



ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN VIRTUAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR DAN PERGURUAN TINGGI

**Hardianto Rahman¹, Prima Mytra², Bahar³, Faidah Yusuf⁴,
Afdal Fatawuri Syamsuddin⁵**

¹ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

² Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

³ Universitas Sawerigading Makassar, Indonesia

^{4,5} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Korespondensi Penulis. E-mail: hrahman@unm.ac.id

Abstract

The learning process is experiencing development and improvement. Various offers and choices of teachers appeared to carry out the learning process. One of them is by carrying out the learning process virtually. Every learning process certainly shapes the character of students. In this study, researchers wanted to reveal the character that was formed in students through a virtual learning process. The research method used is descriptive research. The results show that the virtual learning process can be carried out efficiently, but it is less effective in building character in students. The decrease in good character and the increase in bad character is the conclusion of this study.

Keywords: effectiveness; learning; student character

Abstrak

Proses pembelajaran sangat mengalami perkembangan dan peningkatan. Muncul berbagai tawaran dan pilihan para guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Salah satunya dengan melaksanakan proses pembelajaran secara virtual. Setiap proses pembelajaran tentunya membentuk karakter peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengungkap karakter yang terbentuk pada peserta didik melalui proses pembelajaran secara virtual. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara virtual dapat terlaksana secara efisien, akan tetapi kurang efektif dalam membangun karakter pada peserta didik. Penurunan karakter yang baik dan peningkatan karakter yang buruk menjadi kesimpulan pada penelitian ini.

Kata Kunci: efektivitas; pembelajaran; karakter peserta didik

1. Pendahuluan

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu indikator dari efektivitas belajar. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal jika mencapai efektivitasnya. Keterlibatan peserta didik juga merupakan salah satu efisiensi dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan jika peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Suartini, 2020).

Pembelajaran adalah sebuah proses pembentukan karakter yang baik, proses pematangan kepribadian dan proses pendewasaan diri. Hal tersebut merupakan sebuah proses yang panjang melalui kumpulan-kumpulan pengetahuan, pembiasaan sikap (afektif) dan latihan psikomotor. Kesimpulannya, pembelajaran adalah sebuah proses yang tiada henti untuk membentuk nilai-nilai kebaikan dalam diri seseorang agar menjadi manusia yang berguna bagi sesama makhluk (Intan & Rahman, 2021).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan pembelajaran tentunya segala macam inovasi pembelajaran telah kita lakukan, teknik dan strategi pembelajaran sudah sangat banyak terlebih lagi pada masa pandemic COVID-19. Pada masa ini, pembelajaran dibatasi pada ruang virtual



saja. Pembelajaran secara virtual atau daring menciptakan suasana dan perilaku baru dalam kehidupan belajar peserta didik, para guru dan dosen. Progress perkembangan pembelajaran akan terus melaju secara eksponensial mengikuti perubahan perkembangan teknologi, baik peralatan dan media, materi, dan kompetensi yang akan dicapai sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Nurjannah et al., 2020).

Pembelajaran virtual adalah sistem pendidikan jarak jauh dengan tujuan untuk memudahkan dan mengefektifkan proses pembelajaran dengan menggunakan internet (Sunardi et al., 2019). Jarak dan waktu bukan lagi menjadi halangan bagi guru dan peserta didik melaksanakan proses pembelajaran. Mari kita melihat contoh di dunia kampus, untuk satu mata kuliah dengan pertemuan sebanyak 16 kali kerap tak dapat terpenuhi secara seratus persen dengan beberapa kendala dan halangan dosen karena tugas, sakit ataupun lainnya sehingga dapat menunda perkuliahan.

Salah satu solusi dalam menangani kendala yang disebutkan di atas adalah dengan menerapkan pembelajaran virtual agar dapat mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran. Saat ini terdapat banyak media yang tersedia untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual. Mulai dari aplikasi menggunakan teks hingga dapat bertatap muka melalui dunia maya. *Whatsapp*, *Telegram*, *group facebook*, *google classroom*, *edmodo*, *google meet*, dan *zoom* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran virtual.

Sejak tahun 2013 pemerintah telah mencanangkan pembelajaran elektronik khususnya di tingkat Pendidikan Tinggi berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan tahun 2013 (Nuh, 2013) “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”

Proses pembelajaran virtual dapat merangsang kreatifitas para peserta didik karena setiap materi dan tugas yang diberikan dipelajari dan diselesaikan secara mandiri oleh peserta didik (Said, 2014). Pembelajaran virtual dianggap mampu mengefektifkan proses pembelajaran di setiap instansi pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Prima Mytra dkk, mengungkapkan hasil positif, pembelajaran *online* dapat memudahkan proses perkuliahan dan menjadikannya lebih praktis dengan memanfaatkan fasilitas internet yang telah menjadi salah satu kebutuhan primer (Mytra et al., 2021). Namun demikian masih sangat perlu dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap proses dan hasil pembelajaran daring karena kami melihat ada beberapa dampak yang terjadi dari hasil pembelajaran daring.

Beberapa hasil penelitian menggambarkan beberapa dampak dari pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi dan internet yakni peserta didik, guru, serta orang tua menjadi sangat kaku dalam proses belajar, meningkatnya biaya kuota internet, kurangnya sosialisasi dan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik yang menyebabkan rendahnya pendampingan pendidik atau guru (Suriadi et al., 2021).

Kemudahan dalam mendapatkan informasi dengan menggunakan internet merupakan salah satu dampak positif bagi semua kalangan termasuk peserta didik. Namun dalam hal itu juga dapat meresahkan guru dan orang tua karena karakter yang tidak jujur dapat terbentuk pada peserta didik yang sangat mudah mendapatkan informasi sehingga sangat sering didapatkan perilaku *copy paste* atau plagiarisme. Di samping itu banyak guru yang mengeluhkan kedisiplinan peserta didik menjadi sangat menurun (Hasmianti, 2021).

Para guru tentunya berharap setiap peserta didiknya menjadi pintar, cerdas, dan jenius. Metode pembelajaran mudah bagi guru memodifikasinya agar menghasilkan peserta didik yang aktif dalam belajar. Namun boleh jadi menjadikan peserta didik menjadi manusia yang memiliki karakter yang baik dan bijak itu lebih sulit (Sudrajat, 2011). Gina M. Almerico membagi Karakter yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yakni; (1) kepedulian, empati, kebaikan, dan kasih saying; (2) sikap nasionalisme; (3) keberanian; (4) keadilan; (5) Kejujuran; (6) integritas; (7) kepemimpinan; (8) ketekunan dan percaya diri; (9) rasa hormat; (10) tanggung jawab; (11) kerja tim dan kerja sama. Karakter ini secara universal diakui oleh semua lapisan masyarakat (Almerico, 2014).



Instansi pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk karakter peserta didik baik laki-laki maupun perempuan. Laki-laki dan perempuan memiliki perubahan karakter berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Helen S Astin menganalisis tentang perbedaan gender antara perempuan dan laki-laki. Perempuan menunjukkan tingkat nilai nasionalisme dan sosial lebih tinggi daripada laki-laki, memiliki rasa sukarela melakukan pekerjaan, dan memiliki kemampuan memahami lebih besar. Selama empat tahun dalam perguruan tinggi, para perempuan menunjukkan skor yang lebih tinggi pada semua pengembangan karakter. Sementara perkembangan karakter laki-laki berada dibawah dibanding karakter perempuan (Astin & Antonio, 2000).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengungkap efektivitas pembelajaran virtual dalam pembentukan karakter peserta didik. Berdasarkan pengalaman peneliti bahwasanya terdapat fenomena menarik yang terjadi saat proses pembelajaran virtual. Peneliti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang karakter yang terbentuk pada peserta didik selama melaksanakan proses pembelajaran virtual. Sehingga dari penelitian ini akan terungkap efektivitas pembelajaran virtual dalam pembentukan karakter peserta didik.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Data yang kami dapatkan diolah dengan memberikan deskripsi dan narasi sehingga para pembaca dapat menerima gambaran dan penjelasan yang ada pada hasil dan pembahasan. Tempat penelitian di Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi yang ada di Kabupaten Bone bagian selatan dan Kabupaten Sinjai bagian Utara. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari pertengahan masa pandemic Covid 19 tahun 2020 hingga pertengahan tahun 2022. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan atau observasi pada 15 (lima belas) sekolah dan 2 (dua) perguruan tinggi, melakukan beberapa wawancara secara acak dengan 30 guru, 15 dosen, 40 peserta didik dan 35 mahasiswa. Analisis data yang digunakan yaitu triangulasi metode, triangulasi waktu, dan triangulasi sumber. Triangulasi metode dengan mengolah data dari hasil observasi, wawancara, dan survey. Triangulasi waktu dengan mengolah data dari subjek yang sama dengan waktu yang berbeda, Triangulasi sumber dengan mengolah data dari beberapa subjek yang berbeda.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Beberapa hasil penelitian yang tim peneliti lakukan sejak pandemic COVID-19, Penelitian kami tentang efektifitas pembelajaran daring terhadap perkembangan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, menunjukkan terjadinya penurunan karakter baik atau peningkatan karakter buruk peserta didik, yaitu:

a. Sikap kemandirian; Kemandirian dalam hal ini dibagi menjadi dua bagian:

- 1) Kemandirian berpikir; pembelajaran daring berdampak terhadap lemahnya kemampuan kerja otak (menganalisa dan memecahkan masalah) karena siswa mengandalkan pencarian di *google* dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga terjadi ketergantungan terhadap pencarian di *google* yang berimbas pada hilangnya kemandirian berfikir. Responden penelitian ini tidak hanya tingkat sekolah dasar tetapi sampai tingkat perguruan tinggi strata satu dan strata dua. Kemandirian tipe pertama masih agak lebih baik karena responden masih mengerjakan sendiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dan dosen.
- 2) Kemandirian afektif dan psikomotorik (kehilangan kemandirian total). Peneliti menyebutnya sebagai 'kehilangan kemandirian total'. Disebut kehilangan kemandirian total karena pada tipe ini, peserta didik dan mahasiswa bukan lagi mereka yang mengerjakan tugas-tugas dari



sekolah, akan tetapi dikerjakan oleh orang tua mereka bagi peserta didik tingkat sekolah dasar dan menengah sedangkan untuk mahasiswa dibuatkan oleh para makelar yang mereka bayar. Sekitar 75% responden ditingkat sekolah dasar tugas-tugas mereka dikerjakan oleh orang tua atau keluarga dekatnya.

- b. Malas belajar. Hal ini disebabkan karena efek dari hilangnya sikap kemandirian. Karena tugas-tugas mereka selalu mengandalkan jawaban dari *google* dan dikerjakan oleh orang lain membuat sikap malas belajar semakin besar. Dari beberapa orang tua peserta didik yang diwawancarai mengatakan bahwa “pengetahuan mereka bertambah dengan mengerjakan tugas-tugas dari sekolah”. Dengan demikian orang tua yang bertambah pengetahuannya bukan peserta didik.
- c. Menurunnya karakter kejujuran. Ada dua efek domino yang diakibatkan oleh hilangnya karakter kemandirian peserta didik yaitu semakin menurunnya karakter kejujuran dan meningkatnya kemalasan dalam belajar.
Bagi peserta didik yang mampu mempertahankan sikap kemandirian, kejujuran dan kerajinan belajarnya, ternyata peserta didik tersebut mengalami tekanan psikologis dan mengalami stress.
- d. Peserta didik banyak yang tertekan dan stress. Hal tersebut disebabkan karena seluruh mata pelajaran yang diberikan harus mengumpulkan tugas untuk setiap pertemuan. Hal lain yang membuat mereka stress ialah jika kondisi jaringan internet yang tidak stabil. Di wilayah penelitian Kabupaten Bone Selatan dan Kabupaten Sinjai terdapat 60% terkendala pada jaringan internet sehingga mereka lebih banyak menggunakan media WhatsApp untuk interaksi pembelajaran, hal ini tentunya sangat tidak efektif dalam interaksi pembelajaran karena *feedback* antara pendidik dan peserta didik/mahasiswa tidak berlangsung maksimal.
- e. Motivasi belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena munculnya perasaan jenuh dan bosan dengan proses pembelajaran lewat daring.
- f. Sikap sosial yang menurun. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi secara langsung antar peserta didik dan peserta didik dengan guru. Pembelajaran sosial ketika mereka berada di sekolah tiba-tiba hilang.
- g. Menurunnya karakter kedisiplinan. Ada dua hal menyebabkan menurunnya kedisiplinan yaitu fungsi pengawasan dari sekolah tidak maksimal dan pengawasan dari orang tua yang kurang.

3.2. Pembahasan

Proses pembelajaran secara virtual baik pada masa pandemic maupun pasca pandemic dipandang memiliki kemudahan bagi guru, dosen dan mahasiswa/peserta didik dikarenakan pembelajaran dapat terlaksana secara efisien dan berkesinambungan meskipun guru dan peserta didik dibatasi oleh jarak dan waktu. Dengan memanfaatkan aplikasi yang telah tersedia baik itu *whatsapp*, *edmodo*, *google classroom*, *google meet*, dan *Zoom* guru dan siswa dapat berinteraksi kapanpun dan dimanapun.

Pada penelitian ini pula mengungkapkan bahwa pembelajaran yang virtual tersebut membentuk karakter negative peserta didik yaitu: 1) menurunnya karakter kejujuran; 2) kemandirian berpikir yang rendah disebabkan oleh tugas-tugas yang diberikan tidak dikerjakan 100% oleh peserta didik khususnya didik tingkat sekolah dasar; 3) Malas belajar disebabkan peserta didik lebih senang memainkan game yang tersedia pada *smartphone* yang mereka miliki; 4) sikap sosial yang menurun ditandai dengan kurangnya interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya; 5) peserta didik yang memiliki kejujuran yang tinggi merasakan tekanan psikologi dan mengalami stress yang tinggi disebabkan kejujuran dan kedisiplinan mereka menjadi tidak ternilai karena banyak diantara peserta didik yang lain dapat melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas; 6) peserta didik menjadi bosan belajar dengan banyaknya tugas yang akan dikumpulkan pada setiap pertemuan dari setiap mata pelajaran yang ada.

Hal ini sejalan dengan penelitian Massie & Nababan (2021) bahwa karakter peserta didik saat ini sudah sangat memprihatinkan. Sebagian besar dari beberapa sekolah dan pendidik belum memiliki



kesiapan dalam menghadapi perubahan sosial yang terjadi, demikian pula dalam hal penggunaan media pembelajaran modern sebagai upaya memanfaatkan kemajuan teknologi. Demikian pula menurut Suriadi (2021) bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran daring sehingga karakter disiplin peserta didik tidak terbentuk. Hal ini terjadi karena mereka menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah bahkan ada peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas. Dengan demikian problematika pembelajaran daring dalam meningkatkan karakter baik peserta didik yang sangat kompleks harus segera dicarikan solusinya (Yuliani SW, 2020).

Inovasi pembelajaran virtual penting untuk mengakomodir tiga komponen pendidikan karakter yang di kemukakan oleh Thomas Lickona, *Moral knowledge, Moral feeling, Moral action* (Rahman et al., 2020). Secara umum pendidikan di dunia ini mampu mengantarkan manusia pada puncak peradaban dengan teknologi yang semakin canggih, pendidikan mengantarkan manusia menjadi makhluk tercerdas di muka bumi ini. Akan tetapi sebagaimana diketahui bersama bahwa ternyata pendidikan juga membawa malapetaka bagi kemanusiaan. Teknologi sebagai hasil cipta dari ilmu pengetahuan yang dipelajari dari sekolah-sekolah dan kampus-kampus menjadi alat untuk melakukan eksploitasi kemanusiaan, eksploitasi ekonomi, hukum, politik dan lainnya.

Orientasi pendidikan dan pembelajaran tidak lagi menjadi gerakan moral untuk menjadikan peserta didik menjadi diri yang lebih baik yang bermanfaat bagi seluruh makhluk. Orientasi pendidikan di dunia ini lebih didominasi oleh hasrat untuk menguasai orang lain mengeksploitasi sumber daya alam untuk mendapatkan uang/kekayaan sebanyak-banyaknya.

Khusus di Indonesia pendidikan belum mencapai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai amanat undang-undang dasar. Tantangan di dunia pendidikan makin berat dengan adanya pandemic COVID-19 yang telah berlangsung kurang lebih satu tahun. Perlu kesadaran tinggi, jangan sampai pendidik menciptakan generasi milenial yang bermental besi, atau mencipta peserta didik yang berkarakter mesin.

4. Simpulan

Kesimpulannya, telah terjadi penurunan karakter baik dan terjadi peningkatan karakter buruk peserta didik. Itulah sisi lain dari pembelajaran virtual yang terjadi di lokasi penelitian kami, yang kemungkinannya sangat besar juga terjadi di seluruh wilayah Indonesia. Hal tersebut sebenarnya terjadi karena beberapa hal; 1) Infrastruktur belum terbangun secara merata di semua daerah, khususnya fasilitas jaringan internet, 2) Tingkat kesadaran orang tua masih rendah tentang pendidikan karakter, 3) Paradigma guru yang masih rendah tentang pentingnya penanaman dan penumbuh kembangan karakter peserta didik sejak dini. Faktanya sebagian guru dalam proses pembelajaran masih lebih dominan memaksimalkan ranah kognitif. Solusi dari permasalahan tersebut, yaitu; 1) Pemerataan Infrastruktur terutama jaringan internet, 2) Bantuan handphone/ laptop untuk peserta didik, 3) Kuota internet gratis, 4) Menggalakkan program edukasi untuk para orang tua karena tanggung jawab pendidikan tidak hanya bertumpu pada sekolah. Diperlukan sinergitas antara sekolah dan guru dalam memaksimalkan peran Pendidikan, 5) Untuk daerah-daerah yang infrastruktur jaringan internet tidak mendukung, perlu ditetapkan protocol kesehatan untuk pembelajaran langsung/tatap muka, 6) Perlu inovasi pembelajaran virtual yang mampu meminimalisir distrupsi yang diakibatkan oleh pandemic covid-19 sebagaimana temuan penelitian kami di atas.

Daftar Pustaka

Almerico, G. M. (2014). Building Character through Literacy with Children's Literature. *Research in Higher Education Journal*, 26.

Astin, H. S., & Antonio, A. L. (2000). Building character in college. *About Campus*, 5(5), 3-7.



- Hasmianti, S. (2021). KARAKTER DISIPLIN MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI IAIM SINJAI. *Prosiding Seminar Nasional SETIABUDHI*, 1(1).
- Intan, M., & Rahman, H. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK*. 1(2), 15.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER SISWA. *Satya Widya*, 37(1). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Mytra, P., Arsyad, M., & Heriyanti, A. (2021). KEPRAKTISAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO. *JTMT : Journal Tadris Matematika*, 1(2), 9–11. <https://doi.org/10.47435/jtm.v1i2.467>
- Nuh, M. (2013.). *MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA*, . 16.
- Nurjannah, N., Kaswar, A., & Kasim, E. (2020). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Ryan, K., & Bohlin, K. E. (1999). *Building character in schools: Practical ways to bring moral instruction to life*. ERIC.
- Said, H. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri di Kota Parepare. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 18–33.
- Suartini, N. K. (2020). *Perspektif Mahasiswa Dan Dosen Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. 14.
- Sudrajat, A. (2011). MENGAPA PENDIDIKAN KARAKTER? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12.
- Sunardi, H., Sartika, D., & Saluza, I. (2019). PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI KOLABORASI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN PEMBELAJARAN VIRTUAL. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2). <https://doi.org/10.36982/jam.v3i2.822>
- Rahman, H., Jamaluddin, & Umar. (2020). *The Development of Character Education Model Based on School Culture*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.125>
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Yuliani SW. (2020). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING DAN SOLUSINYA DI MASAPANDEMI COVID 19 DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA KELAS X DI SMA VETERAN 1 SUKOHARJO TAHUNPEMBELAJARAN2020-2021. *CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ)*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/cessj.v2i2.1142>