

PENGARUH KEGIATAN PRAMUKA TERHADAP KARAKTER SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DI ERA DIGITAL

Midya Yuli Amreta, M.Pd

IAI Sunan Giri Bojonegoro

Email : midyaamreta2@gmail.com

Abstract

Character education is an application process of etiquette value and religious into the students through knowledge, the application of the values to yourself, family and each friends into the teacher, environment and also into God Almighty. The development of the child in the age of the elementary school have increase. From the first only socialize with the family in the house and then grow up to know another people around him. The child in this age also know the digital style either in the house, friends, school and the environment. In the digital era it's not only positive impact but also negative impact. Scout extracurricular role where the extracurricular has activities contained in the basics of scouts to apply character values in the digital era

Keywords: *Character Education, Scout Extracurricular, Digital Era*

Abstrak

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama pada peserta didik melalui ilmu-ilmu pengetahuan, penerapan nilai-nilai tersebut baik terhadap diri sendiri, keluarga, sesama teman, terhadap pendidik dan lingkungan sekitar maupun Tuhan Yang Maha Esa. Perkembangan anak usia Madrasah Ibtidaiyah sudah bertambah, dari yang awalnya hanya bersosial dengan keluarga di rumah, kemudian berangsur-angsur mengenal orang-orang disekitarnya. Anak pada usia ini juga telah mengenal gaya hidup digital, baik itu dari rumah, teman-teman, sekolah dan lingkungan sekitar. Era digital tidak hanya punya dampak positif, tapi juga berdampak negatif. Disinilah peran ekstrakurikuler pramuka dimana ekstrakurikuler tersebut mempunyai kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam dasardarma pramuka untuk menerapkan nilai-nilai karakter dalam era digital.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Ekstrakurikuler Pramuka, Era Digital

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, anak-anak usia madrasah ibtidaiyah juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana proses pembelajaran serta interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi.

Pendidikan karakter di sekolah bertujuan agar peserta didik sebagai penerus bangsa mempunyai akhlak dan moral yang baik untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman dan makmur. Tujuan Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”¹. Landasan pendidikan karakter tersebut juga disebut di dalam Alqur’an Q.S 31:17 “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 jawab”². Al-Qur’an menjelaskan dengan tegas agar manusia menegakkan kebenaran dan menjauh dari perbuatan mungkar. Pendidikan karakter dicanangkan untuk membangun dan membekali peserta didik usia Madrasah Ibtidaiyah sebagai generasi penerus di masa depan.

Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Depdiknas, 2003

Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Jakarta:PT. Intermedia, 2000), 594

Pemerintah mencanangkan pembentukan karakter melalui pendidikan di sekolah lewat kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu ekstrakurikuler di sekolah yang dapat menumbuhkan perilaku berkarakter adalah pramuka. Kegiatan kepramukaan diharapkan dapat membentuk karakter sejak dini, dimana sejak di sekolah dasar, anak diwajibkan mengikuti kegiatan kepramukaan yang nantinya bertujuan dapat pengembangan potensi sebagai pribadi dan anggota masyarakat yang mandiri, yang siap membantu sesama, bertanggung jawab, mengembangkan kecerdasan emosional, berkomitmen, disiplin, cinta tanah air, percaya diri dan sebagainya.

Kegiatan kepramukaan yang dicanangkan pemerintah dalam kurikulum 2013 dilakukan mulai SD hingga SMA. Pada sekolah dasar pramuka dilaksanakan dari kelas 1 hingga kelas 6. Dimana kegiatan kelas 1 dan kelas 6 lebih bersifat pengenalan lingkungan yang dapat mengembangkan rasa cinta tanah air. Sedangkan kelas 2 dan 3 berkegiatan pramuka siaga dan kelas 4 dan 5 melakukan kegiatan pramuka tingkatan penggalang ramu.

Menyikapi program wajib yang diberikan pemerintah mengenai ekstrakurikuler pramuka, MI Al Hidayah Tuban melaksanakan program pengembangan karakter melalui pramuka, harapannya dengan kegiatan kepramukaan ini siswa memiliki karakter bangsa yang kuat, menjadi pribadi yang tangguh serta dapat mengamalkan nilai-nilai kemanusiaan yang tertera dalam dwisatya, trisatya dan dasadarma pramuka.

Teknologi membantu memudahkan segala aktivitas manusia, pencarian informasi, penyampaian informasi. Teknologi bermanfaat untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem di mana proses dan produk itu dikembangkan dan digunakan³. Teknologi di Era Digital bermanfaat sangat besar dalam dunia pendidikan. Pencarian tentang literasi-literasi untuk penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, bisa dimanfaatkan teknologi. Peserta didik bisa menelusuri google dan situs lainnya dalam mencari bermacam-macam informasi. Penggunaan literasi dari Google atau situs lainnya hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan dan bahan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam

Yulia Palupi, *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak*, (Yogyakarta: Seminar Nasional Universitas PGRI, 2015), 47

menumbuhkan karakter dalam pembelajaran pramuka di Madrasah Ibtidaiyah.

Teknologi di era digital tidak lepas dari dampak negatif, untuk itu sebagai pendidik harus mengawasi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Keluarga sebagai orang terdekat peserta didik, juga berpartisipasi dalam mengawasi dan membimbing peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Keluarga juga berhak mengawasi si anak dalam bergaul dengan siapa di lingkungan sekitar.

HAKIKAT PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN

Pramuka diatur dalam UU RI Nomor 12 Tahun 2010. Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan. Pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka. Kepramukaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan pramuka. Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.

Gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

Pendidikan kepramukaan dalam Sistem Pendidikan Nasional termasuk dalam jalur pendidikan nonformal yang diperkaya dengan pendidikan nilai-nilai gerakan pramuka dalam pembentukan kepribadian yang berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup. Jenjang pendidikan kepramukaan terdiri atas jenjang siaga; penggalang; penegak; dan pandega. Pramuka siaga, berusia 7 sampai dengan 10 tahun; pramuka penggalang, berusia 11 sampai dengan 15 tahun; pramuka penegak, berusia 16 sampai dengan 20 tahun; dan pramuka pandega, berusia 21 sampai dengan 25 tahun.⁴ Usia 7 hingga 12 tahun anak-anak berada di sekolah dasar sehingga

AD-ART Pramuka “a” Bagian Ketiga tentang Peserta Didik, Tenaga Pendidik, dan Kurikulum Pasal 25 Peserta Didik (AD-ART,2013- 37)

anak sekolah dasar menjadi anggota pramuka siaga serta penggalang. Penggalang terbagi menjadi beberapa tahap Penggalang Ramu, Penggalang Rakit, Penggalang Terap, dan penggalang garuda.

Kegiatan pramuka penggalang berdasarkan SK Kwarnas Gerakan Pramuka No. 198 Tahun 2011 Tentang Syarat-syarat Kecakapan Umum dan SK Kwarnas No. 199 Tahun 2011 Tentang Panduan Penyelesaian SKU, materi yang akan diberikan antara lain ketaatan menjalankan ibadah sesuai dengan agama serta mengetahui segala sesuatu tentang agamanya, dapat menjelaskan mengenai emosi, mampu menyampaikan pendapat dengan baik, mengetahui tentang penghijauan, memahami hak anak, mengetahui struktur organisasi masyarakat setempat, dan lain sebagainya. Kegiatan pramuka khususnya pramuka penggalang diharapkan mampu memiliki sikap sesuai dasa dharma pramuka yang dapat mencerminkan karakter anggota pramuka.

KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Kedudukan kegiatan ekstrakurikuler dalam sistem kurikulum hendaknya tidak dipandang sebagai pengisi waktu luang, tetapi ditempatkan sebagai komplemen kurikulum yang dirancang secara sistematis yang relevan dengan upaya meningkatkan mutu pendidikan. Seluruh aktivitas didedikasikan pada peningkatan kompetensi peserta didik. Penyelenggaraan kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan potensi peserta didik.

Pola keyakinan dan nilai-nilai yang dipahami dan dijiwai oleh anggota organisasi⁵. Melalui kegiatan ekstrakurikuler inilah pembinaan dan pengembangan bakat dan minat siswa sebagai bagian dari generasi muda diupayakan dan direalisasikan di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan lahan untuk beraktualisasi diri yang kadang tidak ditemui dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, baik dalam kepemimpinan, olahraga, kesenian, dan religi. Pengembangan ekstrakurikuler dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu sebagai sarana untuk promosi sekolah kepada masyarakat khususnya masyarakat sekitar sekolah. Dengan prestasi yang diperoleh

⁵ Stanley Davis (1998)

sekolah maka akan meningkatkan derajat sekolah dimata masyarakat. Kegiatan-kegiatan yang diadakan dalam program ekstrakurikuler didasari atas tujuan dari pada kurikulum sekolah. Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang beragam siswa dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya. Pendidikan bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga mereka mampu mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat.

Secara konsepsional Kurikulum 2013 memiliki landasan filosofis, teoritis yang mengikat struktur kurikulum yang komprehensif untuk mencapai kompetensi inti. Kompetensi inti ini meliputi: sikap (spiritual dan sosial), kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Setiap proses pendidikan di sekolah, termasuk penyelenggaraan ekstrakurikuler di Madrasah Ibtidaiyah. Pelaksanaan Pendidikan Kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib di Madrasah Ibtidaiyah, sejalan dan relevan dengan amanat Sistem Pendidikan Nasional dan Kurikulum 2013; diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 A tahun 2013 dan pedoman pelaksanaannya diatur dalam Lampiran 3 Permendikbud nomor 81 A tersebut yaitu yang mengatur kegiatan ekstra kurikuler di sekolah. Selanjutnya peraturan tersebut ditindaklanjuti dengan adanya SKB Mendiknas dan Ketua Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler di sekolah harus ada kegiatan Pramuka karena kegiatan Pramuka menjadi kegiatan ekstra wajib pada setiap satuan pendidikan sejak jenjang SD, SMP, SMA / SMK. Pendidikan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler di sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah, mengacu pada Permendikbud No. 81A tahun 2013. Di samping itu terdapat pengaturan dalam Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2010 yang mengatur penyelenggaraan pendidikan kepramukaan.

Dalam implementasi kurikulum 2013, kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan dapat diimplementasikan dalam 3 model, yaitu: (1) Sistem Blok yang dilaksanakan pada awal masuk sekolah; (2) Sistem Aktualisasi proses pembelajaran setiap mata pelajaran ke dalam Pendidikan Kepramukaan; dan (3) Sistem Reguler bagi peserta didik yang memiliki minat serta ketertarikan menjadi anggota pramuka.

HAKIKAT PENDIDIKAN KARAKTER

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Karakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai salah satunya tertuang dalam dasadarma pramuka meliputi Takwa kepada Tuhan yang Maha Esa, memiliki rasa cinta alam dan kasih sayang sesama manusia, Patriot yang sopan dan kesatria, Patuh dan suka bermusyawarah, Rela menolong dan tabah, Rajin, terampil dan gembira, Hemat, cermat dan bersahaja, Disiplin, berani dan setia, Bertanggung jawab dan dapat dipercaya, Suci dalam pikiran, perkataan maupun perbuatan.

Konsep dasar pendidikan karakter tertuang dalam Permendikbud No 23 tentang Penumbuhan Budi Pekerti tahun 2015. Penumbuhan Budi Pekerti (PBP) bertujuan untuk menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan menumbuhkembangkan kebiasaan yang baik sebagai bentuk pendidikan karakter sejak di keluarga, sekolah dan masyarakat, menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang melibatkan pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat dan keluarga, dan menumbuhkembangkan lingkungan dan budaya belajar yang serasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat⁶.

Pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Ketika kita berpikir tentang jenis karakter yang kita inginkan untuk anak-anak kita, jelas bahwa kita ingin mereka untuk dapat menilai apa yang benar, sangat peduli tentang apa yang benar, dan kemudian melakukan apa yang mereka yakini benar, bahkan di menghadapi tekanan dari luar dan godaan dari dalam. Dengan ini peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan masyarakat yang terwujud dalam pikiran, sikap,

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta: Permendikbud

perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama budaya dan adat istiadat.

INTERNALISASI NILAI-ILAI KARAKTER DALAM KEGIATAN EKSTRA PRAMUKA

Internalisasi nilai-ilai karakter dalam kegiatan ekstra pramuka di laksanakan beragam kegiatan-kegiatan yang mengembangkan karakter, berikut kegiatan dan kerakter yang terbentuk dalam kegiatan pramuka:

a. Ketrampilan Tali Temali

Kegiatan ketrampilan tali temali diharapkan dapat membentuk karakter ketelitian, kesabaran, kerjasama, dan tanggung jawab. Membuat tandu diharapkan dapat membentuk karakter ketelitian, kesabaran, kerjasama, dan tanggung jawab.

b. Ketrampilan pertolongan pertama gawat

Mencari dan memberi obat diharapkan dapat membentuk karakter ketelitian, kesabaran, kerjasama, tanggung jawab, dan peduli sosial. Membalut luka, menggunakan bidai dan mitela diharapkan dapat membentuk karakter ketelitian, kesabaran, kerjasama, tanggung jawab, dan peduli sosial.

c. Ketangkasan pionering

Dalam kegiatan membuat gapura, menara pandang dan membuat tiang bendera diharapkan dapat membentuk karakter ketelitian, percaya diri, ketekunan, dan kerjasama. Dalam kegiatan membuat jembatan tali goyang dan meniti dengan satu atau dua tali diharapkan dapat membentuk karakter keberanian, ketelitian, percaya diri, ketekunan, dan kesabaran.

d. Ketrampilan Morse dan Semaphore

Kegiatan Morse dan Semaphore diharapkan dapat membentuk karakter kecermatan, ketelitian, tanggung jawab, dan kesabaran.

e. Keterampilan Membaca Sandi Pramuka

Melalui kegiatan memecahkan macam-macam sandi yaitu Sandi akar, sandi kotak biasa, sandi kotak berganda, sandi merah putih, sandi paku, dan sandi angka diharapkan dapat membentuk karakter kreatif, ketelitian, kerjasama, dan tanggung jawab.

f. Penjelajahan dengan Tanda Jejak

Penjelajahan dengan memasang dan membaca tanda jejak diharapkan dapat membentuk karakter religius, toleransi, cinta tanah air, peduli lingkungan, kerja sama, dan tanggung jawab.

g. Kegiatan pengembaraan

Kegiatan pengembaraan ini diharapkan dapat membentuk karakter mandiri, peduli lingkungan, tangguh, tanggung jawab, kepemimpinan, kerja sama, peduli sosial, ketelitian, dan religius.

h. Keterampilan Baris-Berbaris (KBB)

Keterampilan baris-berbaris ini diharapkan dapat membentuk karakter kedisiplinan, kreatif, kerja sama, dan tanggung jawab.

i. Perkemahan

Kegiatan perkemahan memiliki tujuan untuk mengembangkan karakter kemandirian serta mengamalkan dasa darma pramuka

PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL

Pada era digital saat ini, jarang sekali terlihat anak-anak usia Madrasah Ibtidayah bermain dengan permainan tradisional. Permainan tradisional memupuk rasa persaudaraan dan keakraban, anak-anak jadi lebih kreatif dengan menggunakan permainan tradisional. Anak-anak zaman ini banyak berintegrasi dengan teknologi, seperti gadget dan video games. Kini, waktu yang dihabiskan anak-anak dengan media setiap hari lebih banyak. Waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi di hari sepulang sekolah dan pada hari libur. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan dan memperbarui wawasan tentang internet dan gadget.
Orang tua tidak bisa mengawasi anak-anak apabila orang tua gagap teknologi
- b. Jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet.
- c. Membatasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget dan internet.
- d. Memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget.
- e. Secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton
- f. Menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak.

Anak-anak era digital telah banyak dimanjakan dengan teknologi yang serba canggih, seperti mencari bahan pembelajaran melalui situs *Google*, permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan. Ciri-ciri Generasi Digital adalah Generasi digital ramai-ramai membuat akun di media sosial untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada, Generasi digital cenderung lebih terbuka, blak-blakan, dan berfikir lebih agresif, Generasi digital cenderung ingin memperoleh kebebasan. Mereka tidak suka diatur dan dikekang. Mereka ingin memegang kontrol dan internet menawarkan kebebasan berekspresi, Generasi digital selalu mengakses dengan *Google* atau situs lainnya. Kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada di ujung jari mereka⁷.

Saat ini seluruh elemen bangsa harus berpartisipasi aktif untuk mengembangkan karakter yang baik bagi calon penerus bangsa, untuk mewariskan karakter demi menunjukkan identitas bangsa yang berkarakter. Seorang pendidik haruslah menjadi panutan dalam perbuatan dan perkataan, sehingga dari karakter pendidiklah, karakter peserta didik bisa berpengaruh ke arah yang lebih baik. Menerapkan pendidikan karakter melibatkan orang dewasa di lingkungan sekolah, di lingkungan rumah harus jadi panutan, biasakan atau budayakan pendidikan karakter, penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekitar pemerintah. Teknologi digital mempunyai dampak positif dan negatif, sebagai orang tua harus membimbing, mengarahkan dan mengawasi agar anak lebih dominan mengambil manfaat positif dari teknologi digital ini. Dampak positif teknologi di era digital meliputi:

- a. Sarana penyampaian informasi, informasi suatu kejadian secara cepat, tepat dan akurat
- b. mempermudah akses terhadap informasi baru, memperoleh informasi kapanpun dan dimanapun.
- c. Media sosial, mempertemukan individu dengan orang yang baru, mempertemukan individu dengan teman lama yang jarang sekali bertemu, saran berbisnis.
- d. Membantu dalam mencari informasi bahan pelajaran bagi peserta didik.
- e. Media hiburan, seperti games onlin tetapi tetap pantauan orang tua

⁷ Sukiman, dkk. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

f. Mempermudah komunikasi

Menerapkan pendidikan karakter pada era digital ini sangatlah penting, khususnya dalam penerapan dalam kegiatan kepramukaan yang mempunyai kegiatan-kegiatan seperti yang tercantum dalam dasa darma pramuka agar generasi penerus bangsa mempunyai moral yang baik. Generasi penerus mencerminkan kualitas bangsa. Apabila generasi penerusnya baik dalam kognitif dan moral maka baik pula suatu bangsa tersebut. Untuk itu keluarga, sekolah dan masyarakat mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan generasi yang bermoral dan berakhlak baik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks (holistik-kontekstual) melalui pengumpulan data dari latar alami dengan mengumpulkan data deskriptif yang banyak dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan informal, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui tentang keadaan sekolah secara keseluruhan dan secara objektif. Studi pendahuluan ini dilakukan peneliti agar mempermudah dalam menyusun rencana penelitian. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh informan dilokasi penelitian dan mewawancarai secara langsung dengan cara yang informal. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah berusaha untuk berinteraksi dengan subjek penelitiannya secara alamiah.

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain⁸. Sumber penelitian ini menggunakan kata-kata dan tindakan, selain itu juga menggunakan sumber tertulis seperti buku referensi dan buku pedoman serta foto. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi partisipasi dan wawancara mendalam. Observasi merupakan dasar untuk memperoleh fakta, sebelum menggunakan teknik pengumpulan data lainnya

⁸Moleong, L. J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.29.

dan lain-lain. Beberapa tahap yang dilalui dalam melakukan penelitian kualitatif ini adalah tahap observasi partisipasi nihil, observasi partisipasi sedang, observasi partisipasi aktif dan observasi partisipasi penuh. Dengan observasi partisipasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Wawancara mendalam digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk memperoleh informasi yang lebih dalam, mengkonstruksi dan memproyeksikan mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, Pembina kegiatan ekstrakurikuler, dan para siswa. Dalam penelitian ini data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis domain, analisis tema, dan interpretasi data. Analisis domain pada umumnya dilakukan untuk memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau objek penelitian. Analisis tema merupakan seperangkat prosedur untuk memahami secara holistik pemandangan yang sedang diteliti sebab setiap kebudayaan terintegrasi dalam beberapa jenis pola yang lebih luas. Interpretasi data merupakan upaya untuk memperoleh arti dan makna yang mendalam dan luas terhadap hasil yang sedang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- AD-ART Pramuka. 2013. Bagian “a” Bagian Ketiga tentang Peserta Didik, Tenaga Pendidik, dan Kurikulum Pasal 25 Peserta Didik.
- Departemen Agama RI. 2000. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: PT. Intermasa
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003*, Jakarta: Depdiknas, 2003
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti . Jakarta: Permendikbud
- Samsuri. 2009. *Pembelajaran Kegiatan Ekstrakurikuler*. (online) (<http://samsuri.gmail.com>), diakses tanggal 19 april 2010)
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sukiman, dkk. 2016. *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sukmadinata, N. Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset
- Yulia Palupi. 2015. *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak*. Yogyakarta: Seminar Nasional Universitas PGRI