

## **Media Pembelajaran 5m Meretas Kendala Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa "Thumb Generation" Berakhlak Mulia**

**Maria Patricia Tjasmadi**

STT Moriah Gading Serpong – Tangerang Selatan  
meisrotti@yahoo.com

---

### **ABSTRAK**

Gambaran umum yang muncul ketika mendengar perkataan Siswa "Thumb Generation" (STG) adalah; pelajar yang "melek teknologi", curiosity yang tinggi, multi tasking, kreatif dan inovatif, serta tanggap terhadap perubahan. Di samping hal-hal positif tersebut, terdapat sisi negatif yang cukup memprihatinkan dan akan berdampak pada kehidupan sehari-hari dan pergaulannya. Pada umumnya, STG cenderung selfish, narsis, dan intoleransi. Jika keunggulan tersebut di atas dapat dipadukan dengan karakter yang berakhlak mulia, maka standar kompetensi lulusan siswa yang telah ditentukan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 54 tahun 2013 tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan dapat terwujud. Menilik dimensi sikap yang sesuai dengan Peraturan Menteri tersebut di atas, penulis akan memaparkan tentang pemanfaatan media pembelajaran 5M yang dapat memotivasi STG pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar guna membangun perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Media pembelajaran 5M dapat diperoleh dengan mudah dan dapat disesuaikan dengan kedalaman materi ajar, karena pada umumnya bahan baku media ini dapat diperoleh di sekitar kehidupan siswa. Melalui pemberdayaan media ini, STG dapat berinteraksi dengan baik sehingga karakter akhlak mulia dapat terbangun

**Kata Kunci:** media pembelajaran 5M, siswa "Thumb Generation", akhlak mulia

### **ABSTRACT**

*The general discription that comes when hearing the words of Student Thumb Generation (STG) is; technology literate student, high curiosity, multi-tasking, creative and innovative, and responsive to change. In addition to these positive things, there is a negative side that is quite apprehensive and will impact on everyday life and association. In general, STG tends to be selfish, narcissistic, and intolerant. If the above advantages can be combined with noble character, the competency standard of the graduates specified in the Regulation of the Minister of Education and Culture No. 54 of 2013 on the qualification of graduate ability that includes attitude, knowledge, and skills can be realized. Given the attitude dimension in accordance with the Minister Regulation above, the writer will explain about the utilization of 5M learning media that can motivate STG at elementary school education level to build behavior that reflect the attitude of the faithful, noble, knowledgeable, confident, and responsible in interacting effectively with the social and natural environment in the home, school, and playground. 5M learning media can be obtained easily and can be adapted to the depth of teaching materials, because in general the raw materials of this media can be obtained around the life of students. Through the empowerment of this media, STG can interact well so that noble character can be build.*

**Keywords:** learning media 5M; student Thumb Generation; noble character

## PENDAHULUAN

Siswa “*Thumb Generation*” (STG) adalah generasi siswa *multi tasking* hasil pengaruh dari kemajuan teknologi, terutama Ponsel Pintar atau Smartphone. Benda ini telah menjadi *sine quo non* dari kehidupan STG sejak babak baru era milenium di mulai. Manfaat dan kemudahan-kemudahan yang diperoleh dari *smartphone* digunakan STG sebagai referensi study dan eksistensinya di dunia maya.

Berdasarkan wawancara dengan berbagai kalangan STG di Gading Serpong, pada umumnya mereka menyatakan bahwa; “keberadaan *smartphone* di Indonesia belum dapat ditandingi oleh benda lainnya. Selain alat komunikasi, *smartphone* dapat digunakan sebagai perpanjangan tangan manusia untuk membantu tugas pelajar sehari-hari. Hanya dengan sentuhan ibu jari atau jempol, semua akses yang diperlukan akan segera terbuka.”

STG identik dengan teknologi komunikasi instan seperti *what's app, instagram, e-mail, line, twitter, facebook, path*, dan *individual* atau *grouping game online*. Anak-anak cerdas ini lahir dan dibesarkan dalam kelompok orang yang cenderung memiliki karakteristik serupa. Mereka hidup di lingkungan sosial, budaya, ekonomi dan teknologi yang relatif konsisten dalam sebuah ‘kantong waktu’. ‘Kantong waktu’ ini digunakan untuk mendefinisikan satu generasi. Kantong waktu Generasi Jempol adalah, mereka yang lahir dalam rentang waktu tahun 1995 sampai dengan 2010 yang disebut sebagai Generasi Z, sedangkan Bill Gates memberi sebutan i-Generation. Pada umumnya mereka memiliki sifat yang mudah terhibur, tetapi lekas merasa bosan, mudah mengakses informasi yang *uptodate*, namun kurang arif dalam memanage informasi. Gaya bahasa dan pola pikir yang terbawa oleh arus *world view* masa kini, membuat mereka seolah menjauh dari etika generasi sebelumnya.

Pemaparan dalam makalah ini akan membahas tentang sebuah media pembelajaran yang dinamakan 5M yang dipercaya mampu meretas kendala guru masa kini dalam membentuk karakter STG, agar standar kelulusan kurikulum baru dan perilaku siswa yang berakhlak mulia dapat dihidupi dalam kehidupan efektif sehari-harinya bersama keluarga, teman dan orang-orang yang ada dalam lingkungan hidupnya secara faktual. Media

pembelajaran ini telah diuji coba di kelas yang berbeda dan dikomunitas yang berbeda agar dapat memperoleh hasil yang *significant*.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk menemukan hasil penelitian yang terpercaya, maka periset memutuskan untuk menggunakan metode riset kualitatif dengan metode indepth study. Jika hasil riset ini dapat membuktikan bahwa media pembelajaran 5M bermanfaat membangun karakter siswa "*Thumb Generation*" yang berakhlak mulia, maka hasil penelitian ini akan dinyatakan mampu meretas kendala guru.

Metode ini membutuhkan analisa mendalam dengan teknik penguraian deskriptif dan mengacu kepada suatu temuan teori baru yang bertujuan dan bermanfaat bagi guru dalam menjawab tantangan zaman.

Untuk menggali dan menemukan manfaat yang diharapkan, periset melakukan beberapa uji coba yang akan dilaksanakan di beberapa lokasi dan jenjang pendidikan yang berbeda yaitu:

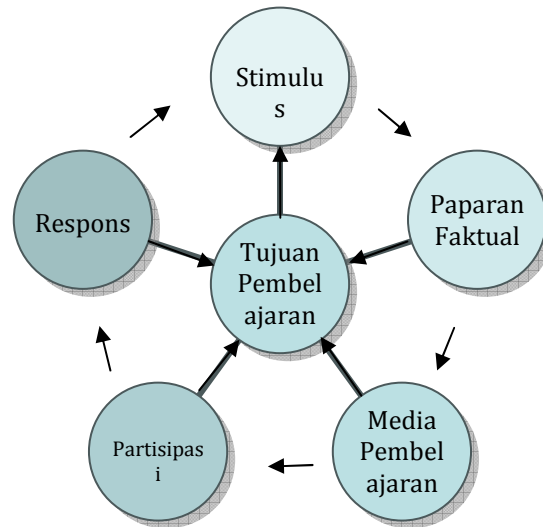
1. Pelayanan Katagorial Anak GPIB Zebaoth Bogor (GPIB 30 STG)
2. Pelayanan Komisi Remaja GPI Moriah Tangerang Selatan (GPI 25 STG)
3. SMTK I Banten (SMTK 21 STG)

Literatur yang akan digunakan dalam riset ini adalah teori-teori dan pandangan para Pakar Pendidikan yang diyakini dapat memperkuat proses dan prosedur penelitian sehingga memberikan hasil yang berguna bagi pembangunan karakter siswa *thumb generation* dalam mencapai tujuan pembelajarannya dengan penuh sukacita.

Setiap kelompok belajar diberi stimulus dan pemaparan faktual sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa bersama orang tua, saudara, guru, teman-teman dan orang-orang yang kerap berada dalam lingkaran kedidupan terdekatnya. Kemudian guru melanjutkan pengajaran dengan alur kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

### Diagram 1

#### Alur KBM Media Pembelajaran 5M



Rumusan media pembelajaran 5M ini mengacu kepada pembelajaran kontekstual yang menekankan pada proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran dengan mengkaitkan materi tersebut sesuai dengan konteks kehidupannya sehari-hari; konteks pribadi, sosial, dan kultural, sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang fleksibel.

Media pembelajaran ini mengacu kepada 7 Langkah Pembelajaran Jerome Bruner dengan rancangan KBM sebagai berikut:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran
2. Melakukan Identifikasi Karakter Siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan lain sebagainya)
3. Memilih Materi Pembelajaran
4. Menentukan Topik-topik yang Dapat Dipelajari Siswa Secara Induktif (dari contoh-contoh ke generalisasi)
5. Mengembangkan Bahan-bahan Belajar Berupa Contoh-contoh, Ilustrasi, Tugas, dan Lain Sebagainya Untuk Dipelajari Siswa.

6. Mengatur Topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks dari yang konkret ke abstrak, atau dari enaktif, ikonik, sampai ke simbolik

7. Penilaian proses dan hasil belajar siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan secara terstruktur sesuai dengan kurikulum dan indikator pencapaian yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan terkait tentang media pembelajaran 5M, *Thumb Generation*, dan akhlak mulia. Penelitian ini membutuhkan beberapa alat bantu dan keterampilan tertentu yang akan dipaparkan secara rinci agar setiap guru dan pemerhati pendidikan dapat memperoleh informasi dan makna yang jelas.

### A. Media Pembelajaran 5M

Media pembelajaran 5M mengusung metode pembelajaran yang melibatkan panca indera yang dimiliki oleh semua orang pada umumnya, yaitu:

1. Melihat
2. Mendengar
3. Meraba
4. Mencium
5. Merasa

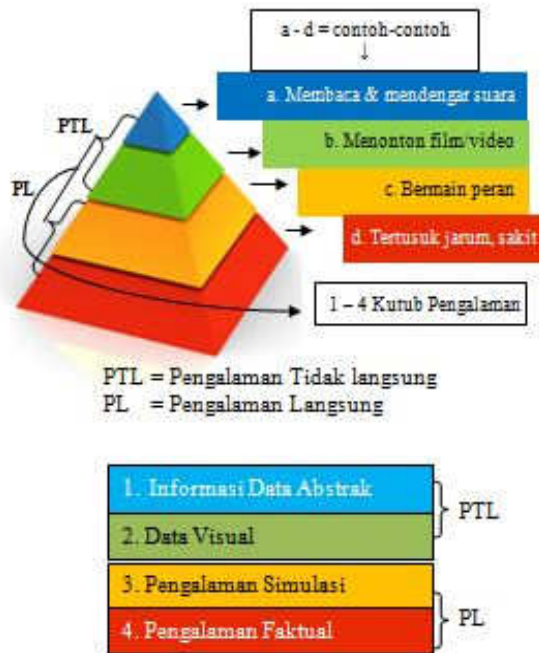
Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah; Sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan hal ini maka satuan acara pembelajaran pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1  
Satuan Acara Pembelajaran

POKOK BAHASAN	INDIKATOR KETERCAPAIAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER/ MEDIA
Menjadi pribadi yang berakhlak mulia	Siswa mampu melakukan tanggung jawabnya sebagai pribadi yang mencerminkan sikap orang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan melalui sikap hidupnya sehari-hari.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan demonstrasi.  Siswa mendengarkan penjelasan guru dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	RPP  Sulap Pisang.  Bahan-bahan sulap: 1Sisir buah pisang, jarum, pisau, senter, jeruk, nipis.

Diagram 2

Piramida Pengalaman Belajar



Metode demonstrasi ini ditetapkan dengan tujuan agar media pembelajaran 5M dapat diterapkan, dan siswa memperoleh manfaat dari padanya. Kondisi yang diciptakan pada saat penelitian adalah suasana yang nyaman, kondusif agar komunikasi antara guru dan

siswa dapat berjalan sesuai dengan rancangan. Situasi dan kondisi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung diupayakan secara perlahan dari suasana riang menuju pada kondisi afeksi; salah satu bentuk kondisi kejiwaan dimana seseorang merasakan kasih sayang kepada orang lain yang disayangi atau kondisi dimana seseorang mengawatirkan kondisi orang lain yang ia cintai atau kasih. Untuk menunjang tercapainya upaya tersebut di atas, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran sulap pisang.

## B. Proses Kegiatan Belajar

Kelas yang telah siap untuk menerima pembelajaran diperkenalkan dengan buah pisang yang akan digunakan sebagai media sulap. Media ini dipakai untuk membuka cakrawala berpikir siswa di dalam kehidupannya sehari-hari yang mungkin tanpa disadari telah menyakiti hati orang lain; orang tua, saudara, teman dan guru-guru.

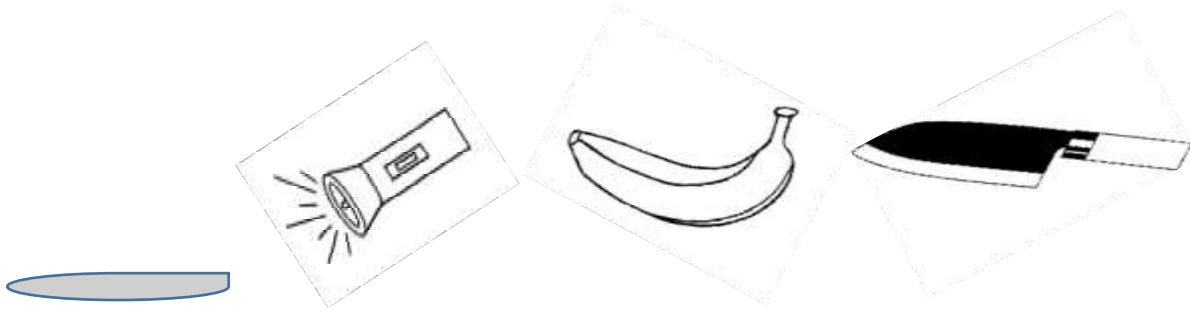
Dengan media pisang, diharapkan siswa mampu memperoleh kutub pengalaman langsung atau PL melalui media pembelajaran 5M. Diharapkan dengan melihat bukti bahwa pisang yang diletakkan secara benar akan mengesankan seperti bibir orang tersenyum. Sebaliknya, jika pisang diletakkan dengan punggung pisang menghadap ke atas, mengesankan bibir orang yang sedang bersedih.

Pisang selalu tumbuh bersama dan berdampingan di dalam komunitasnya yang biasa disebut sisir dan kelompok yang lebih besar disebut tandan.

Perlihatkan sesisir pisang yang segar dan tidak terlalu banyak jumlah buahnya.



Selain melihat, siswa juga mendengar instruksi untuk menerangi pisang dengan lampu senter, dan salah seorang melakukan apa yang diperintahkan. Mendengar dan melakukan instruksi manual, bermanfaat melatih sistem syaraf sensorik dan syaraf motorik bagi STG.



Ketika guru memberi tugas kepada beberapa siswa untuk memotong bayangan pisang sambil mengucapkan kata-kata yang menyakiti hati orang yang terdekat dengannya, pada saat yang bersamaan, STG mulai masuk ke dalam ranah afeksi. Melalui proses ini, label selfish yang disematkan oleh kebanyakan orang tua tidak terbukti.

Berikut adalah hasil wawancara dengan STG:

TABEL 2

NO	LEMBAGA	SEDIH	MENYESAL	ACUH
1	GPIB	12	23	0
2	GPI	8	17	0
3	SMTK	5	15	1

Berdasarkan table tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa STG memiliki rasa empati terhadap orang yang dikenal bahkan dikasihinya.

Dalam konteks penguatan, guru mempersilakan kepada STG yang belum mendapat kesempatan ambil bagian dalam kegiatan belajar ini, membuka pisang yang bayangannya telah dipotong-potong oleh beberapa rekannya.





Pisang yang telah dipotong-potong bayangannya, ternyata ketika dikupas kulitnya, isinya juga telah terpotong-potong.

Penjelasan yang diberikan oleh guru adalah; “Ketika seseorang menjawab pertanyaan atau melontarkan perkataan yang menyakitkan hati orang lain, sesungguhnya perasaan hati orang tersebut seperti disayat sembilu.” Dampak sakit hati seperti disayat sembilu itu memang tidak dapat dilihat oleh mata secara faktual. Tetapi, jauh di lubuk hati orang yang tersakiti, keadaannya seperti pisang yang disayat bayangannya. Tersayat di dalam tapi terlihat utuh di luar. Jika dalam satu hari, STG menyakiti orang tersebut berulang-ulang, maka dapat dibayangkan berapa banyak sayatan yang dihasilkannya.

Pada sesi yang terakhir, guru mengambil dua jenis data untuk mengetahui dampak dari media pembelajaran 5M yaitu: observasi dan self assessment. Dengan hasil sebagai berikut:

Diagram 3

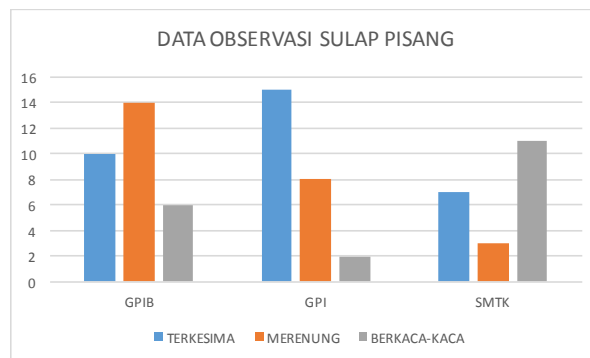
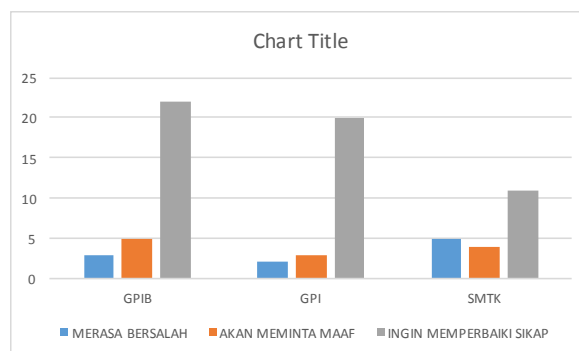


Diagram 4

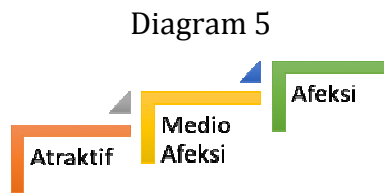


### C. Pengolahan Data Penelitian

Pada awal kegiatan pembelajaran, guru memiliki data awal tentang sulitnya STG memahami perasaan orang lain. Sedangkan standar kelulusan siswa saat ini, dituntut untuk dapat memiliki sikap beriman dan bertaqwa kepada ajaran agama yang dianutnya, berakhlak mulia, toleransi serta mampu bersosialisasi dengan masyarakat dan lingkungan, dan mampu menjunjung tinggi falsafah negara Republik Indonesia. Oleh sebab itu guru mengkondisikan suasana kegiatan belajar mengajar yang diyakini dapat meretas kendala yang dimaksud di atas dengan cara:

1. Mengatur kondisi kegiatan belajar mengajar yang nyaman dan atraktif.
2. Mengarahkan kondisi awal ke ranah afeksi.
3. Menggunakan media pembelajaran 5M dengan sulap pisang.

Adapun pengaturan kondisi belajar STG dapat digambarkan seperti berikut:



Analisis data tabel 2, diagram 3 dan diagram 4 menunjukkan bahwa STG mampu menyikapi kegiatan pembelajaran yang konteksnya adalah kehidupan efektif sehari-hari. Melalui pengolahan data ditemukan bahwa STG terbukti mampu merasa sedih, menyesal, bersalah, ingin meminta maaf dan berkomitmen untuk memperbaiki sikap. Berdasarkan hal itu maka dapat dinyatakan bahwa melalui media pembelajaran 5M mampu meretas kendala guru dalam membentuk karakter STG berakhlak mulia.

### KESIMPULAN

Sikap dan perilaku STG bukan sebuah kendala yang tidak dapat disikapi secara positif oleh guru. Pada dasarnya, STG adalah siswa yang harus dihargai dan tidak layak untuk diberi label negatif. Kemajuan zaman yang mempengaruhi kehidupan efektif sehari-hari

STG dapat diseimbangkan dengan media pembelajaran 5M. Dengan demikian tugas guru sebagai pembimbing, penyelia, pengasuh, dan jembatan bagi generasi yang dahulu ke generasi masa kini dapat terealisasi secara significant.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru-guru mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi perkembangan mutu pendidikan yang holistik dan mengacu kepada hakikat manusia Indonesia yang setuhnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carter, R. T. (1991). "Cultural Values: A Review of Empirical Research and Implications for Counseling." *Journal of Counseling and Development*, 70, (1), 164-173.
- Anthony, Michael J. (2016). *Christian Education Foundation For The Twenty-Firs Century*. Grand Rapids Michigan: Baker Academic
- Barnadib, Imam. (1997). *Filsafat Pendidikan. Sistem dan Metode*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Ford, Leroy . (2000). *Metode Membimbing Orang Belajar*. Bandung: Lembaga Literatur Baptis
- Gunawan, Adi. W . (2009). *Quantum Life Transformation*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Gregory, John Milton. (2013). *Tujuh Hukum Mengajar*. Malang: Gandum Mas
- Hadinoto, N.K Atmadja. (2012). *Dialog dan Edukasi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran & Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Ismail, Andar . (2004). *Ajarlah Mereka Melakukan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Majid, Abdul. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurdin, Diding & Sibaweh, Imam. (2015). *Pengelolaan Pendidikan Dari Teori Menuju Implementasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Prawiradilaga, Dewi Salma & Siregar, Eveline. (2012). *Mozaik Theknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Rosyanda, Dede. (2007). *Paradigma Pendidikan Demokratis. Sebuah Model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

- Sijabat, B.S. (2015). *Membangun Pribadi Unggul. Suatu Pendekatan Teologis Terhadap Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sijabat, B.S. (1993). *Mengajar Secara Profesional. Mewujudkan Visi Guru Profesional*. Bandung: Kalam Hidup
- Silberman, Mel. (2004). *Active learning*. Jakarta: Nusa Media
- Silberman, Mel. (2015). *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media & Jakarta: Lembaga Pengembangan Ilmu Pengetahuan