

Budaya Sekolah Dalam Penanaman Nilai Moral pada Peserta Didik Dengan Konsep Cyber Pedagogy di SMA Negeri 3 Medan

Yana Sebha Pasaribu¹ Qori Taliyah² Putri Andini³ Jamaludin⁴ Sri Yunita⁵

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: pasaribuyanasebha@gmail.com¹ qoritasliyah@mhs.unimed.ac.id² putriandini040703@gmail.com³ jamaludin@unimed.ac.id⁴ sr.yunita@unimed.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian dengan judul Budaya sekolah dalam penanaman nilai dan moral pada peserta didik melalui konsep Cyber pedagogy bertujuan untuk mengetahui apakah guru sebagai tenaga pengajar sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi masa kini. Tren pendidikan era 4.0 diperkuat oleh peningkatan kemajuan digital dalam proses belajar mengajar, memberikan peserta didik banyak bekal kepada pembelajar dengan berbagai karakter media (atribut digital) yang menjadi kekuatan dan kelemahannya. yang berbeda-beda sehingga menciptakan kelebihan dan kelemahannya. Penelitian ini dilaksanakan di SMA NEGERI 3 Medan, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, *Cyber pedagogy* sering digunakan diberbagai mata pelajaran disekolah akan tetapi ada kendala berupa keterbatasan jaringan internet. Keuntungan dari adanya cyber pedagogy bagi guru dan peserta didik adalah mempermudah guru dalam mengakases bahan materi pembelajaran dan memantik semangat belajar peserta didik. Adanya *Cyber Pedagogy* memiliki manfaat dalam pengembangan nilai dan moral di SMA Negeri 3 Medan dengan adanya video, artikel berita, artikel jurnal dan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat yang diambil dari internet dan diaplikasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kata Kunci: Budaya, Karakter, Cyber Pedagogy



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Budaya merupakan keseluruhan konsep dari sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia yang meliputi kemampuan berfikir, sosial, teknologi, politik, ekonomi, moral dan seni yang diperoleh dari satu angkatan keangkatan selanjutnya secara turun temurun dan tercermin dalam wujud fisik maupun abstrak. Mengenai pengertian budaya, masing-masing tokoh memberikan batasan yang berbeda, tetapi pada prinsipnya memiliki konsep yang sama, karena unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan memiliki kecenderungan yang sama pula. Kesimpulannya budaya merupakan suatu kebiasaan yang membudaya dan diturunkan pada generasi selanjutnya. (Riadi, 2018). Budaya sekolah merupakan sebuah tingkah laku yang diterapkan secara berkelanjutan dalam sekolah untuk mencapai hasil yang diinginkan. Budaya sekolah tersebut harus punya tujuan kedepannya seperti penanaman nilai dan moral. Nilai dan moral bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral yang mulai luntur di lingkungan anak-anak akibat pengaruh buruk yang mereka dapatkan sehingga diharapkan anak-anak di masa yang akan datang mempunyai moral yang baik, karena kalau dibiarkan semenjak kecil maka akan mungkin menghancurkan generasi-generasi muda pada masa yang akan datang. (Ruslan, 2016). Konsep pembelajaran cyber pedagogy adalah seni atau gaya dalam Teknik mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital atau dunia maya dan harus digunakan pada jaman sekarang karena pada masa ini dididik oleh komunitas yang ada di empat lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat serta lingkungan digital atau dunia maya (Sri yunita, 2022).

Budaya sekolah dalam penanaman nilai dan moral pada peserta didik melalui konsep Cyber pedagogy bertujuan untuk mengetahui apakah guru sebagai tenaga pengajar sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi masa kini. Tren pendidikan era 4.0 diperkuat oleh peningkatan kemajuan digital dalam proses belajar mengajar, memberikan peserta didik banyak bekal kepada pembelajar dengan berbagai karakter media (atribut digital) yang menjadi kekuatan dan kelemahannya. yang berbeda-beda sehingga menciptakan kelebihan dan kelemahannya. Cara kerja media dalam menyajikan informasi, makna informasi dapat dimaknai dari agenda atau rangkaian nilai atau pesan, hingga bagaimana mereka yang terdidik di media mempunyai kesempatan untuk bersosialisasi. Kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi berfungsi untuk mengembangkan diri dan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Di Era Pendidikan 4.0 guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut peraturan Menteri nasional no 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Pendidikan saat ini Dituntut dapat mengikuti perkembangan Zaman dan beradaptasi dengan perubahan. Guru dituntut mampu mengetahui dan memanfaatkan teknologi informasi didalam pendidikan 4.0 dan mengajarkan Etika digital dalam morality Digital pada peserta didik.

Pada penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Ruslan, 2016) penanaman nilai-nilai moral pada siswa di SD Negeri Lampaeuneurut (2016) menjelaskan bahwa Bangsa Indonesia telah mengalami kemerosotan moral menyangkut persoalan kejujuran, kebenaran, dan keadilan. Sehingga bangsa ini butuh kembali menanamkan nilai-nilai moral yang dimiliki bangsa ini. Kemerosotan moral generasi muda, perlu penanganan yang lebih intensif dimana kita perlu menanamkan nilai moral sedini mungkin. Kemerosotan moral yang dialami bila tidak diberikan perhatian khusus akan berakibat buruk bagi generasi mendatang. Pendidikan moral merupakan salah satu pendekatan yang dianggap sebagai gerakan utama dalam penanaman nilai moral pada anak Karena guru selaku tenaga pendidik dan pengajar harus mampu menanamkan nilai dan moral pada peserta didik. dalam masalah tersebut konsep Cyber Pedagogy dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar peserta didik. konsep cyber pedagogy memberikan pemahaman kepada guru selaku pendidik menyuguhkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang emmeberi inovasi dan pembelajaran yang lebih efektif sehingga tidak ada lagi konsep belajar mengajar yang monoton dan searah terlebih di era saat ini (Sri yunita, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif dengan jenis penelitian Studi Deskriptif dengan terjun langsung kelapangan dan meneliti peristiwa yang terjadi sekarang Dan mewawancarai narasumber. Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian yang tertuju pada satu pengamatan yang mendalam.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn ditemukan peserta didik disekolah diperbolehkan untuk mengakses internet di dalam proses belajar akan tetapi tidak selalu boleh mengakses internet akan tetapi ada jadwal-jadwal tertentu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak semua runag kelas ada wifi yang dapat

digunakan oleh peserta didik dalam mengakses internet. SMA Negeri 3 Medan memiliki *Digital Library* sebagai salah satu fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. *Digital Library* yang ada di SMA Negeri 3 Medan khususnya dalam Pembelajaran PPKn belum digunakan sebagai salah satu wadah untuk mencari referensi materi pembelajaran di karenakan *Digital Library* tersebut masih baru dibuat.

Di dalam proses pembelajaran PPKn ruang diskusi dilakukan dengan bertujuan agar peserta didik dapat saling sharing dan berdiskusi dengan teman sebaya setelah diberikan penjelasan materi oleh guru PPKn. Konsep *Cyber Pedagogy* sudah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Medan dengan adanya penggunaan *Google Meet* yang dilakukan sekolah karena adanya revitalisasi di sekolah selama 2 minggu, penggunaan *Microsoft Teams*, *Power Point* selalu digunakan disetiap pertemuan pembelajaran di sekolah sebagai media pembelajaran, *Google Form* digunakan sebagai salah satu fasilitas untuk mengerjakan kuis, ujian formatif 1,2 dan sumatif.

Pembahasan

Pada era revolusi industri 4.0 pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi serta mampu beradaptasi agar tidak tertinggal dengan negara-negara maju yang ada di dunia. Pendidikan sebagai sentral menjadi faktor penentu dalam membangun, menciptakan, dan membentuk keberhasilan peserta didik yang mampu untuk bersaing dan memahami perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Setiap guru harus memiliki kompetensi yang harus dipenuhi sebagai seorang guru yang baik. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah:

1. Kompetensi Pedagogik
2. Kompetensi Kepribadian
3. Kompetensi Sosial
4. Kompetensi Profesional

Cyber Pedagogy adalah seni atau gaya dalam teknik mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital atau dunia maya. *Cyber Pedagogy* harus dikembangkan dan dipergunakan pada zaman sekarang dikarenakan peserta didik yang mempunyai 4 lingkup lingkungan komunikasi yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan digital atau dunia maya. Tuntutan yang ada di dalam pendidikan era revolusi industri 4.0 dalam *cyber pedagogy* adalah berkembangnya kemampuan 1) literasi dasar 2) literasi digital 3) literasi teknologi 4) literasi manusia 5) literasi budaya, ekonomi, sosial 6) karir dan kecakapan hidup 7) kepemimpinan dan tanggungjawab. Guru harus mampu untuk memfasilitasi dan mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut di dalam diri peserta didik. Terdapat 3 prinsip utama dalam *cyber pedagogy* dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan bermakna kepada peserta didik yaitu 1) memberikan peserta didik ruang untuk mendominasi dan melakukan tugas di dalam proses pembelajaran di kelas 2) dalam pembelajaran yang dilakukan secara sinkronis dan asinkronis, aspek interaktivitas adalah point utama 3) proses pembelajaran harus menghadirkan aspek sosial dan kognitif.

Dalam penelitian ini kami melakukan wawancara di SMA Negeri 3 Medan bersama dengan guru PPKn membahas mengenai *cyber pedagogy*. Dalam melakukan aktivitas proses belajar mengajar dikelas guru PPKn sudah menerapkan *cyber pedagogy* akan tetapi tidak banyak yang *cyber pedagogy* yang digunakan di dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn ditemukan peserta didik disekolah diperbolehkan untuk mengakses internet di dalam proses belajar akan tetapi tidak selalu boleh mengakses internet akan tetapi ada jadwal-jadwal tertentu yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak semua runag kelas ada wifi yang dapat digunakan oleh peserta

didik dalam mengakses internet. SMA Negeri 3 Medan memiliki *Digital Library* sebagai salah satu fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. *Digital Library* yang ada di SMA Negeri 3 Medan khususnya dalam Pembelajaran PPKn belum digunakan sebagai salah satu wadah untuk mencari referensi materi pembelajaran di karenakan *Digital Library* tersebut masih baru dibuat. Proses pembelajaran PPKn ruang diskusi yang bertujuan agar peserta didik dapat saling sharing dan berdiskusi dengan teman sebaya setelah diberikan penjelasan materi oleh guru PPKn. Konsep *Cyber Pedagogy* sudah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Medan dengan adanya penggunaan *Google Meet* yang dilakukan sekolah karena adanya revitalisasi di sekolah selama 2 minggu, penggunaan *Microsoft Teams*, *Power Point* selalu digunakan disetiap pertemuan pembelajaran di sekolah sebagai media pembelajaran, *Google Form* digunakan sebagai salah satu fasilitas untuk mengerjakan kuis, ujian formatif 1,2 dan sumatif. *Cyber pedagogy* sering digunakan diberbagai mata pelajaran disekolah akan tetapi ada kendala berupa keterbatasan jaringan internet. Keuntungan dari adanya cyber pedagogy bagi guru dan peserta didik adalah mempermudah guru dalam mengakases bahan materi pembelajaran dan memantik semangat belajar peserta didik. Adanya *Cyber Pedagogy* memiliki manfaat dalam pengembangan nilai dan moral di SMA Negeri 3 Medan dengan adanya video, artikel berita, artikel jurnal dan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat yang diambil dari internet dan diaplikasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sehingga dalam tujuan untuk membentuk karakter peserta didik dimasa depan sudah mulai dibentuk dimulai dengan membelajarkan nilai-nilai moral karakter kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Budaya Sekolah Dalam Penanaman Nilai Moral Pada Peserta Didik Dengan Konsep Cyber Pedagogy Di SMA Negeri 3 Medan sudah terlaksana dengan baik. Dengan sudah dimanfaatkannya teknologi pada setiap pembelajran khususnya pada pembelajaran nilai dan moral untuk membentuk karakter di masa depan. Dengan memanfaatkan media teknologi seperti aplikasi penunjang pembelajaran, perpustakaan online diharapkan budaya sekolah dalam penanaman nilai dan moral untuk membetuk karakter siswa dimasa depan segera terealisasikan dimasa kini hingga masa depan. Sekolah juga berperan penting dalam terealisasinya program tersebut dengan mencari solusi atas setiap masalah yang ada di SMA N 3 Medan seperti masalah jaringan yang kurang lancar dan pemasangan WIFI disekolah dengan merata. Konsep cyber pedagogy harus dikembangkan dan dipergunakan pada zaman sekarang dikarenakan peserta didik yang mempunyai 4 lingkup lingkungan komunikasi yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan digital atau dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, E., Fauziyyah, I., Ati, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (2021). Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0.
- Firdaus Syafi, F. (2021). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak.
- Hidayah, N., Yanti, Y., Puja Wati, A., & Islam Negeri Raden Intan Lampung, U. (2020). Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Budaya Sekolah.
- Kebijakan, J., & Pendidikan, P. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah Di Sdn Bandungrejosari 1 Malang. 6(1), 22–33.
- Riadi, A. (2018). Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah.
- Ruslan, R. E. N. A. (2016). penanaman nilai-nilai moral pada siswa di SD Negeri Lampaeuneurut. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD, 1, 68–77.

Sarjito, A. (n.d.). Model Kepemimpinan Digital Di Era Revolusi Industri 4.0.
Sri yunita, J. F. (2022). Inovasi Pembelajaran PKN Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan