

STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA SD DI *ERA SOCIETY 5.0*

Oleh:

Yuli Diah Saptorini, M.Pd

Email: yuli.diah@staibanisaleh.ac.id

Tengku Amanda Putri

Email: t.amandaputri@staibanisaleh.ac.id

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM BANI SALEH

Jl. M. Hasibuan No. 68 (Lantai 2) Bekasi Timur 17113 No. Tlp : 021-883 433 60

Abstrak: Strategi Pendidikan Karakter Anak Usia SD di *Era Society 5.0*. Manusia merupakan makhluk yang paling menakjubkan dan unik yang diciptakan Allah dengan kemampuan multidimensi. Pendidikan karakter di Indonesia saat ini menjadi isu hangat untuk diperbincangkan dengan banyaknya fenomena karakter seseorang yang tidak lagi sesuai dengan tuntutan agama. *Society 5.0* menjadi tempat dimana masyarakat dapat menikmati hidupnya dengan bantuan teknologi yang menjadikan manusia sebagai pusat pengendali teknologi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pendidikan karakter dan karakter yang harus di kembangkan di *Era Society 5.0*, keterampilan apa yang harus dimiliki siswa dan guru di *Era Society 5.0* dan strategi pendidikan karakter yang dapat dilakukan di *Era Society 5.0* untuk anak usia SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Library Research* (Studi Pustaka). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah *Era Society 5.0* menjadi sebuah peradaban baru dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan peran teknologi, sebagai salah satu strategi dalam pendidikan berbasis teknologi. Strategi pendidikan karakter yang tepat dibutuhkan untuk dapat mempertahankan karakter siswa dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin cepat berkembang.

Kata kunci: Karakter, Pendidikan Karakter, *Era Society 5.0*

Abstract: Abstract: Character Education Strategy for Elementary School Children in the Era of Society 5.0. Humans are the most amazing and unique creatures created by Allah SWT with multidimensional abilities. Character education in Indonesia is currently being hotly discussed with the many phenomena of a person's character that is no longer in accordance with religious demands. *Society 5.0* is a place where humans can enjoy their lives with the help of technology that makes humans the center of technology control. The purpose of this research is to find out what character and character education should be developed in *Era Society 5.0*, what skills students and teachers should have in *Era Society 5.0* and character education strategies that can be applied in *Era Society 5.0* for elementary school age. The method used in this research is *Library Research*. The results obtained from this study are *Era Society 5.0* becomes a new civilization in the world of education by utilizing the role of technology, as a strategy in technology-based education. The right character education strategy is needed to be

able to maintain the character of students with the development of technology and science that is growing rapidly.

Keywords: Character, Character Education, Era Society 5.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan manusia yang didalamnya terdapat tindakan edukatif dan didaktis yang diperuntukkan bagi generasi yang sedang bertumbuh. Pendidikan saat ini lebih mengedepankan aspek kognisi (pemikiran) daripada afeksi (rasa) dan psikomotorik (perilaku), yang utamanya pada lembaga pendidikan formal atau sekolah. Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menyatakan bahwa gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan keikutsertaan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yang diimplementasikan melalui manajemen berbasis sekolah.

Sebelum seorang anak mengenal lingkungan yang lebih luas, anak terlebih dahulu mengenal lingkungan keluarganya. Ketika di sekolah, pendidikan di dalam kelas perlu dimulai dari hubungan antara guru dan siswanya, sebab hal tersebut merupakan pondasi

segalanya dalam keberlangsungan sebuah pendidikan. Lingkungan sekitar anak yang tidak mecontohkan perilaku berkarakter baik, menjadikan anak meniru apa yang mereka liat dan amati setiap harinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran keluarga, kemampuan yang dimiliki oleh guru, dan lingkungan menjadi faktor terkendalanya pendidikan karakter. Sehingga dibutuhkan kerjasama keluarga, guru, dan pemerintah dalam proses pendidikan karakter, dapat meminimalisir terjadinya kendala dalam proses pendidikan karakter. Evaluasi dalam pendidikan juga dilakukan sebagai tahap perbaikan dari tujuan dari pendidikan karakter yang belum tercapai ataupun belum terlaksana dengan baik.

Pendidikan merupakan tulang punggung peradaban di setiap lini masa, dimana pendidikan menjadi sentra untuk mencetak sumber daya manusia yang unggul agar dapat bersaing di *era society 5.0* saat ini. *Society 5.0* merupakan sebuah definisi dari pemerintah Jepang yaitu, masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat mengintegrasikan dunia maya dan ruang fisik. Penanaman *soft skills* dalam diri manusia merupakan sebuah upaya meminimalisir dampak teknologi dalam bentuk degradasi moral dan kemanusiaan. Era *Society 5.0* membutuhkan beberapa keterampilan untuk memajukan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang siap bersaing dengan negara lain, seperti: *Life and career skills, Learning and innovation skills, Information media and technology skills*.

Penerapan program pembelajaran yang berorientasi pada *HOTS* telah diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter, sehingga anak memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan berpikir kreatif (*creative Thinking*) dalam menghadapi *era society 5.0*. Tujuan penerapan *society 5.0* adalah untuk mewujudkan tempat dimana masyarakat dapat menikmati hidupnya dengan bantuan teknologi dengan program menjadikan manusia sebagai pusat pengendali teknologi. *Society 5.0* menitikberatkan pada peningkatan kapasitas dan kualitas sumber daya manusia disegala sendi, khususnya pendidikan yang menjadi objek menarik untuk dibahas dalam rangka menyongsong *Society 5.0*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Library Research* (Studi Pustaka). Penelitian ini mendeskripsikan kajian teoritis dan beberapa referensi dengan melakukan pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian yang dibutuhkan. Sumber informasi dan data empirik dalam penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, diantaranya buku, jurnal *online*, *Google scholar*, surat kabar, dokumen pribadi lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dan diolah oleh peneliti dengan tahapan: *Editing*, *Organizing*, dan *Finding*. Prosedur dalam penelitian ini yaitu Pengumpulan Data, Eksplorasi Informasi, Menentukan Fokus Penelitian, Pengumpulan Sumber Data, Penyusunan Laporan, Mengolah Catatan Penelitian, Membuat Catatan Penelitian, Membaca Sumber Data sehingga mempermudah penelitian menjadi lebih sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan tertinggi dari sebuah pendidikan adalah mengembangkan kepribadian peserta didik secara menyeluruh dengan mengubah perilaku dan sikap peserta didik, serta mempertahankan karakter baik yang disandangnya (Zaini dalam Muhammad Ali Ramdhani, 2014). Prinsip-prinsip pendidikan karakter yang perlu dikembangkan, yaitu: (1) *Kontinuitas*, (2) Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, (3) Diajarkan dengan proses pengetahuan, melakukan dan membiasakannya. (4) Dilakukan secara aktif dan menyenangkan (Siti Julaiha, 2014). Konsep pendidikan karakter adalah dimana karakter tidak diajarkan tetapi dibentuk menjadi kebiasaan yang melibatkan situasi dan kondisi peserta didik yang di dalam nya terdapat beberapa masalah yang harus dilakukan melalui situasi belajar, proses belajar, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang prosesnya tidak pernah berakhir.

Tanggung jawab lebih besar saat ini adalah mencoba untuk membesarkan anak-anak agar berkarakter dengan membantu siswa mengalami dunia dari sudut pandang orang lain, terutama sudut pandang orang-orang yang berbeda dari diri mereka sendiri. Karakter yang semestinya dikembangkan pada anak usia SD adalah Pengetahuan Moral, Perasaan Moral, dan Tindakan Moral, sehingga kultur sekolah dengan karakter baik dapat diterapkan secara maksimal.

Society 5.0 merupakan sebuah konsep yang sangat menarik dan dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi (Faulinda Ely Nastiti & Aghni Rizqi Nimal Abdu, 2020). *Society 5.0* merupakan bentuk ke-5 dari kemasyarakatan dalam sejarah manusia yang bermula dari masyarakat perburuan (*society 1.0*), masyarakat pertanian (*society 2.0*), masyarakat industri (*society 3.0*), dan masyarakat informasi (*society 4.0*) dimana revolusi industri keempat menciptakan layanan-layanan dan nilai-nilai baru yang mengantarkan pada hidup yang lebih kaya untuk semuanya (Suswandari, 2019). Konsep revolusi *industri 4.0* dan *society 5.0* tidak memiliki perbedaan yang jauh, yaitu revolusi *industri 4.0* menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intellegent*) sedangkan *society 5.0* memfokuskan kepada komponen manusianya dan menjadi inovasi baru dalam sejarah peradaban manusia.

Penerapan program pembelajaran yang berorientasi pada *HOTS* telah diintegrasikan dengan penguatan pendidikan karakter, sehingga anak memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan berpikir kreatif (*creative Thinking*) dalam menghadapi *era society 5.0*.

Sistem pendidikan saat ini terus dibenahi dengan memanfaatkan informasi dan teknologi di segala bidang termasuk pendidikan. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan penting dalam proses sosialisasi anak dan bertanggung jawab atas pendidikan anak.

Strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang dapat diterapkan di sekolah dapat dilakukan melalui empat cara, yaitu: (1) Pembelajaran (*teaching*), yaitu membangun kesadaran siswa akan arti karakter yang disampaikan melalui pembelajaran dikelas. (2) Keteladanan (*modeling*), yaitu guru dapat memberikan contoh nyata dalam penerapan pendidikan karakter. (3) Penguatan (*reinforcing*), dapat dilakukan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. (4) Pembiasaan (*habituating*), dimana pada tahap ini anak dihadapkan dengan masalah-masalah yang terjadi di dalam sekolah, kelas, maupun lingkungan sekolah untuk dapat membiasakan diri melakukan karakter yang sedang dipelajarinya dan menerapkannya di rumah dengan bimbingan guru dan orang tua untuk memberikan teladan yang baik. (5) Guru melakukan tahap relaksasi.

Menampilkan karakter untuk mengajarkan karakter merupakan salah satu cara yang tepat untuk menumbuhkan karakter siswa disekolah. Karakter yang baik akan menjadi benteng untuk anak dalam menghadapi perkembangan zaman di *era society 5.0*. Strategi merupakan jantung dari setiap keputusan yang diambil saat ini dan menyangkut masa depan dengan upaya mampu mencapai tujuan dari sebuah pendidikan, berikut ini strategi pendidikan karakter yang dapat diterapkan di *era society 5.0*, yaitu: (1) Pemberian tempat dan kesempatan, dimana setiap siswa perlu mempelajari apa yang perlu mereka pelajari secara aktif, dengan menemukan jawaban mereka sendiri berdasar inisiatif mereka yang di peroleh dari beragam kesempatan belajar sesuai dengan minat yang mereka miliki. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk berani menyampaikan pendapatnya dan memberikan penilaian terhadap kemampuan yang juga dimiliki teman lainnya. (2) Pemanfaatan teknologi, melalui kecanggihan teknologi seperti *AI (Artificial Intelligence)* dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk melakukan studi kolaboratif sesuai dengan tingkat kemajuan, kemampuan dan minat siswa, sehingga siswa dapat bertukar informasi dan berdiskusi dengan perantara pemanfaatan teknologi canggih tersebut. Melalui gerakan literasi digital diharapkan dapat membentuk karakter siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang menumbuhkan integritas siswa dan guru, sehingga terciptalah siswa-siswa yang siap bersaing di *era society 5.0* saat ini (Syafiqoh Ahlah & Melianah, 2020). (3) Pengembangan jenis sumber daya manusia, dimana *Era Society 5.0* tidak hanya membutuhkan manusia yang cerdas saja tetapi dibutuhkan manusia berkarakter yang siap menghadapi tantangan dan kompetensi yang ketat secara global, Manusia menciptakan teknologi untuk kepentingan dan kesejahteraannya, kecenderungan pemanfaatan robot dan teknologi digital telah menggeser peran manusia yang tergantikan oleh teknologi. Namun teknologi dalam pendidikan hanya akan dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik apabila ada yang menanganinya, yaitu manusia. Dengan ketersediaan sumber daya manusia yang terdidik dan cakap dalam pemanfaatan teknologi dan berkarakter, tentunya akan menjamin pendidikan yang berbasis teknologi dapat terlaksana dengan baik. (4) Lingkungan belajar yang optimal, bukan hanya semata karena pandemic covid-19, dimana pemerintah menerapkan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) tetapi karena dunia mulai mempersiapkan diri untuk menghadapi arus globalisasi dalam skema revolusi *industri 4.0* sekaligus *era society 5.0*, sehingga fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dibutuhkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal.

Pemberian tempat dan kesempatan, pemanfaatan teknologi, pengembangan jenis sumber daya manusia, serta lingkungan belajar yang optimal merupakan kumpulan strategi pendidikan karakter yang tepat diterapkan di *era society 5.0* melalui

pembelajaran, keteladanan, penguatan dan juga pembiasaan yang dapat melatih karakter siswa untuk dapat mengeksplor kemampuan dan bakatnya sesuai dengan minat yang dimilikinya.

Evaluasi dalam pendidikan diperlukan untuk mengetahui sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah dapat tercapai (Cronbach & Stufflebeam dalam Ralph Tyler dalam Ali Maulida, 2015). Sehingga dibutuhkan Evaluasi model CIPP (*context, input, proses, product*) untuk dapat diterapkan di *Era Society 5.0*. (1) Evaluasi konteks digunakan untuk dapat merumuskan konteks penilaian yang relevan, dengan mengidentifikasi target populasi, menilai kebutuhan, mendiagnosa masalah, dan memberikan penilaian terhadap suatu program cukup responsif atau tidak untuk memenuhi kebutuhan (Muri Yusuf, 2015). (2) Evaluasi input bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang input pendidikan terkait tentang peserta didik, pendidik, prasarana, kurikulum/program, dan keadaan lingkungan, yang dikemas dengan baik dan bermakna sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. (3) Evaluasi proses merupakan penilaian yang dilakukan terhadap proses pendidikan atau kegiatan pembelajaran yang meliputi apa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, siapa yang bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan dan kapan kegiatan akan selesai. (4) Evaluasi produk merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir kegiatan, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman, penguasaan, dan pemahaman siswa terhadap tujuan dan nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam program pendidikan sekolah.

Dan *outcomes* dari hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat dilihat dari siswa yang telah lulus, apakah terdapat kesesuaian atas apa yang diperolehnya ketika disekolah dahulu dengan karakter pada dirinya saat lulus dari sekolah tersebut.

PENUTUP

Prinsip dalam pendidikan karakter adalah dimana pendidikan karakter dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan mengintegrasikan dengan mata pelajaran di sekolah yang diharmonisasikan melalui olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga dengan menanamkan nilai-nilai karakter yang baik dengan tujuan dapat menjamin anak-anak memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.

Pemanfaatan teknologi menjadi sendi dalam kehidupan manusia, dimana *Life and career skills* (Keterampilan hidup dan berkarier), *Learning and innovation skills* (Keterampilan belajar dan berinovasi), *Information media and technology skills*(Keterampilan teknologi dan media informasi) dibutuhkan di *era society 5.0*.

Berbagai strategi dalam pendidikan berbasis teknologi, mulai bermunculan baik dari pendekatan yang digunakan oleh tenaga pendidik, model dan metode pengajaran,

serta media yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan tidak mudah terpengaruh dengan pemberitaan yang bersifat kebohongan, menghujat ataupun mengancamnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah terimakasih ku kepada Allah SWT atas segala kemudahan yang telah diberikan kepadaku, ibuku dan almarhum ayahku serta abang dan adikku juga keponakan yang selalu mendukung perjuanganku selama ini, terimakasih kepada teman-teman Reguler Malam angkatan 2017 karena telah berjuang bersama, serta sahabat dan rekan kerja yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya. Sukses selalu untuk kita semua dan selamat mengawali perjalan baru dengan gelar Sarjana Pendidikan yang telah disandang saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, F. E. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 63.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*.
- Maulida, A. (2015). Metode dan Evaluasi Pendidikan Akhlak Dalam Hadist Nabawi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 864-865.
- Melianah, S. A. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PPs UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 2020*, 813.
- Ramadhani, M. A. (2014). Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 230-231.
- Suswandari. (2019). Ekstrapolasi Paradigma Pendidikan dan Kearifan Kebudayaan Lokal Dalam Menyambut Era Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 38.
- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.