semata.

Selain ketiga konsep interaksi belajar digital di atas, yang sudah banyak diketahui dan dikenal dalam dunia pendidikan, konsep interaksi belajar digital juga tidak menutup kemungkinan untuk bertumpu pada kebermanfaatan dan penggunaan perangkat digital yang secara efektif dan mudah disampaikan meteri belajarnya, belajar keterampilan, dan mengimplementasi nilai-nilai interaksi belajar digital (Suryaman, 2020). Maka dalam memahami konsep interaksi belajar digital sebenarnya mengajari pada empat landasan penting sebagai berikut.

Pertama, interaksi lingkungan belajar digital. Dalam mengaplikasikan belajar interaksi digital, maka kegiatan belajar harus menyediakan perangkat digital untuk memproses pembelajaran dengan baik. Lingkungan belajar melingkupi ruang kelas dan sekolah yang telah lengkap dengan perangkat digital, baik sarana prasarana;

ruang keluarga peserta didik juga lengkap perangkat digital pada mengoperasikan materi belajar pada aktivitas interaksi belajar; sampai ruang masyarakat atau lembaga juga mendukung perangkat digital yang dilakukan dengan baik. Interaksi belajar digital pasti membutuhkan nilai-nilai sosial yang secara pemahaman mengetahui perihal perangkat digital. Di sekolah, ada guru dan tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan luas dalam perangkat digital sehingga dapat bekerja sama dalam mengaplikasikan perangkat digital. Di keluarga juga ada orang tua atau anggota keluarga dan peserta didik yang menggunakan perangkat digital. Serta ruang masyarakat atau komunitas yang terdiri atas orang awam pun menguasai pemanfaatan dan penggunaan perangkat digital. Melalui ketersediaan perangkat digital dan berbagai manusia (sosial) dapat memahami kinerja perangkat digital, maka melaksanakan belajar melalui perangkat digital dapat diaplikasikan. Jika terjadi kerusakan atau kesalahan baik secara sistematis dan teknis pada aktivitas belajar, maka segera diatasi sehingga aktivias belajar bisa berjalan kembali (Anam, dkk., 2021).

Kedua, interaksi media dan sumber digital. Pada aktivitas belajar digital, membutuhkan interaksi media dan sumber digital. Hal ini sebagai sarana, media, dan wahana dalam memaparkan materinya kepada peserta didik, sehingga adanya media dan sumber digital lebih memudahkan, memahami, dan menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Dalam menggunakan interaksi media belajar melalui digital harus dapat dikuasai oleh guru, peserta didik, dan orang tua. Guru tidak harus

mahir dalam mengoperasikan perangkat digital, namun mahir dalam menggunakan perangkat aplikasi, sosial media, dan program lain dalam belajar digital. Melalui ketepatan pemilihan aplikasi, sosial media, dan program yang berkaitan pada materi yang dituju, maka materi belajar dapat disampaikan melalui media digital yang tepat sehingga peserta didik dapat menguasai dan memahami materi dengan tepat.

Kemudian sumber belajar, berarti perangkat digital digunakan menjadi sumber untuk mengonsumsi informasi yang berkaitan dalam mata pelajaran. Sikap guru, peserta didik, dan orang tua mampu memahami dan menguasai keterampilan dalam penggunaan media digital sehingga ada ruang untuk mengeksplorasi materi belajarnya. Keterampilan guru untuk membuat materi dengan berbasis media digital dibutuhkan pada pembelajaran. Peserta didik dapat mempunyai keterampilan dengan adanya tugas-tugas belajar dari media digital yang dikonsumsi mereka. Dari sinilah, media digital dapat dibutuhkan sebagai sumber belajar untuk mengeksplorasi materi belajar dan digunakan sebagai sumber untuk menginformasi keberhasilan tugas dan kegiatan belajar bagi peserta didik (Girouard-Hallam, Streble, dan Danovitch, 2021). Melalui dua model ini, interaksi belajar dapat memanfaatkan media digital sebagai interaksi media dan sumber belajar bagi mereka.

Ketiga, aktivitas interaksi belajar digital. Aktivitas interaksi belajar dilakukan dengan menggunakan media digital. Proses pembelajaran dari alur digital pun harus dipahami dan dapat dikuasai dengan baik oleh orang tua,

peserta didik, dan guru. Sehingga tahapan aktivitas interaksi belajarnya dapat dilakukan dengan basis digital. Seperti, akivitas interaksi belajar dimulai dengan absensi yang telah dibuat guru dengan menggunakan *google form*. Kemudian guru mengajarkan pengalaman belajar, kegiatan, dan penilaian yang akan dilakukan oleh peserta didik melalui media digital, misalnya, *elektroniknote, elektronikbook*, atau mungkin video. Selain itu, peserta didik dan orang tua dapat menguasai dengan baik berbagai aktivitas belajar dalam mencapai pembelajaran. Mencapai pembelajaran digital yang baik membutuhkan perencanaan digital yang sistematis dan simpel dari guru.

Ketika semua aspek persiapan akivitas interaksi belajar sudah komplet, maka tahapan berikutnya adalah membuka dengan mangapersepsi dan memberi pengantar melalui digital, baik visualisasi, rekaman video, atau audio lainnya. Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengeksplorasi media digital untuk mengakses *e-book*, video, laman, dan sosial media yang semua dipakai sebagai media, sumber, dan kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman menyenangkan dari belajar digital yang memuaskan bagi dirinya (Limilia dan Aristi, 2019).

Keempat, penilaian dapat dilakukan dengan digital. Guru dapat memakai media digital untuk membuat konsep asesmen penilaian, bisa dibuat dengan tes atau nontes. Seperti, penilaian dengan tes, guru dapat menggunakan media digital untuk membuat soal-soal tes yang akan diujikan langsung dalam peserta didik melalui media digital. Sedangan asesmen penilaian nontes

menggunakan perangkat digital melalui video, *e-book,* dan presentasi secara langsung dengan media power poin sehingga dapat ditampilkan dengan layar. Dari sinilah, digital dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alur pembelajaran yang baik yang semuanya dikonsep dengan memakai media digital.

Kelima, keberhasilan interaksi belajar digital. Keberhasilan interaksi belajar dalam kegiatan belajar yang berkaitan dengan hasil dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Permana, dkk., 2021). Hal ini belajar dengan basis media digital dapat disampaikan dengan mudah dan memberi banyak kebermanfaatan bagi ruang sekolah, ruang keluarga, dan ruang masyarakat. Digital pun dipakai dalam konteks untuk mengenalkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada peserta didik. Keberhasilan belajar ini berupa pengetahuan dikenalkan melalui media digital yang dipakai dalam mengukur kemampuan pengetahuan peserta didik. Melalui tes dengan media digital dan nontes yang diajarkan dengan media digital, guru dapat mengenalkan kemampuan kapasitas potensi pengetahuan peserta didik atas materi belajar yang telah diajarkan. Melalui media digital, guru melaporkan dan menyampaikan keberhasilan belajar atas memahami sebuah pengetahuan peserta didik bagi orang tua dan peserta didik itu sendiri.

Dengan kita memahami konsep interaksi belajar digital, maka kita dapat mengeksplorasi potensi peserta didik melalui kegiatan belajar di sekolah dengan memanfaatkan interaksi digital. Tujuannya agar melalui interaksi belajar digital yang baik, maka peserta didik

dapat mengoptimalkan penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan karakter baiknya. Dengan keterlibatan aktif guru dalam interaksi belajar digital dengan baik, maka peserta didik akan bisa dieksplorasi potensi dan kompetensinya dengan baik. Melalui media digital kegiatan interaksi dapat didesain dengan optimal. Digital sebagai media interaksi dan sumber interaksi belajar pun bisa lebih mudah dimanfaatkan dan digunakan dalam interaksi belajar. Dari sinilah, maka interaksi belajar digital peserta didik dapat menjadi sumber dan sarana dalam penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai materi belajar. Media digital dan pembelajaran berperan dalam mengembangkan interaksi belajar peserta didik dalam mengembangkan tahap perkembangannya. Belajar dalam interaksi digital terjadi dalam dinamika kebutuhan dan pengondisian peserta didik dalam memahami dan melakukan nilai sikap interaksi belajar yang selaras dengan materi mata pelajaran yang diajarkan. Nilai-nilai sikap interaksi belajar digital pada mata pelajaran disajikan melalui media digital, baik secara langsung maupun tidak langsung agar peserta didik memahami nilai sikap interaksi belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkannya (Panjaitan, Yetti, dan Nurani, 2020). Salah satu nilai sikap adalah karakter peserta didik yang kontekstual sesuai tuntutan masa digital ini. Dari sinilah pada bagian selanjutnya akan membahas tentang konseptualisasi karakter peserta didik.

BAGIAN 3

KONSEPTUALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK

Pada bagian sebelumnya kita telah mengidentifikasi interaksi belajar sebagai interaksi yang dilakukan peserta didik dengan guru dalam konteks belajar. Interaksi yang dikondisikan oleh situasi dan kondisi belajar. Interaksi yang bertujuan untuk belajar, yaitu mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Interaksi yang kemudian terjadi dalam ruang virtual melalui perilaku digital, yaitu perilaku yang menggunakan perangkat digital sebagai media dan sumber dalam aktivitas belajar. Yang perlu kita pahami dalam cakupan ini adalah bahwa interaksi belajar digital merupakan interaksi yang dilakukan secara kolektif oleh para peserta didik dalam mentransformasikan gagasan dan perilaku sosial. Untuk itu, setiap interaksi belajar digital, dalam konteks perilaku, selalu mengomunikasikan dua aspek penting, yaitu mengomunikasikan dan merepresentasikan karakter. Artinya, dalam interaksi digital selalu dibutuhkan karakter ideal peserta didik yang selaras dengan tuntutan digital dan interaksi belajar digital juga mentransformasikan karakter peserta didik dan guru dalam ruang belajar. Dari sinilah penting bagi kita untuk mengonseptualisasikan karakter peserta didik yang

dibutuhkan dan ditransformasikan dalam interaksi belajar digital peserta didik.

Untuk mengidentifikasi kebutuhan transformasi karakter digital peserta didik ini kita bisa membahasnya dari aspek paradigma pendidikan. Seperti kita ketahui bahwa pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang mentransformasikan gagasan, pengetahuan, informasi, pengalaman, dan pengalaman guru dengan peserta didik. Dalam proses transformasi itulah paradigma pendidikan selalu merepresentasikan semangat zamannya. Dalam konteks kebutuhan transformasi karakter, pendidikan merupakan sarana untuk internalisasi karakter ideal pada peserta didik. Dengan karakter ideal inilah, maka pendidikan bisa menjadi suatu sarana penting dalam kehidupan untuk mengubah sikap peserta didik (Latif, 2020). Pendidikan pun diberdayakan untuk memformulasikan dan mentransformasikan karakter melalui proses interaksi peserta didik.

Sebelum kita mengkonseptualisasikan karakter ideal peserta didik dalam proses interaksi belajar yang dilakukan secara digital, maka kita perlu menjelaskan persoalan karakter terlebih dahulu. Secara etimologi, karakter berasal dari bahasa Yunani "*karasso*", berarti "cetak biru", "format dasar", "sidik" seperti dalam "sidik jari". Secara sederhana, karakter sering diartikan sebagai "kualitas mental atau moral", "kekuatan moral", "sifat pembangun" yang berfungsi memiliki pengaruh atau keterkaitan antara proses hubungan individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Dalam pengertian Islam, kata yang paling dekat untuk

menunjukkan karakter adalah akhlak. *Al-khulq* (bentuk *mufrad*/tunggal dari kata akhlak) berarti perangai, kelakuan, dan gambaran batin seseorang terhadap orang lain. Dari sini, karakter pada dasarnya memberikan gambaran lahir dan gambaran batin peserta didik. Gambaran lahir berbentuk tubuh yang nampak secara fisiologis, sementara gambaran batin adalah suatu keadaan dalam jiwa yang mampu melahirkan perbuatan, baik yang terpuji maupun tercela (Mustari, 2011; Hidayatullah, 2009; Shalih, 2001).

Karakter dalam Islam memiliki sumber utama yang telah disebutkan dalam Al-Qur'an Q.S. 31: 17 yang artinya, "Hai anakku, dirikanlah sholat dan suruhlah manusia mengerjakan yang baik dan cegahlah mereka dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan oleh Allah". Dalam keterangan yang telah dijelaskan dalam Al-qur'an kita harus menyerukan dan menegakkan kebenaran dan menjauhkan perbuatan yang munkar dengan memiliki suatu karakter (akhlak). Karakter inilah yang nantinya akan menuntun peserta didik dalam mengarungi perjalanan hidupnya, tidak kecuali dalam proses belajar. Dalam keterangan ayat tersebut, karakter digariskan sebagai sesuatu yang dapat menggerakkan seorang manusia untuk melakukan perubahan (Putri, 2018; Palupi, 2015).

Dalam proses pendidikan, karakter memegang peranan yang sangat penting. Hal ini terjadi karena karakter dalam interaksi belajar dapat diartikan sebagai

sifat dan jiwa yang dimiliki oleh setiap peserta didik yang terlibat dalam proses kegiatan interaksi belajar (Jalil, 2012; Hendayani, 2019). Tidak heran jika karakter adalah suatu pegangan (sifat/perilaku) yang menentukan arah dari suatu interaksi belajar yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik. Dalam tujuan pendidikan, karakter diidentifikasi dapat berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga memiliki kesadaran yang baik, akhlak mulia, sehat jiwa dan raga, serta memiliki keterampilan sesuai dengan apa yang digemarinya sehingga ia dapat berpartisipasi dan berkompetisi dalam perkembangan zaman yang dilaluinya (Iqbal, 2015; Saputra, dkk., 2021). Karakter sebagai kunci utama dalam interaksi belajar peserta didik tertuang dalam Permendikbud No. 23 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (PBP) tahun 2015, yang memiliki tujuan yaitu.

1. Membuat sekolah menjadi taman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru sehingga proses interaksi belajar selalu menyenangkan.
2. Menumbuhkembangkan kebiasaan baik pada peserta didik sebagai bentuk pendidikan karakter melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.
3. Menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang melibatkan pemerintah, masyarakat, dan keluarga sehingga saling bekerja sama dalam memajukan pendidikan di sekolah.
4. Menumbuhkembangkan lingkungan dan budaya belajar yang seimbang antara keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga terjadi ekosistem belajar yang selalu harmoni.

Di sini artinya, karakter peserta didik akan terbentuk bila interaksi belajar dapat dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan, kebiasaan inilah yang akhirnya, tidak hanya menjadi suatu kebiasaan saja, tetapi sudah menjadi suatu sifat atau perilaku yang membentuk diri peserta didik. Dari sinilah, pembentukan karakter peserta didik selalu tidak bisa dapat dilepaskan dari *life skill. Life skill* di sini bisa kita maknasi sebagai sesuatu yang berkaitan dengan kemahiran dalam mempraktikkan atau berlatih kemampuan tertentu. Proses pengembangan keterampilan peserta didik pun biasanya dimulai dari sesuatu yang tidak disadari dan tidak kompeten tentang suatu bidang keahlian, kemudian menjadi sesuatu yang disadari dan kompeten atas bidang tersebut. Penanaman-penanaman karakter tersebut dapat diimplementasikan dan dijadikan budaya dalam pendidikan dan sekolah. Proses yang efektif untuk membangun budaya sekolah adalah dengan mentransformasi karakter melalui interaksi belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk menginternalisasikan keyakinan moral, nilai, dan norma (Daryanto, 2013; Bahri, 2015).

Di sini kita sudah memahami identifikasi karakter. Selanjutnya, pemahaman kita atas karakter perlu dikontekstualisasikan dalam ranah interaksi belajar peserta didik. Di sini kita bisa mengidentifikasi bahwa karakter dalam interaksi belajar peserta didik memiliki peran penting. Salah satunya, interaksi belajar peserta didik bisa digunakan untuk menanamkan karakter kepada peserta didik. Hal ini terjadi karena interaksi belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam

membelajarkan materi belajar pada peserta didik yang dilakukan melalui kegiatan interaksi belajar antara guru dengan peserta didik (Richardo, 2016). Jika diibaratkan sebagai kincir angin, maka karakter merupakan angin yang berhembus, sedangkan interaksi belajar diibaratkan sebagai seperangkat kincir yang akan mengarahkan angin (karakter) tersebut ke arah yang baik dan bermanfaat. Dalam interaksi belajar inilah, maka guru mengemban tugas untuk mewujudkan peserta didik menjadi lebih manusiawi (humanis) guna bisa mewujudkan kesejahteraan belajar yang dapat mengangkat derajat serta martabat peserta didik yang awalnya tidak tahu, menjadi individu yang memiliki pengetahuan dan memiliki keterampilan dan ilmu pengetahuan (Freire, 1972).

Di sini artinya, dalam interaksi belajar, peserta didik dituntut untuk memiliki karakter yang selaras dengan tuntutan belajarnya. Peserta didik pun diposisikan sebagai individu yang harus memiliki karakter pembelajar yang dibutuhkan dan menunjang ubtuk proses interaksi belajar. Misalnya, peserta didik harus memiliki karakter baik dan bertanggung jawab agar dapat dijadikan modal dasar untuk proses interaksi belajar. Dalam terlibat dengan interaksi belajar, peserta didik harus bisa menunjukkan sikap dan pembawaan yang baik, karakter yang harus terlihat dari pola atau aktivitasnya di dalam interaksi belajar. Karakter peserta didik dalam interaksi belajar harus memiliki sikap yang adaptif. Artinya, bahwa kegiatan interaksi belajar dalam suatu masa atau jangka waktu tertentu selalu berbeda. Setiap era atau zaman selalu membawa tuntutan karakter interaksi belajarnya sendiri. Dalam belajar pun peserta didik akan selalu

berbeda dan berubah-ubah sesuai dengan perubahan zamannya.

Dari kenyataan inilah, kita coba untuk membahas karakter ideal peserta didik dalam interaksi belajar secara paradigmatik. Hal ini untuk mencoba mengidentifikasi perubahan pola karakter yang sesuai dengan perubahan zamannya. Di sini, secara singkat kita hanya akan melihat dan mengidentifikasi karakter dalam interaksi belajar peserta didik dalam konteks perkembangan pendidikan di Indonesia yang dimulai dari pra-kemerdekaan, kemerdekaan, masa pembangunan, era reformasi, dan era digital saat ini.

Tentu saja, tuntutan karakter ideal peserta didik setiap masa dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh perkembangan zamannya. Pengaruh ini memberikan dampak pada usaha desain pendidikan yang diselaraskan dan dilakukan berdasarkan situasi, kondisi, serta kebutuhan pada masanya. Keadaan inilah yang kemudian dijadikan dasar dalam memenuhi kebutuhan karakter bagi peserta didik. Untuk itulah, membahas karakter dalam interaksi belajar peserta didik selalu bersifat adaptif. Adaptif di sini merupakan sifat pendidikan yang akan terus berkembang dan bertahan dari zaman dahulu hingga sekarang (Harari, 2021) sehingga membutuhkan tuntutan karakter ideal peserta didik yang berbeda. Berikut adalah gambaran singkat kebutuhan karakter dalam interaksi belajar dalam setiap masanya.

Pertama, pra-kemerdekaan. Masa ini merupakan masa-masa sulit dalam penyelenggaraan pendidikan di

negeri kita. Pendidikan pun tidak dilakukan secara nyata dan terstruktur. Pendidikan di ruang formal saat itu hanya dilakukan oleh kalangan penjajah. Sedangkan untuk rakyat Indonesia pendidikan dilakukan dalam ruang nonformal dan informal. Namun, pembelajaran pada masa pra-kemerdekaan menjadi tonggak penting dalam perkembangan pendidikan pada era-era berikutnya. Dalam situasi dan kondisi suatu wilayah (belum menjadi negara) yang masih dicengkeram erat oleh penjajahan dan penindasan bangsa kolonialis, pendidikan di era ini berorientasi kepada bagaimana caranya *'pendidikan'* menjadi alat penghancur bagi suatu penindasan yang selama ini menimpa kehidupan mereka. Ini terjadi karena kolonialisme merupakan sebuah pemikiran penindasan yang berbuah tindakan tentang penguasaan suatu wilayah (negara) dengan tujuan untuk menguasai bangsa tersebut demi memperluas kekuasaan negaranya. Kolonialisme ini merupakan tindakan yang berhubungan dengan penguasaan dan pengelolaan sumber daya alam serta sumber daya manusia untuk dieksplorasi dan dieksploitasi guna kepentingan dan keuntungan negara penguasa tersebut (Syaharuddin & Susanto, 2019). Istilah kolonialisme bermaksud memaksakan satu bentuk pemerintahan atas sebuah wilayah atau negeri lain (tanah jajahan) atau satu usaha untuk mendapatkan sebuah wilayah baik melalui paksaan atau dengan cara damai.

Serupa tapi tak sama, imperialisme tentu saja sangat berbeda dengan kolonialisme. Imperialisme dapat dimaknai sesbagai suatu faham yang merujuk pada sistem tata kelola pemerintahan serta hubungan ekonomi dan politik negara-negara yang kaya raya dan berkuasa untuk

menguasai negara-negara lain yang dianggap terbelakang dan miskin dengan tujuan memanfaatkannya demi tujuan tertentu. Imperialisme menonjolkan sifat-sifat keunggulan (hegemoni) oleh satu bangsa atas bangsa lain. Negara-negara imperialis ingin memperoleh keuntungan dari negeri yang mereka kuasai karena sumber ekonomi negara mereka tidak mencukupi (Syaharuddin & Susanto, 2019). Selain faktor ekonomi, terdapat satu kepercayaan bahwa sebuah bangsa lebih mulia atau lebih baik dari bangsa lain yang dikenal sebagai *ethnosentrism.* Faktor lain yang menyumbang imperialisme adalah adanya perasaan ingin mencapai taraf sebagai bangsa yang besar dan memerintah dunia.

Adanya dua tekanan luar biasa tersebut membuat negara yang dicengkeram oleh kolonialisme dan imperialisme menjadi sangat sulit untuk berkembang. Terlebih lagi, kondisi yang masih memprihatikan pada pendidikan negeri ini dikarenakan akses pendidikan menjadi barang yang sulit ditemukan karena sekolah yang belum banyak berdiri pada era tersebut. Kebutuhan karakter peserta didik yang dimiliki pun masih berorientasi kepada bagaimana menanamkan pendidikan sebagai proses menuju kemerdekaan. Maka dari itu, kebutuhan karakter peserta didik yang menonjol di era ini adalah bagaimana pembelajar menanamkan karakter berupa semangat yang menggelora untuk dapat menyingkirkan kolonialisme dan imperialisme yang ditancapkan kepada suatu wilayah yang kelak akan bernama Indonesia ini.

Cita-cita merdeka yang mengusir bangsa asing dari tanah airnya menjadikan karakter anti kolonialisme dan

imperialisme menjadi unsur yang terkuat pada kebutuhan karakter peserta didik di era ini. Karakter anti kolonialisme dan imperialisme semakin tumbuh karena selama ratusan tahun, penguasaan bangsa kolonial memberikan dampak yang nyata pada banyak daerah di kawasan Asia Tenggara, terlebih lagi terhadap Indonesia yang dijajah oleh Belanda-Inggris-Jepang yang menimbulkan banyak ketidakuntungan terhadap segala aspek, mulai dari korban jiwa, hingga penindasan yang mengakar (Marut, dkk., 2015). Dari sinilah muncul gelora untuk dapat menumpas kondisi yang tidak menguntungkan bangsa Indonesia. Kolonialisme dan imperialisme turut menyebarkan benih-benih perlawanan dari berbagai aspek yang bertujuan demi memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Kondisi dan situasi tersebutlah yang menjadikan kebutuhan karakter pembelajar bahkan karakter peserta didiknya memunculkan sifat yang anti terhadap kolonialisme dan imperialisme. Dua kebutuhan karakter tersebut sangat menonjol dengan lahirnya para pendiri bangsa yang menjadi pembelajar seperti H.O.S Tjokroaminoto, Tan Malaka, hingga para guru bangsa yang bergerak di bidang keagamaan seperti K.H. Ahmad Dahlan dan K.H. Hasyim Asy'ari yang berkat perjuangannya melahirkan peserta didik yang kelak juga menjadi pelopor dan pilar kemerdekaan bangsa Indonesia seperti Ir. Soekarno, Jenderal Soedirman, dan Ki Hadjar Dewantara.

Kedua, masa kemerdekaan. Berbeda dengan era pra-kemerdekaan yang memiliki karakter yang sangat progresif revolusioner. Pada masa kemerdekaan, kebutuhan karakter peserta didik lebih menonjolkan sifat

nation (keutuhan sebuah bangsa) yang dipengaruhi karena kondisi negara yang telah memperoleh status kemerdekaannya terhadap dunia. Pada era kemerdekaan, fokus utama pendidikan dalam interaksi belajar adalah untuk mencerdaskan dan meningkatkan kualitas serta kemampuan generasi muda bangsa Indonesia dengan menjalin simpul atau muatan-muatan yang dibalut dengan nasionalisme dan persatuan (Rifa'i, 2011). Pemerintah Indonesia pada masa itu memberikan penekanan pada posisi pendidikan sebagai suatu landasan yang digunakan untuk pembangunan masyarakat Indonesia secara nasional. Hal ini artinya pendidikan harus mampu mengangkat tata nilai sosial dan budaya yang menjadi identitas bangsa dengan corak budaya, tradisi, bahasa, agama, ras, dan sukunya yang beragam untuk menggantikan sitem pendidikan warisan kolonial. Dari sinilah, secara garis besar, pendidikan nasional adalah bentuk reaksi atas sistem pendidikan yang bersifat deskriptif dan elitis. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah membentuk masyarakat yang memiliki rasa nasionalisme tinggi dengan menjunjung tinggi persatuan.

Karakter peserta didik yang menjunjung tinggi nasionalisme dan persatuan ini juga memunculkan sebuah ikatan yang kuat pada para guru dengan mendirikan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) pada 25 November 1945 yang memiliki asas perjuangan sebagai berikut: mempertahankan dan menyempurnakan Republik Indonesia; mempertinggi tingkat pendidikan dan pengajaran sesuai dengan dasar-dasar kerakyatan; dan membela hak dan nasib buruh pada umumnya dan guru

pada khususnya (Syamsuddin, 1966). Dengan dicantumkannya asas pertama, yaitu "mempertahankan dan menyempurnakan Republik Indonesia," PGRI jelas bertujuan untuk lebih mengutamakan persatuan nasional dalam perjuangan dan mempertahankan serta mengisi kemerdekaan daripada kepentingan-kepentingan lain sehingga dengan demikian partisipasi pembelajar dalam pengabdian dan perjuangan kemerdekaan lebih terarah pada persatuan nasional (Moestoko, 1986).

*Ketiga, m*asa pembangunan. Masa pembangunan adalah era kepemimpinan Presiden Soeharto yang telah menggantikan Presiden Soekarno dengan serangkaian peristiwa yang melingkupinya. Dalam istilah yang lain, masa pembangunan juga dapat disebut dengan orde baru. Pada masa ini, pendidikan sudah menemukan ritme yang bisa dibilang stabil, karena fasilitas pendidikan mulai menyebar ke seluruh penjuru negeri. Kebutuhan karakter peserta didik pada masa pembangunan didasari pada rasa patriotik dan semangat kebangsaan dalam menjaga keutuhan tanah air setelah terjadinya peristiwa berdarah G30S/PKI yang menimbulkan dampak buruk terhadap stabilitas negara (Syaharuddin & Susanto, 2019). Ketetapan MPRS Nomor XXVII/MPRS/1966 Bab II Pasal 3, mencantumkan bahwa tujuan pendidikan nasional Indonesia dimaksudkan untuk membentuk manusia Pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan seperti yang dikehendaki oleh Pembukaan Undang-Undang dasar 1945. Pembentukan manusia Pancasila sejati adalah sesuatu yang diperlukan untuk mengubah mental masyarakat yang sudah banyak mendapat indoktrinasi Manipol USDEK pada zaman Orde Lama, pemurnian

semangat Pancasila pada zaman Orde Baru karena menjadi jaminan sebagai upaya tegaknya kekuatan Orde Baru (Soemanto & Sofyarno, 1983). Secara umum tujuan pendidikan telah ditanyakan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Bab XII pasal 31: tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran; dan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Ketetapan MPRS di atas menjadi penanda berubahnya pendidikan nasional dari Orde Lama menuju ke Orde Baru. Perubahan tersebut sangat terlihat dari adanya suatu tindakan atau penambahan materi dalam pendidikan yang meliputi dua hal. *Pertama*, pembentukan manusia secara pancasilais sejati yang dikaitkan oleh peristiwa tragis pasca Gerakan 30 September 1965, ketika Orde Baru menuduh PKI sebagai pengkhianat Pancasila karena ingin mengubah Dasar Negara Pancasila menjadi komunis. *Kedua*, mengubah mental masyarakat yang penuh doktrin-doktrin Manipol USDEK, yang merupakan kebijakan Soekarno (Soemanto & Sofyarno, 1983). Jadi, masa pembangunan atau Orde Baru mencoba mengidentifikasi dirinya dengan jalan merestorasi arah pendidikan yang telah dibangun pada masa kemerdekaan dengan memberikan nuansa perjuangan baru dalam penanaman karakter pada peserta didik agar lebih patriot dan memiliki rasa kebangsaan yang tinggi dalam mengamalkan Pancasila setelah mengalami peristiwa buruk di tahun 1965 tersebut.

Selanjutnya, TAP MPRS tersebut menyatakan bahwa perguruan-perguruan tinggi diberikan kebebasan

dalam mimbar ayau ilmiah seluas-luasnya yang tidak menyimpang dari UUD 1945 dan falsafah negara, Pancasila. Selain itu, pemerintah juga mencoba memerhatikan perkembangan gerakan kegiatan pramuka dan memberikan prioritas yang diperlukan dengan meninjau kembali Keputusan Presiden tentang Pembentukan Organisasi Gerakan Pramuka agar disesuaikan dengan tingkat perkembangan pada era tersebut. Lembaga pemerintahan dalam bidang pendidikan disederhanakan, baik mengenai jumlah maupun strukturnya. TAP MPRS tersebut juga melihat keadaan dunia pendidikan pada saat itu dan mengingat kemajuan perkembangan belajar pada masa-masa yang akan datang dengan adanya kekurangan tenaga pengajar, antara lain melalui Undang-Undang Wajib Belajar (Agung & Suparman, 2012). Menurut pemerintahan Orde Baru, perlu menyelenggarakan pendidikan rehabilitas kesadaran berideologi bagi mereka yang pernah menyeleweng terhadap Pancasila.

Keempat, Era Reformasi. Era reformasi merupakan tonggak baru arah negara Indonesia dalam hal berdemokrasi dan mengekspresikan gagasan setelah kurang lebih 32 tahun berada dalam ketertutupan pemerintah Presiden Soeharto. Era diawali dengan mundurnya Soeharto pada kursi Presiden, kemudian digantikan dengan B.J. Habibie. Pembelajaran dan pendidikan pada era ini memunculkan karakter baru yang sangat dinamis dan berkembang melebihi periode zaman-zaman sebelumnya. Munculnya demokrasi yang lebih baik dan bebasnya mengeluarkan ekspresi berpendapat memunculkan karakter demokratis dan kebebasan

berpikir pada pendidikan di tanah air. Masa pemerintahan Presiden Habibie menetapkan kebijakan otonomi daerah, termasuk otonomi pendidikan. Di sini peran daerah dimunculkan dan tidak tergantung pada pusat. Kemudian, kebijakan pendidikan lainnya untuk menyelamatkan dunia pendidikan dan menjamin kelangsungan pendidikan nasional, pemerintahan B.J. Habibie mulai 1999 membebaskan SPP untuk SD hingga SLTA. Sementara itu, mengenai Normalisasi Kehidupan Kampus, kebijakan NKK-BKK di zaman Orde Baru, oleh pemerintahan B.J. Habibie ditinjau kembali dan bahkan aturan-aturan yang menghambat kreativitas dan kebebasan mahasiswa dicabut (Syaharuddin & Susanto, 2019). Lembaga ilmiah, seperti kampus perguruan tinggi, dibebaskan dari intervensi dan pengaruh luar.

Berdasarkan kondisi dan situasi yang beranjak dari masa transisi otoriter menuju yang demokrasi, pendidikan dan pembelajaran yang terjadi di tanah air menekankan kepada aspek-aspek dan karakter yang berhubungan dengan demokrasi. Hal ini memiliki alasan yang kuat karena sebelumnya masyarakat mengalami ritme pendidikan yang cenderung stagnan dalam pemerintahan orde baru. Pendidikan di era itu terbalut dalam nilai-nilai patriotik Pancasila dan spririt berkebangsaan yang kuat sehingga membuat ritme pendidikan kurang dapat merespon pengaruh dari luar, dalam ini pengaruh luar yang bermuatan ideologi pada negara-negara tertentu dan sistem pendidikannya.

Setelah runtuhnya orde baru, karakter yang dibangun pada masa reformasi adalah berpikir kritis.

Karakter ini perlu untuk sebuah tatanan masyarakat yang sedang dibangun lagi dari krisis yang terjadi sebelumnya. Pada masa-masa sebelumnya, kebebasan berpikir dalam pendidikan dan pemerintahan menjadi suatu hal yang sulit diekspresikan karena begitu kuatnya nuansa otoritasi pemerintah pusat yang dapat mengatur segala hal dari Jakarta (Rifa'i, 2011). Pada masa reformasi, kebebasan berpikir menjadi suatu keharusan yang didukung oleh pemerintah demi keberagaman ekspersi berpendapat yang mudah dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Kebebasan berpikir ini menjadi hal yang mulai aktif dan tidak dianggap hal tabu lagi bagi masyarakat dalam kondisi pendidikan pada masa reformasi ini.

Kelima, Era Digital. Seiring berkembanganya zaman, kebutuhan karakter ideal peserta didik selalu menyesuaikan kondisi zaman. Untuk itu, setiap zaman selalu menuntut peserta didik untuk mampu beradaptasi dalam kondisi dan situasi yang beraneka, sehingga proses pendidikan terbaik dapat diwujudkan. Hal ini terjadi karena pada dasarnya, pendidikan merupakan salah satu fondasi bangsa dalam membangun dan menciptakan peserta didik yang mampu menjadi generasi penerus perjuangan bangsa yang berkemajuan (Mansir dan Purnomo, 2020). Setelah melewati masa-masa pra-kemerdekaan hingga era reformasi, kita sekarang masuk dalam era digital. Pada era digital seperti sekarang, peserta didik ditutut harus mampu melakukan proses interaksi belajar digital, yaitu interaksi belajar dengan menggunakan teknologi digital. Untuk bisa menggunakan perangkat digital dengan baik, maka peserta didik harus bisa memaksimalkan potensi karakter kreativitasnya

(Suharwoto, 2020). Peserta didik di era digital harus mempunyai karakter untuk bisa membimbing, mengajar, mengarahkan, memotivasi, fasilitator, dan dalam proses belajar dengan menggunakan digital (Muhaemin dan Mubarok, 2020; Ismail, 2015). Oleh sebab itu, untuk bisa berinteraksi belajar dengan baik, peserta didik harus memiliki karakter kreatif dan inovatif. Karakter kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pengetahuan, pengertian, keterampilan, serta penanaman perilaku kepada peserta didiknya (Oemar Hamalik, 2007; Lubis, 2017).

Karakter peserta didik di era digital dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini memengaruhi perilaku dan proses pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar dan diterima oleh peserta didik. Proses pembelajaran di era ini memiliki karakteristik yang khas, di mana guru dan peserta didik memanfaatkan teknologi dengan cara-cara yang mudah dimengerti dan dipraktikkan dalam menggali ilmu pengetahuan. Pengajar dalam era digital ini, dapat dikatakan sebagai guru yang memiliki dua sisi nilai yang saling berkaitan.

Pertama, guru haruslah memiliki kemampuan mendalam terkait dengan bidangnya, sehingga dalam pelaksanaan pendidikan akan dengan mudah menguasai dan memberikan pengetahuannya kepada peserta didik. *Kedua,* guru diharuskan memiliki karakter kreatif dan inovatif agar dapat dengan mudah memberikan dampak yang baik terhadap pemberian pengetahuan yang dilakukan kepada peserta didik. Dua karakter inilah yang menjadi kebutuhan dan pembeda sebagai proses

pembelajaran dari masa-masa sebelumnya. Kreatif merupakan dimensi kemampuan seseorang pada proses pengembangan pengetahuan, teknologi, dan seni. Secarara sederhananya, kreatif adalah karakter yang dimiliki seseorang dalam hal memunculkan, menciptakan, atau membangun sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide, konsep, maupun tindakan. Dalam prosesnya, karakter kreatif merupakan upaya dalam melahirkan suatu langkah atau gagasan baru yang ada pada diri seseorang untuk ditunjukkan dan dilaksanakan sehingga bentuk kreativitasnya dapat terlihat. Sebagai karakter yang dibutuhkan pada era digital, kreatif memaksa pembelajar dan peserta didik untuk berpikir kritis, berpacu, dan berkompetisi dalam mewujudkan sebuah pembaruan yang nantinya akan berguna dalam kehidupan sehai-hari.

Inovasi ialah ide, gagasan, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil pengembangan, pembaruan ataupun penciptaan suatu yang baru. Sedangkan inovatif dalam perwujudan dari inovasi tersebut yang diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dalam praktik pembelajaran, inovatif dapat dikatakan sebagai tindakan pembaruan atau perbaikan suatu sistem pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih baik (Zunindar, 2019; Supriadi, 2017). Karakter inovatif yang ditampilkan oleh pengajar kepada peserta didik dapat menimbulkan dampak yang baik berupa hal-hal yang produktif yang membuat siswa untuk belajar lebih aktif, pembelajaran berlangsung lebih hangat dan memotivasi siswa untuk terus dapat melakukan suatu hal

baru. Karakter inovatif dalam kebutuhan peserta didik di era digital ini diperlukan agar mereka dapat bersaing dan membuat sesuatu yang baru dari kreasi yang dilakukan berdasarkan *passion* dan kegemarannya melakukan suatu hal. Karakter inovatif sebagai kebutuhan di era digital juga menjadikan peserta didik lebih eksploratif terhadap perkembangan teknologi dan sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan kesehariannya untuk dapat memberikan *feedback* terhadap diri dan lingkungannya.

Kreatif dan inovatif menjadi karakter utama yang menjadi sebuah kebutuhan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran di era digital ini. Akan tetapi, terdapat dua karakter yang menjadi penyeimbang yang menjadi kebutuhan peserta didik, sebagai penstabil dalam mewujudkan generasi muda yang gemilang. Kebutuhan dan pelaksanaan karakter kreatif dan inovatif diterapkan, maka peserta didik hanya terpacu terhadap dirinya sendiri dan tidak memikirkan orang lain yang membutuhkan dan yang ada di sekelilingnya. Kreativitas dan inovasi yang dilakukan pengajar dan peserta didik mewujud juga kepada tanggung jawab dan juga religius, kedua karakter penyeimbang yang juga menjadi kebutuhan pada peserta didik di era digital.

Tanggung jawab merupakan bentuk karakter yang siap menanggung kesalahan. Tanggung berkaitan dengan sikap kehati-hatian dalam melakukan setiap kegiatan, karena segala perilaku dan tindakan yang dilakukan seseorang dapat menimbulkan dampak, dapat berupa dampak baik ataupun yang buruk. Jika yang terjadi adalah dampak buruk, maka seseorang yang memiliki karakter

tanggung jawab, siap menerima segala risikonya. Pada era digital ini, peserta didik membutuhkan karakter tanggung jawab, guna menjawab tantangan perihal kreativitas dan inovasinya, sehingga segala bentuk gagasan, ide, serta perilaku yang didasari oleh kreativitas dan inovasi merupakan bangunan dari karakter yang baik. Sejalan dengan tanggung jawab, karakter selanjutnya yang menjadi penopang kreatif dan inovatif dalam kebutuhan peserta didik adalah religius. Secara singkatnya, religius berbicara tentang nilai-nilai yang lahir dari suatu proses hubungan, yang terjadi pada diri manusia. Hubungan tersebut terjadi antara individu dengan Tuhan, invidu dengan individu lainnya, serta individu dengan dirinya sendiri. Nilai-nilai religius ini dapat diakui, baik secara langsung maupun tidak, seiring dengan waktu yang dilalui dalam hubungan dan sesuai dengan aktivitas yang dilakukan oleh individu tersebut (Trianton, 2013; Kamaludin & Suharto, 2021; Somadayo, dkk., 2022). Karakter religius ini akan mengingatkan peserta didik kepada kebaikan yang terjalin antar sesama manusia serta kebaikan yang terjalin dengan Tuhan atau yang dalam agama Islam disebut dengan *"Hablumminannas dan Hablumminallah".*

Kreativitas dan inovasi dalam berpikir yang dibalut dengan kesadaran bertanggung jawab secara personal, sosial, dan kultural dengan keyakinan religiusitas dalam keagamaan akan menjadi karakter yang sangat dibutuhkan pada pembelajaran di era digital. Peserta didik yang gemar bereksplorasi dan membuat suatu kebaruan dalam dunianya harus terus dipacu pada sebuah ide dan gagasan yang segar, akan tetapi karakter tanggung jawab

dan religius juga perlu agar setiap langkah yang diambil dan dijalankan oleh peserta didik dapat terus berada di dalam jalan kebaikan.

BAGIAN 4

INTERNALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK

Setelah kita membahas interaksi belajar digital dan mengkonseptualisasikan karakter peserta didik, maka kita pun sudah memetakan karakter peserta didik ideal yang dibutuhkan dalam interaksi belajar digital peserta didik. Dari sinilah, dasar konseptual yang melandasi gagasan tentang pentingnya karakter peserta didik dalam interaksi digital telah terjawab. Secara sederhana kita bisa merumuskan bahwa era digital ini membutuhkan karakter peserta didik yang religius dalam berketuhanan, kreatif dan inovatif dalam berpikir, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan, baik personal, sosial, maupun kultural. Peserta didik inilah yang kemudian akan bisa berinteraksi belajar digital dengan baik karena era digital saat ini membutuhkan karakter peserta didik yang demikian. Persoalannya kemudian yang akan dibahas dalam bagian ini adalah bagaimana menginternalisasikan karakter ideal peserta didik? Tentu saja, untuk proses internalisasi karakter ideal peserta didik yang relevan dengan era digital ini dilakukan dalam konteks dari perangkat digital. Dari sinilah fokus pembahasan pada bagian ini.

Tentu saja semua harus dimulai dari kesamaan konseptual tentang internalisasi itu sendiri. Kita sudah

memahami bersama bahwa internalisasi substansinya terkait dengan suatu penghayatan, pendalaman, penguasaan secara mendalam yang bisa terjadi melalui pembinaan, bimbingan, dan sebagainya. Sebagai proses yang di dalamnya terdapat perubahan dan waktu, internalisasi kemudian dikenal sebagai penggabungan antara sikap, pendapat, tingkah laku, dan lain-lainnya yang terdapat dalam kepribadian seorang individu (Chalpin, 2005). Ruber menyatakan bahwa internalisasi merupakan proses bersatunya nilai yang ada di dalam diri peserta didik yang jika dibahasakan dalam bahasa psikologi menjadi sebuah penyesuaian nilai terhadap praktik baik yang berhubungan dengan sikap dan aturan-aturan yang membatasi seseorang (Fuad Ihsan, 2004). Dalam perspektif lain, internalisasi diartikan sebagai usaha peserta didik dalam memahami nilai (karakter) yang diperoleh dan kemudian dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga bermuara pada terbentuknya karakter permanen dalam diri peserta didik.

Internalisasi juga sering didefinisikan sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter baik ke dalam diri peserta didik (Muhaimin, 2012). Dari sinilah internalisasi bisa dimaknai sebagai proses penyatuan nilai dengan cara ditanamkan ke dalam diri peserta didik sehingga dapat diimplementasikan melalui sikap dan perilaku dalam keseharian peserta didik. Dalam batasan ini, internalisasi sering dibagi dalam tiga tahapan penting (Muhaimin, 2012) sebagai berikut: *pertama, tahapan transformasi.* Tahap transformasi nilai dianggap sebagai tahap di mana guru memberikan informasi mengenai baik buruknya sesuatu karakter kepada peserta didik yang disampaikan

menggunakan bahasa verbal dalam komunikasi. Dalam tahap ini belum ada analisis dari peserta didik terhadap data empiris, sehingga hanya memperoleh informasi dari guru terkait karakter yang dijelaskan atau disampaikan dalam ruang kelas di sekolah. *Kedua,* transaksi nilai, pada tahapan ini, transaksi nilai dimaknai sebagai suatu proses komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan peserta didik dengan sifatnya yang berupa timbal balik. Komunikasi dan interaksi ini lebih berfokus pada komunikasi secara fisik, belum menyentuh batin di antara pendidik dan peserta didik. *Ketiga, tahapan transinternalisasi nilai*. Transinternalisasi nilai merupakan kondisi di mana guru akan berhubungan dengan peserta didik tidak hanya secara fisik saja melainkan juga secara keruhanian. Proses ini mencakup dan mencurahkan seluruh kepribadian pada setiap timbal balik yang dilakukan. Proses internalisasi menjadi usaha sentral yang berperan dalam perubahan dan pembinaan terhadap sikap dan perilaku dari peserta didik. Tahap internalisasi ini memerlukan kesesuaian dengan masa perkembangan peserta didik sehingga terjadi respon dan pemaknaan yang sesuai dengan nilai yang akan diajarkan.

Hasil dari proses internalisasi yang terjadi melalui tiga tahapan di atas adalah tertanamnya nilai karakter pada peserta didik, yakni terbentuknya karakter baik pada peserta didik yang terimplementasikan dalam pikiran, perkataan, dan sikap sehari-hari peserta didik. Thomas Lickona (2012) menjelaskan bahwa dalam internalisasi karakter pada peserta didik akan masuk dan tertanam dalam tiga komponen penting, yaitu komponen psikologi peserta didik, yaitu (1) pengetahuan karakter *(knowing the*

good), yang berupa pengetahuan karakter yang dipahami dengan baik oleh peserta didik; (2) perasaan atas kebaikan (*felling the good*), yaitu merasakan pentingnya karakter baik yang perlu diinternalisasikan dalam diri peserta didik; dan melakukan kebaikan (*doing the good*), yaitu mengimplementasikan karakter baik peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Thomas Lickona, 2012). Ghozali Rusyid Affandi, menambahkan bahwa karakter peserta didik itu berkaitan erat dengan pembiasaan atas kebiasaan sikap baik peserta didik yang terbentuk dengan diiringi rasa ingin untuk berbuat kebaikan dalam kehidupan sehari-hari (Ghozali Rusyid, 2019).

Dari batasan-batasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa internalisasi karakter berarti penanaman karakter baik pada peserta didik dalam bentuk sikap dan sifat yang melekat pada peserta didik sehingga menjadi ciri khas yang termanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Karakter yang terinternalisasikan dalam diri peserta didik tentu saja berorientasi pada kenyataan bahwa peserta didik merupakan individu yang akan terus berkembang secara positif dalam bidang intelektual, emosional, sosial, dan etis. Dengan demikian, nilai-nilai karakter peserta didik adalah jati diri peserta didik yang menunjukkan pribadi peserta didik sebagai individu yang memiliki karakter baik yang khas dan menjadi pembeda antarindividu dengan mencerminkan suatu watak dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter peserta didik menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam interaksi belajar digital saat ini. Hal ini

terjadi karena salah satu tujuan penting pendidikan adalah internalisasi karakter berdasarkan pada kebutuhan zamannya. Tidak heran jika salah satu ukuran keberhasilan dunia pendidikan adalah mewujudkan peserta didik yang memiliki karakter yang relevan dengan zamannya. Karakter peserta didik inilah yang kemudian tercermin dari perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh peserta didik, baik di lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat yang relevan dengan semangat zamannya. Dengan semakin berkembangnya zaman, tentu saja, perubahan karakter juga tidak dapat dipungkiri, di mana perubahan karakter pada peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi yang menjadi ciri utama era digital ini.

Karakter yang relevan dengan era digital, yang kemudian terrepresentasikan dalam interaksi belajar digital peserta didik merupakan karakter yang terbentuk pada peserta didik yang disebabkan oleh pengaruh eksternal, yakni dari arus informasi dan pengetahuan yang bersumber teknologi dan informasi yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Hal ini terjadi karena apa yang dilihat dan didengar oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari melalui perangkat digital inilah yang digunakan oleh peserta didik sebagai sumber dan media belajar. Dari sinilah, peserta didik kemudian mengembangkan kebiasaan-kebiasaan yang bersumber dari teknologi dan informasi yang kemudian membentuk karakter peserta didik. Dalam konteks ini, Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna media sosial (digital) tertinggi. Tentu hal tersebut menjadi salah

satu faktor terbesar dari pembentuk generasi bangsa, khususnya peserta didik. Karakter yang terbentuk dari proses interaksi belajar digital ataupun pengaruh perkembangan digital dapat berupa karakter positif, namun tidak dipungkiri juga bahwasanya ada banyak karakter positif maupun negatif yang dapat diserap oleh peserta didik.

Hal ini bisa terjadi karena kegiatan interaksi belajar digital, yang dilakukan dalam jaringan internet, dalam prosesnya peserta didik tidak bergantung pada guru, tetapi juga pada perangkat digital itu sendiri. Hal ini terjadi karena akses internet yang begitu luas dan sumber informasi yang sangat banyak membuat peserta didik bisa mengakses apa saja yang kemudian memengaruhi prinsip karakter baik yang sudah diyakini dan diamalkannya. Dari sinilah, interaksi belajar digital yang dilakukan peserta didik memiliki potensi untuk menginternalisasikan karakter pada peserta didik karena dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, alat mengakses informasi, dan alat pendidikan atau pembelajaran (Kitao Kenji, 1998). Sebagai alat komunikasi jaring belajar dengan perangkat digital itu sangat luas dalam pembelajaran digital, ini tentu akan memungkinkan peserta didik, dalam proses interaksi belajar digitalnya dapat berkomunikasi kemana pun secara cepat. Komunikasi ini dapat terjadi melalui beberapa platform, seperti email ataupun platform lainnya sehingga akses media dan sumber belajar bisa diakses oleh peserta didik. *Kedua,* akses informasi. Ini artinya bahwa melalui pembelajaran digital, akses informasi menjadi begitu luas. Baik dari segi sosial,

ekonomi, politik, atau lainnya, informasi dapat diambil secara mudah untuk media dan sumber belajar tanpa harus megorbankan banyak waktu dan tanpa menemouh jarak yang jauh. *Ketiga,* pendidikan dan pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam kaitannya dengan pembelajaran digital, sampai saat ini berjalan dengan sangat cepat dan pesat. Perkembangan ini kemudian dimanfaatkan oleh berbagai pihak di seluruh penjuru dunia untuk berbagai kepentingan, salah satunya dalam inetraksi belajar peserta didik dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Hamka Abdul Aziz, 2011).

Nah, dengan kita sudah identifikasi pentingnya perangkat digital pada bagian sebelumnya, karakter peserta didik yang dibutuhkan pada era digital ini bertumpu pada tiga karakter utama: religius dalam berkeagamaan, berpikir kreatif dan inovatif, dan bertanggung jawab atas personal, sosial, dan kulturalnya. Dengan tuntutan tiga karakter utama yang relevan dengan era digital inilah, maka interaksi belajar digital diartikan sebagai sistem belajar dengan menggunakan perangkat keras berupa perangkat digital yang saling terhubung dalam jaringan yang sama dengan kemampuannya untuk mengirimkan informasi dan ilmu pengetahuan belajar. Dengan keadaan ini, maka interaksi belajar digital peserta didik, yang dilakukan dengan jarak jauh (Bambang Sucipto, Kustandi, 2011) harus mampu menginternalisasikan karakter ideal yang relevan dengan era digital, yaitu mencintai kebaikan.

Di sini, temuan karakter yang relevan dengan era digital, bahkan menjadi tuntutan dalam interaksi belajar digital adalah karakter peserta didik dalam: religius dalam berkeagamaan, berpikir kreatif dan inovatif, dan bertanggung jawab atas personal, sosial, dan kulturalnya. Karakter tersebut menjadi karakter yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik di era interaksi belajar dengan media dan sumber digital. Proses interaksi belajar digital yang banyak dilakukan dalam pembelajaran saat ini telah banyak beralih dari proses belajar konvensional menuju arah belajar digital. Dimana dalam proses belajarnya, peserta didik tidak harus berada di sekolah atau di dalam kelas, tidak harus menggunakan alat tulis untuk mencatat dan tidak harus bertemu dengan gurunya secara langsung. Proses belajar digital menjadi salah satu tanda perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi dan mengimbangi perkembangan zaman. Digitalisasi interaksi belajar dapat dilakukan dengan bantuan berbagai perangkat teknologi digital dalam menginternalisasikan karakter ideal yang sesuai dengan era digital pada peserta didik. Rumusan internalisasinya akan dibahas dalam penjelasan di bawah ini.

Pertama, internalisasi karakter religius berkeagamaan, yaitu karakter yang mampu membentuk pribadi peserta didik yang taat kepada nilai-nilai agamanya. Karakter ini menjadi dasar atau fondasi utama dalam interaksi belajar digital. Hal ini terjadi karena interaksi belajar digital itu tanpa batas. Segala sumber informasi untuk bahan dan sumber belajar bisa diakses. Pemahaman religius keagamaan yang kuat membuat

peserta didik memiliki keteguhan kuat untuk mengakses informasi belajar yang sesuai dengan nilai-nilai yang dibenarkan oleh agamanya. Untuk itu, karakter ini adalah fondasi utama bagi peserta didik dalam interaksi belajar digital. Karakter ini pun harus bisa diinternalisasikan pada peserta didik melalui kegiatan belajar berbasis perangkat digital. Dalam konteks ini, Koentjaraningrat (2020) menjelaskan strategi untuk menginternalisasikan nilai karakter religius dalam keberagamaan pada peserta didik maka karakter ini harus dibagi menjadi tiga komponen dulu, yaitu nilai yang dianut, simbol budaya, dan praktik dalam keseharian (Muhaimin, 2013). Dalam menentukan nilai-nilai yang dianut, perlu adanya perumusan bersama untuk kemudian disepakati dan diterapkan dalam proses interaksi belajar digital. Setelah itu baru dibangun sebuah komitmen bersama untuk menjalankan keputusan yang sudah disepakati berdasarkan pada nilai religius keagamaan. Muhaimin (2013) menjelaskan beberapa strategi yang dapat digunakan ntuk mengembangkan nilai-nilai religius dalam keagamaan dalam interaksi belajar digital sebagai berikut.

1. *Power strategy* yang merupakan strategi pembudayaan dan internalisasi karakter religius keagamaan yang dilakukan dengan cara menegakkan kekuasaan, dalam hal ini guru memiliki peran utama sebagai pelopor yang dominan untuk melakukan gerakan perubahan dalam penanaman karakter religius keagamaan pada peserta didik yang dilakukan dengan basis perangkat digital.
2. *Persuasive strategy* yang merupakan strategi pembudayaan dan internalisasi karakter religius

keagamaan dengan cara membangun opini, pendapat, dan pandangan seluruh peserta didik tentang nilai religius dalam keagamaan. Proses internalisasinya dilakukan secara perlahan dengan tanpa paksaan ataupun dominasi dari guru sehingga peserta didik terlibat aktif dalam mengembangkan potensi pemahaman religius keagamaannya dalam proses interaksi belajar digital tersebut.

3. *Normative re-ducative,* yang merupakan basis karakter religius dalam keagamaan yang ini menjadi strategi untuk proses pembudayaan dan internalisasi karakter religius dalam keagmaan yang terus diinternalisasikan melalui interaksi belajar peserta didik secara terus menerus sehingga membangun aturan atau norma bersama dalam menjunjung tinggi karakter religius dalam keagamaan (Muhaimin, 2011).

Tentu saja, internalisasi karakter religius dalam keagamaan pada peserta didik dalam proses interaksi belajar digital menjadi satu hal yang penting. Hal ini dikarenakan karakter religius dalam keagamaan menjadi fondasi bagi peserta didik agar dapat menjalankan kewajiban belajar sesuai aturan dan ajaran agama yang ada serta tidak melenceng dari aqidah. Karakter religius dalam keagamaan di era digital juga menjadi penguat bagi peserta didik agar tidak terjerumas ataupun terpengaruh akan konten-konten negatif yang bisa diakses dalam interaksi belajar digital. Konten yang dapat menjerumuskan peserta didik pada ketidakbaikan dalam belajar. Dengan karakter religius dalam keagamaan inilah

diharapkan dalam proses interaksi belajar digital peserta didik tetap mengedepankan nilai-nilai serta kaidah dan aqidah selayaknya seorang peserta yang terus menghormati dan memuliakan gurunya dalam proses pencarian ilmu, meskipun proses tersebut dilakukan secara daring atau digital tanpa bertemu secara langsung. Dengan karakter ini pula peserta didik akan bisa belajar dengan mengedepankan etika dan norma belajar yang sesuai dengan ajaran agamanya. Dengan menempatkan religius dalam keagamaan sebagai fondasi utama, maka perangkat digital dalam interaksi belajar akan dimaknai dalam konteks kerelevanannya dengan nilai religius dalam keagamaan peserta didik.

Kedua, internalisasi karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir. Karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatifnya dalam interaksi belajar digital. Di sini artinya, interaksi belajar digital bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif melalui berbagai sumber dan media informasi yang mudah diakses melalui perangkat digital. Dalam karakter inilah, peserta didik akan mengembangkan kemampuan literasi dan berpikir kritisnya dengan baik. Menurut Hidayatullah (2018) menjelaskan bahwa karakter kreatif dan inovatif dari peserta didik terjadi ketika kebutuhan informasi dalam dirinya itu dapat terpenuhi melalui informasi dalam digital sehingga informasi dan ilmu pengetahuan mampu diolah menjadi pemikiran yang berkualitas dan rasional, tetapi dengan ide atau perspektif yang baru bisa dimunculkan oleh peserta didik.

Tidak heran jika karakter kreatif dan inovatif sering diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memunculkan gagasan baru yang lebih efektif dan sifatnya imajinatif (Hidayah Tullah, Furqon, 2010) yang terbentuk setelah melakukan proses belajar terhadap segala informasi dan ilmu pengetahuan yang diakses melalui interaksi belajar digital. Karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir peserta didik adalah kinerja yang mampu untuk menghasilkan produk nyata dari ide dan gagasan melalui rangkaian proses yang intens dalam atau setelah kegiatan interaksi belajar digital dilakukan. Karya cipta hasil kerja karakter berpikir kreatif dan inovatif ini memiliki ciri khas tersendiri sehingga menarik minat dan perhatian dari banyak orang (Syamsul Kurniawan, 2013). Karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir peserta didik pun menjadi suatu karakter penting yang harus diinternalisasikan dalam interaksi belajar dgital yang dilakukan oleh peserta didik (Listyarti, Retno, 2013).

Karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir ini menjadi karakter yang penting untuk ditumbuhkan pada diri peserta didik karena pemikiran kreatif dan inovatif di era digital menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap orang, tidak terkecuali pada pendidik dan peserta didik. Karakter ini menuntut untuk setiap pribadi dapat memunculkan ide-ide dan gagasan baru guna memecahkan sebuah persoalan. Dalam konteks internalisasi karakter kreatif dan inovatif dalam pembelajaran digital, peserta didik diharapkan mampu memecahkan persoalan-persoalan yang muncul. Karakter kreatif dan inovatif dalam proses belajar digital menciptakan peserta didik untuk dapat menggunakan dan

memanfaatkan sosial media atau media digital untuk menciptakan peluang-peluang baru dalam proses pengimplementasian ide-ide atau gagasan yang dimiliki. Dengan kreativitas dan inovasi, peserta didik dapat menciptakan konten-konten kreatif positif, namun hal tersebut tidak terlepas dari peran seorang pendidik dalam proses membimbing dan mengarahkan peserta didiknya. Dalam proses penumbuhan karakter ini seorang pendidik dapat melatih peserta didik dengan cara memberikan tugas-tugas yang mengasah kreativitas, ide-ide baru, dan juga sesuatu yang unik yang dibuat dengan media-media digital.

Ketiga, internalisasi karakter tanggung jawab. Karakter tangggung jawab ini meliputi tanggung jawab secara personal, sosial, dan kultural. Ini artinya bahwa peserta didik harus menyadari bahwa perangkat digital bukanlah perangkat yang membuat peserta didik tersesat dalam realitas kehidupan yang sesungguhnya. Karakter tanggung jawab ini harus dibentuk dengan tujuan agar sebagai makhluk sosial peserta didik terus berpijak dalam kehidupan masyarakatnya. Perangkat digital tidak boleh mencerabut akar kedirian peserta didik. Tidak heran jika Haris Clemes dan Reynold Bean (2018) mengidentifikasi pentingnya karakter tanggung jawab pada peserta didik dalam interaksi belajar digital karena sikap bertanggung jawab dapat terbentuk dalam peserta didik melalui perangkat digital. Karakter ini akan menempatkan perangkat digital sebagaimana mestinya, yang mengkayakan kemampuan berpikir dalam belajar, tetapi tidak mengalienasi kehidupan sosial dan budaya peserta didik.

Di sini, Haris Clemes dan Reynold Bean (2018) kemudian mengembangkan konseptualisasi internalisasi karakter bertanggung jawab pada peserta didik dalam interaksi belajar digital dengan mendesain kegiatan belajar yang bertumpu pada paradigma berikut ini.

1. Mengembangkan rasa berkuasa anak. Artinya, dalam kegiatan interaksi belajar digital guru harus membangun keterlibatan personal peserta didik dalam belajar dengan baik. Hal ini penting karena peserta didik adalah individu yang tentu saja semakin tinggi ego dan harga dirinya akan merasa tinggi kekuasaan keegoannya. Untuk itu, dalam interaksi belajar digital, peserta didik harus diberi tanggung jawab untuk mengemban tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya. Berkuasa di interaksi belajar digital diartikan sebagai rasa yang dimiliki seorang peserta didik untuk memengaruhi lingkungan di sekitarnya atau teman-temannya. Kesempatan untuk memilih dan mengambil keputusan inilah yang akan membentuk tanggung jawab dari peserta didik, terutama tanggung jawab personal atau sosialnya dalam konteks belajar.
2. Menetapkan peraturan dan batasan. Sejak awal, selain kegiatan interaksi belajar digital mampu menumbuhkan rasa bertanggung jawab personal, peserta didik juga harus dibatasi dengan peraturan-peraturan yang berdasarkan pada norma sosial dan kultural. Lingkungan belajar yang dilakukan secara digital harus bisa membangun ekosistem sosial dan kultural yang berdasarkan pada peraturan sosial dan kultural. Peraturan sosial dan kultural inilah akan

membuat peserta didik tumbuh dan berperilaku bertanggung jawab atas lingkungan sosial dan kulturalnya. Oleh karena itu, peraturan dan batasan penting yang berasal dari sosial dan kultural masyarakat sekitar penting diinternalisasikan dalam interaksi belajar digital. Dengan internalisasi karakter tanggung jawab dalam kehidupan personal, sosial, dan kultural inilah maka karakter bertanggung jawab dalam diri peserta didik bisa didapat melalui interaksi belajar digital.

3. Memanfaatkan tugas dan kewajiban untuk membangun tanggungjawab. Dalam interaksi belajar digital pasti akan selalu ada tugas dan kewajiban yang harus dipenuhi peserta didik selama proses belajar dengan perangkat digital. Belajar dengan interaksi digital membuat tugas-tugas lebih banyak daripada yang dilakukan dengan tatap muka langsung. Untuk itulah, memberikan tugas dan kewajiban dalam interaksi belajar digital merupakan sarana efektif dalam membangun atau menginternalisasikan karakter bertanggung jawab pada peserta didik. Hal ini terjadi karena tugas dan kewajiban yang diberikan pada peserta didik akan membuat peserta didik bertanggung jawab menyelesaikannya sebagai wujud pertanggungjawaban peserta didik secara personal, sosial, dan kultural. Untuk itulah, pemberian tugas dalam interaksi belajar digital membangun pribadi atau karakter peserta didik yang bertanggung jawab.
4. Berikan penghargaan saat mereka telah bertanggung jawab. Penghargaan dalam interaksi belajar digital

tidak hanya membuat peserta didik termotivasi dari aspek belajarnya saja, tetapi juga menanamkan karakter tanggung jawab. Ini terjadi karena belajar merupakan tanggung jawab personal pada dirinya sendiri dan sosial kultural pada teman-teman dan keluarga. Untuk itu, penghargaan dalam interaksi belajar digital akan mampu mendorong peserta didik untuk selalu berperilaku bertanggung jawab dalam belajar sebagaimana yang diinginkan sosial dan kulturalnya. Penghargaan dalam interaksi belajar digital dilakukan sebagai langkah dalam menginternalisasikan karakter bertanggung jawab pada peserta didik.

Dalam konteks lainnya, internalisasi karakter bertanggung jawab melalui interaksi belajar digital peserta didik harus dilakukan oleh guru dengan sungguh-sungguh melalui interaksi belajar dengan menggunakan perangkat digital. Salah satu pembentukan karakter tanggung jawab bisa dilakukan dengan menanamkan waktu dalam kedisiplinan. Peserta didik harus tahu betul kapan harus masuk ruang virtual dan kapan waktu selesai belajar, dan waktu-waktu yang lain dalam kegiatan belajar (Haris Clemes, Reynold Bean, 2012). Sementara itu, Nurla Isna Aunillah (2019) menjelaskan bahwa untuk menanamkan tanggung jawab dalam diri setiap peserta didik adalah dengan cara: (1) melaksanakan tugas yang sederhana; (2) bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuat; dan (3) menyadarkan adanya konsekuensi atas setiap perbuatan. Dan terakhir sering berdiskusi dan berbicara dengan anak perihal pentingnya tanggung jawab.

Internalisasi karakter tanggung jawab pada diri peserta didik menjadi satu hal yang penting, di mana peserta didik diharapkan mampu bertanggung jawab atas keputusan yang telah ia putuskan. Internalisasi karakter tanggung jawab dalam proses pembelajaran digital peserta didik yakni memberi bekal serta pembelajaran pada peserta didik untuk dapat bertanggung jawab sepenuhya terhadap proses belajar. Karakter tanggung jawab diharapkan dapat tumbuh pada diri peserta didik, dimana peserta didik dapat bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan atas apa yang dilakukan olehnya. Dalam konteks pembelajaran digital, tanggung jawab peserta didik yakni bertanggung jawab atas proses belajar, mengerjakan tugas, serta tanggung jawab yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran digital karakter tanggung jawab siswa dapat dibangun dengan berbagai cara, diantaranya dengan memberikan tanggung jawab dan kepercayaan pada peserta didik. Tanggung jawab dan tugas yang diberikan dapat dilakukan mulai dari hal-hal sederhana dengan proses pembiasaan. Selain itu guru juga dapat memberikan kekuasaan pada anak untuk mengemban sebuah tugas. Karakter tanggung jawab peserta didik dapat diamati dan dinilai dari tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan sebelumnya.

BAGIAN 5

IDEALITAS KARAKTER PESERTA DIDIK DALAM INTERAKSI BELAJAR DIGITAL

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, kita sudah memahami bahwa interaksi belajar digital saat ini menjadi fenomena yang tidak terpisahkan dalam kehidupan peserta didik di sekolah. Peserta didik adalah individu sosial dalam konteks sekolah yang setiap harinya berinteraksi sosial melalui kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat digital. Perangkat digital pun telah menjadi sarana, media, dan sumber belajar yang tidak terpisahkan dari peserta didik. Setiap harinya, peserta didik menggunakan digital untuk kegiatan belajar di sekolah. Kenyataan ini menunjukkan bahwa saat ini peserta didik sudah masuk dalam jejaring era digital, yaitu suatu era di mana segala aktivitas kehidupan saat ini tidak bisa lepas dari perangkat digital, salah satunya dalam kegiatan belajar di sekolah. Kegiatan belajar di sekolah saat ini selalu berbasis digital. Tidak heran jika digital menjadi media dalam interaksi belajar para peserta didik di sekolah.

Dengan kenyataan ini, maka dalam konteks paradigma karakter sosial, maka setiap mata, era, atau zaman selalu memiliki tuntutan karakternya sendiri-sendiri. Misalnya, kita bisa mengidentifikasi bahwa era di saat kita belum merdeka, saat sudah merdeka, hingga saat

reformasi dan sekarang era digital selalu mengonstruksi bangunan karakter yang berbeda-beda. Keberbedaan setiap karakter peserta didik dalam setiap zamannya pun sudah kita bahas di atas. Yang perlu kita bahas di sini adalah karakter ideal peserta didik yang dibutuhkan di era digital. Dalam pembahasan di atas kita telah menemukan dan mengidentifikasi bahwa tiga karakter penting yang harus dimiliki peserta didik di era digital, di mana interaksi belajar harus dan sudah dilakukan dengan perangkat digital adalah karakter religius dalam keagamaan, karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir, dan karakter bertanggung jawab pada personal, sosial, dan kultural. Tiga karakter inilah yang membuat peserta didik bisa berintegritas dalam menggunakan perangkat digital dalam interaksi belajar.

Ketiga karakter inilah yang kemudian juga harus diinternalisasikan pada peserta didik melalui interaksi belajar digital antara guru dengan peserta didik yang dilakukan dalam ruang belajar. Di pembahasan di atas juga sudah dijelaskan terkait dengan langkah dan usaha yang bisa dilakukan sekolah atau guru dalam mendesainkan interaksi belajar digital dalam menginternalisasikan karakter religius dalam keagamaan, karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir, dan karakter bertanggung jawab pada personal, sosial, dan kultural pada peserta didik. Sebuah gagasan penting yang akan membuat karakter ideal peserta didik di era digital bisa terdistribusikan dan terinternalisasikan dengan baik pada peserta didik.

Dari sinilah, setelah pembahasan internalisasi karakter ideal peserta didik sudah dilakukan melalui

interaksi belajar digital, maka pertanyaan mendasar kita adalah apa yang akan terjadi dengan peserta didik saat mereka sudah bisa mengetahui, memahami, merasakan, dan mengimplementasikan karakter religius dalam keagamaan, karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir, dan karakter bertanggung jawab pada personal, sosial, dan kultural dalam kehidupan sehari-hari? Di bagian inilah kita akan menjawab dan membahas persoalan ini sebagai suatu gambaran idealisasi bersama atas kesempurnaan karakter peserta didik yang relevan dengan kebutuhan karakter dalam dunia yang serba digital, yang sering disebut dengan era digital ini. Adapun idealitas karakter peserta didik dalam interaksi belajar digital dapat dijelaskan berikut ini.

Pertama, idealitas karakter religius dalam keagamaan peserta didik. Era digital ini menuntut peserta didik memiliki karakter religius dalam keagamaan yang kuat. Karakter yang menjadi basis keyakinan dan keimanan peserta didik pada Tuhan serta penghormatan yang tinggi atas keyakinan agama orang lain. Karakter ini menjadi basis utama yang mampu mengondisikan peserta didik untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan perangkat digital dalam interaksi belajar dengan baik dan benar. Kita tahu bahwa perangkat digital yang menyediakan petualangan di dunia virtual yang kompleks dan semua ada bisa membuat peserta didik untuk *bohong tujuan,* yaitu kebohongan dalam memanfaatkan dan menggunakan perangkat digital tidak untuk belajar, tetapi untuk akses-akses yang melanggar nilai keyakinan kita dan melanggar keyakinan atau keagamaan orang lain. Hanya dengan karakter religius inilah, maka penggunaan dan

pemanfaatan perangkat digital tidak akan lepas dari kendali belajar. Digital digunakan untuk mengakses ilmu pengetahuan, keterampilan hidup, dan kehalusan sikap dan budi pekerti. Di sinilah, idealitas peserta didik yang memiliki karakter religius dalam keagamaan peserta didik adalah akan selalu bijak dan benar menggunakan dan memanfaatkan perangkat digital untuk kebutuhan belajar, bukan untuk memenuhi kebutuhan pribadi yang tidak sesuai dengan norma dan kaidah keagamaan.

Kedua, idealitas karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir peserta didik. Era digital menuntut peserta didik untuk banyak mengakses ilmu pengetahuan dan informasi dari perangkat digital. Untuk itulah, karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir yang dimiliki peserta didik akan membuat peserta didik benar dan tepat dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat digital, yaitu perangkat digital digunakan untuk mengakses informasi dan ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memupuk rasa kemanusiaan, yang semuanya diorientasikan untuk membangun karakter kreatif dan inovatif peserta didik. Dengan karakter kreatif dan inovatif dalam berpikir, maka perangkat digital diposisikan sebagai perangkat yang akan selalu digunakan dalam usaha mengembangkan potensi berpikir peserta didik, bukan untuk kesenangan semata. Jika ini terjadi, maka karakter kreatif dan inovatif peserta didik ini akan mewujudkan peserta didik-peserta didik yang budaya literasinya tinggi, selalu aktif menggunakan perangkat digital untuk akses ilmu pengetahuan dan pengembangan diri, serta untuk menghasilkan karya-karya kreatif. Semua idealitas yang

akan berujung pada kemajuan dunia pendidikan kita tentunya.

Ketiga, idealitas karakter bertanggung jawab peserta didik. Tentu saja bertanggung jawab pada aspek personal, sosial, dan kultural. Karakter ini penting untuk diinternalisasikan pada peserta didik karena kenyataan yang tidak bisa kita nafikan bahwa perangkat digital yang akan mengantarkan kita pada pengalaman dunia virtual itu sangat menyenangkan. Tidak heran semua orang suka dan terus berlama-lama di dunia virtual digital ini. Efeknya, peserta didik pun menjadi kehilangan personalitasnya, kehilangan interaksi sosialnya, dan tidak menghargai kultural masyarakat. Hal ini menegaskan bahawa karakter bertanggung jawab itu penting. Internalisasi karakter bertanggung jawab akan membentuk kesadaran dan tindakan peserta didik untuk tidak terasing dalam ruang personal, sosial, dan budaya. Peserta didik tahu ranah yang harus menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar, dan tahu kapan harus menghentikannya, dan segera terlibat aktif dalam kegiatan sendiri, masyarakat, dan budaya. Dengan karakter bertanggung jawab ini peserta didik terus mempertahankan perannya sebagai bagian anggota masyarakat yang terus bergaul dan ikut dalam kegiatan budaya masyarakat sekitarnya. Dari sinilah, melalui karakter bertanggung jawab maka idealitas peserta didik yang terus melakukan aktivitas, personal, sosial, dan kultural akan terus terbangun dengan baik.

Dengan ketiga idealitas karakter peserta didik inilah, maka interaksi belajar digital yang dilakukan peserta didik

akan mampu meningkatkan dan mengembangkan peserta didik yang memiliki keyakinan religius yang kuat, memiliki kemampuan berpikir yang kreatif dan inovatif, serta selalu memiliki tanggung jawab terhadap kebaikan personal, sosial, dan kulturalnya. Hasilnya tentu saja, melalui interaksi belajar digital peserta didik bisa menjadi individu yang memiliki karakter ideal yang sangat dibutuhkan di era digital. Karakter yang akan mengangkat martabat peserta didik sebagai individu yang mampu menggunakan perangkat digital sebagai sarana interaksi belajar dalam rangka meningkatkan kualitas kedirian dan kehidupan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz Hamka. (2011). Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati. Jakarta: Al Mawardi Prima.

Adiwikarta, Sudardja. (2016). *Sosiologi Pendidikan.* Bandung: Rosda Karya.

Agus Sudibyo. (2019). *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan*. KPG.

Agung, Leo & T. Suparman. (2012). *Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Albion, P. (2008). *Web 2.0 In Teacher Education: Two Imperatives For Action.*

Anam, K., Tinggi, S., Islam, A., Teungku, N., Meulaboh, D., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. https://doi.org/10.47766/GA.V2I2.161

Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1201

Arjunanata, Vito, dkk. 2021. "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran pada Peserta Didik di SMA Bina Utama" dalam *Jurnal Sosial Khatulistiwa* Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021.

Bahri, Saiful. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. Jurnal*

TA'ALLUM, Vol. 3. No. 1.

Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & M, D. B. I. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. https://doi.org/10.31538/TIJIE.V2I1.12

Chalpin J.P. (2005). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Clemes Haris, Reynold Bean. (2012). Bagaimana Mengajar Anak Bertanggung Jawab. Tanggerang Selatan: Binarupa Aksara.

Dadi Ahmadi. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 301–316. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/1115

Daryanto, Darmiatun Suryatri. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Daryono, dkk. (2020). *Belajar di Era DIgita.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Departemen Agama RI. (2000). *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* Jakarta: PT. Intermasa.

Drucker, J. (2013). *Is There a 'Digital' Art History?* 29(1–2). https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01973762.2013.761106

Faizah, S., & Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185.

https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85

Gagne, B. J. (2008). *Principles of Instructional Design, Second Edition*. Holt Rinehart and Winston.

Girouard-Hallam, L. N., Streble, H. M., & Danovitch, J. H. (2021). Children's mental, social, and moral attributions toward a familiar digital voice assistant. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *3*(5), 1118–1131. https://doi.org/10.1002/HBE2.321

Harari, N. Y. (2021). *Sapiens: Riwayat Singkat Umat Manusia.* Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Harnalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

Hariyadi, S. (2014). BERTANYA, PEMICU KREATIVITAS DALAM INTERAKSI BELAJAR. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science Dan Pendidikan*, *3*(2), 143–158. https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/BS/article/view/518

Hendayani, Meti. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,* Vol. 7, No. 2, Hal. 183—198.

Hidayatullah, (2009). Hidayatullah, M. Furqon. 2009. *Guru Sejati: Membangun Insan Berkarakter Kuat dan Cerdas*. Surakarta: Yuma Pustaka. Axac.

Heinich, Robert, et al, I. (1999). *Instructional Media and Technology for Learning*.

Ihsan Fuad. (1997). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta:

Rineka Cipta.

Iqbal, Abu Muhammad. (2015) *Pemikiran Pendidikan Islam.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irawan, Dede & Yuli Setiawan. 2021. "Analisis Interaksi Pembelajaran Online Siswa dan Guru Melalui Google Clasroom: English For Learner" dalan *Jurnal Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021.

Ismail. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 4, No. 2

Jalil, Abdul. (2012). Karakter Pendidikan untuk Membentuk Pendidikan Karakter. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam,* Vol. 6, No. 2, Hal. 175—192.

Kamaludin, M., & Suharto, A. W. B. (2021). Meneropong Nilai Religius Islam dan Nilai Moral dalam Tradisi Begalan yang Berkembang di Karesidenan Banyumas. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(3), 61–67.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1989), *Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departement Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Kenji Kitao. (1998). *Internet Resourch: ELT, Linguistics, and Communications. Japan: Eichosha. Kurniawan, Syamsul. 2013. Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Kusumawati, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., & Birowo, M. A. (2021). *Etis Bermedia Digital*. Kementerian

Komunikasi dan Informatika.

Lickona Thomas. (2012). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter.* Jakarta: Bumi Aksara.

Listyarti, Retno. (2013). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatis, & Kreatif.* Jakarta: Erlangga.

Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *KOMUNIKATIF : Jurnal Ilmiah Komunikasi*, *8*(2), 205–222. https://doi.org/10.33508/JK.V8I2.2199

Lubis, Sarmadhan. (2017). Peningkatan Profesionalisme Guru PAI Melalui Kelompok Kerja Guru (KKG). *Jurnal Al-Thariqah,* Vol. 2, No. 2.

Mansir, Firman dan Purnomo, Halim. (2020). Optimalisasi Peran Guru PAI Ideal dalam Pembelajaran Fiqih di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol. 5, No. 2.

Muhaimin. (2013). *Rekrontruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mulyana Rahmat. (2004). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan Pendidikan Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhaimain. (2011). *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Marut, dkk., (2015). ASEAN dalam Neo Kolonialisme dan Imperialisme. *Konfrontasi: Jurnal Kultur, Ekonomi, dan Perubahan Sosial,* Vol. 2, No. 1, Hal. 28—38.

Ma'rifah Setiawati, S., Psi, S., Bimbingan, G., Konseling, D., Negeri, M., & Surabaya, K. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *35*(1), 31–46. https://doi.org/10.36456/HELPER.VOL35.NO1.A1458

Maman Suryaman. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar | Suryaman | Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra.

Moestoko, Somarsono. (1986). *Sejarah Pendidikan dari Zaman Kezaman*. Jakarta: Balai Pustaka.

Muhaemin dan Mubarok, Ramdani. (2020). Upgrade Kompetensi Guru PAI Dalam Merespon Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Pandemi Covid-19. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 2.

Mustari, (2011). *Refleksi untuk Pendidikan Karakter.* Yogyakarta: Laksbang Pressindo.

Nasution, S. 2018. *Sosiologi Pendidikan.* Bandung: Bumi Aksara.

Nurla Isna dan Amillah. (2011). *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Laksana.

Palupi, Yulia. (2015). Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital

dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*.

Paulo Freire, (1972). *Pedagogy Of The Oppressed, Terj.Myra Bergman Ramos,* New York: Penguin Books.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333–352. https://doi.org/10.24952/FITRAH.V3I2.945

Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 588–596. https://doi.org/10.31004/OBSESI.V4I2.404

Permana, U., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Majalengka, I. (2021). Analisis Pendidikan Karakter yang Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Di SMP IT Tazkia Insani Majalengka. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1486–1493. https://doi.org/10.36418/SYNTAX-LITERATE.V6I3.2335

Putri, Palupi Dini. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar,* Vol. 2, No. 1, Hal. 37—50.

Putri, Nai'lah Cahaya, dkk. 2022. "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Budaya Sekolah dan Permasalahan Sekolah di SD Negeri Jatisari" dalam *Jurnal Wahana DIdaktika* Volume 20 Nomor 2 Tahun 2022.

Richardo, Rino. (2016) Program Guru Pembelajar: Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru di Abad 21.

Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika, UNS. Hal 777—785.

Rifa'i, Muhammad. (2011). *Sejarah Penddikan Nasional dari Masa Klasik hingga Modern.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rusyid Affandi Ghozali. (2019). *Pendidikan Karakter Berbasis Psikologi Islam: Prosiding Seminar Nasional dan Sarasehan*, http://research-report.umm.ac.id/index.php/365/477.

Saputra, Fachdir, M., dkk., (2021). Penanaman Nilai-Nilai Karakter di Paguyuban Pengajar Pinggiran Sungai Code (P3S) Yogyakarta. *Profetika: Jurnal Studi Islam,* Vol. 22, No. 1, Hal. 169—176.

Sartika, Eka. 2021. "Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran di Masa Pandemi" dalam *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* Volume 11 Nomor 2 Tahun 2021.

Shalih, Muhammad bin. (2001) *Makarim al-Akhlaq.* Kairo: Dar al-Ma'arif.

Soekanto, Soerjono & Budi Sulistyowati. 2019. *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: Rajawali.

Soemanto, Wasty & Sofyarno, F.X. (1983). *Landasan Historis Pendidikan Indonesia*. Surabaya: Usaha Nasional.

Somadayo, S., Supriyono., Wardianto, S. B., & Kurniawan, H. (2022) Religiusitas dalam Kumpulan *Sajak Nun* Karya Abdul Wachid B. S. (Kajian Hermeneutika

Puisi). *Klitika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,* Vol. 4, No. 1.

Sucipto Bambang dan Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Suharwoto, G. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan. *Diakses dari https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-ditengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/. Diakses* pada 15 Oktober 2022, 21:00.

Sujana, I Putu Windu Mertha Sujana, dkk. (2021). "Pendidikan Karakter untuk Generasi Digital Native" dalam *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Volume 9 Nomor 2 Tahun 2021.

Sudjarwo. (2015). *Proses Sosial dan Interaksi Sosial dalam Pendidikan.* Palu: Mandar Maju.

Supriadi, Dudun. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, Vol. 1, No. 2.

Syaharuddin & Susanto, Heri. (2019). *Sejarah Pendidikan Indonesia (Era Pra Kolonialisme Nusantara sampai Reformasi).* Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Syamsuddin, Helius. (1966). *Sejarah Pendidikan di Indonesia Zaman Kemerdekaan (1945—1966).* Jakarta: Depdikbud.

Trianton, T. (2013). Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Film Indie Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 2(1), 1–10.

Tullah Hidayah, Furqon. (2010). *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa.* Surakarta: Yusma Pustaka.

Zonyfar, Candra, dkk. (2022). "Literasi Digital: Penguatan Etika dan Interaksi Siswa di Media Sosial" dalam *Jurnal Masyarakat Mandiri* Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022.

Zunindar. (2019). Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran. *Nizhamiyah,* Vol. IX, No. 2.

BIODATA PENULIS

Dr. SAMSU SOMADAYO, S.Pd., M.Pd lahir di Orimakurunga, 06 Maret 1982. Bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Khairun Ternate dengan jabatan fungsional Lektor Kepala. Telah menempuh pendidikan Sarjana di Universitas Khairun Ternate tahun 2004; Magister di Universitas Negeri Malang tahun 2009; doktor di Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2013. Jabatan yang pernah dilaksanakan: Ketua Devisi Akademik Pendidikan Profesi Guru tahun 2022 hingga sekarang; Sekretaris Senat FKIP Universitas Khairun tahun 2018-2022; Kordinator Bidang Sudi PPG PGSD tahun 2018 – 2019; Pusat Kajian Pendidikan Universitas Khairun tahun 2020-2023; Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2009-2011. Pengalaman Organisasi: Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII); Ketua IKA UNS Maluku Utara; Ketua LSM PULPEN Maluku Utara; Asosiasi Dosen PGSD Indonesia. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial yang pernah dilaksanakan: Tim Penyusun Renstra FKIP Universitas Khairudin; Peraturan Wali Kota Ternate; dan Master Plan Pendidikan Halmahera Barat.

Publikasi karya ilmiahnya antara lain: (1) Strategies to Introduce Social-Emotional Skills in Early Children Through Animal Stories Books We Are Friends, Let's Collect Friendship Fables by Chandra Wening; (2) Development of Literacy Programs for Students in School Libraries in Indonesia; (3) The Effect Of Learning Model Drta (Derected Reading Thingking Activity) Toward Students' Reading Comprehension Ability Seeing From Their Reading Interest; (4) The Analysis Policy Implementation of Quality Program

(a Study of Direct Assistance Fund for Teachers, Principals, and School Supervisors) in South Halmahera; (5) Ontological Implications: The Relevance Of Naura's Fair Book On Children's Values And Moral Reasoning; (6) The Effect of Parent’s Education Toward Student’s Achievement; (7) The Implementation of Thematic Learning of an Ethnographic Study in Early Grade at Elementary School Ternate; (8) The Preservation of the Banyumas Dialect Javanese Language in Guyub Speech at the Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto; (9) Religiusitas dalam Kumpulan Sajak Nun Karya Abdul Wachid BS (Kajian Hermeneutika Puisi; (10) Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sekolah Di Kecamatan Obi Halmahera Selatan; (11) Desain Cerita Bergambar Berbaisis Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan; (12) The Implementation On Multicultural Education Values In Fostering Inter Ethnic Harmony (A Naturalistic Qualitative Study In State Junior High School).

Sedangkan publikasi buku dan hasil penelitian antara lain: (1) Penelitian Tindakan Kelas tahun 2013; (2) Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca tahun 2011; (3) Asesmen Pendidikan tahun 2022; (4) The Effect of Learning Model DRTA Toward Students’ Reading Comprehension Ability Seeing From Their Reading Interest; (5) Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar; (6) Literasi sebagai Suatu Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan Indonesia; (7) Peningkatan Kemampuan Menulis Berita dengan Media Audio Visual; (8) Permainan Tradisional di Desa Bukumatiti Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera Barat; (9) Penerapan Teknik Skimming dan Scaning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman; (10) Pembelajaran Menulis Teks Karangan dengan Strategi

Modeling. Saat ini tinggal di Jalan Makugawene, RT.14/Rw 05.Kelurahan Kayu Merah. Kota Ternate Selatan. E-mail: villasyamqu@yahoo.com No HP: 0813 3333 6033. Alamat Kantor : Jl. Batu Bandara Babullah. Kelurahan Akehuda. Kota Ternate Utara.

Dr. Heru Kurniawan, M.A. lahir di Brebes, 22 Maret 1982. Kini bekerja sebagai dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto. Telah menulis ratusan buku teks mata kuliah pendidikan anak usia dini, pendidikan bahasa Indonesia, dan keterampilan menulis, parenting, dan bacaan-aktivitas anak-anak. Sejak tahun 2013 mendirikan Rumah Kreatif Wadas Kelir sebagai pusat pendidikan masyarakat yang berbasis literasi masyarakat. Kini tinggal di Rumah Kreatif Wadas Kelir, Jln. Wadas Kelir Rt. 7 Rw. 5 Karangklesem Purwokerto Selatan, Banyumas. WA. 081564777990, Email: heru_1982@yahoo.com

Internalisasi

Karakter Peserta Didik dalam Interaksi Belajar Digital

Buku ini merupakan hasil kajian kritis tentang fenomen interaksi belajar di dunia pendidikan saat ini yang tidak bisa lepas dari perangkat digital. Belajar di ruang virtual dengan interaksi digital telah menjadi perilaku sosial dan budaya peserta didik saat ini. Persoalannya kemudian adalah apakah karakter peserta didik kita sudah selaras dengan budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital saat ini? Karakter peserta didik seperti apa yang diperlukan dalam budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi belajar yang serba digital? Bagaimana mentransformasi dan menginternalisasikan karakter peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan budaya belajar di ruang virtual dengan interaksi digital saat ini? Ketiga persoalan inilah yang menjadi dasar pembahasan dan kajian dalam buku ini. Buku ini menyajikan pembahasan sebagai jawaban atas tiga persoalan di atas yang disajikan dalam lima bagian penting: rasionalisasi gagasan persoalan, interaksi belajar digital di ruang virtual, konseptualisasi karakter peserta didik; internalisasi karakter peserta didik dalam interaksi belajar digital; dan idealitas karakter peserta didik di era digital. Buku yang sangat kontekstual dengan dunia pendidikan saat ini dan memberikan gagasan penting dalam memajukan dunia pendidikan di era digital saat ini.

CV. Rumah Kreatif Wadas Kelir
Jl. Wadas Kelir Rt 07 Rw 05 Karangklesem
Layanan sms : 0895379041613
Email : wadaskelirpublisher@yahoo.com

Wadas Kelir Publisher

Karangklesem Purwokerto Selatan
www.rumahkreatifwadaskelir.com
penerbitrumahkreatifwadaskelir
wadaskelirpublisher@yahoo.com
0895379041613

REFERENSI
ISBN 978-623-8185-05-4
9 786238 185054