

3.3 DISKUSI PEMECAHAN KASUS

Tantangan pendidikan nilai di Indonesia saat ini mencakup berbagai fenomena kompleks, mulai dari krisis moral anak di era digital hingga degradasi moral pendidik dan peserta didik. Untuk merumuskan solusi atas tantangan tersebut, kita dapat menerapkan dua rutinitas berpikir dari Project Zero, Harvard: "The 4 C's" dan "Circle of Viewpoints".

Berikut adalah analisis solusi menggunakan kedua kerangka berpikir tersebut:

1. ANALISIS MENGGUNAKAN RUTINITAS “THE 4 C’S”

Rutinitas The 4 C’s (Connections, Challenges, Concepts, Changes) dari Project Zero, Harvard Graduate School of Education, menyediakan kerangka kerja diskusi mendalam berbasis teks. Rutinitas ini membantu menggali ide substansial di balik kasus pendidikan nilai agar diskusi menjadi lebih reflektif dan transformatif.

4 C’s	Tujuan Pedagogis	Pertanyaan Pemandu	Kaitan dengan Materi Modul
Connections	Menghubungkan kasus dengan pengalaman pribadi dan pembelajaran lain	Apa hubungan yang Anda tarik antara kasus dengan pengalaman hidup Anda atau pembelajaran lain di topik 1 dan 2?	Kasus peserta didik yang sulit melepaskan diri dari gadget saat proses pembelajaran berlangsung sangat relevan dengan pengalaman saya sebagai calon pendidik. Dalam Topik 1, Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan sejatinya adalah proses "menuntun" bukan memaksa atau menghukum. Kasus ini mengingatkan saya bahwa tugas guru bukan sekadar melarang penggunaan gadget, melainkan menuntun peserta didik untuk memahami

			sendiri kapan dan bagaimana teknologi digunakan secara bijak dan bermartabat. Kaitannya dengan Topik 2 tentang pola pikir bertumbuh (growth mindset) juga sangat kuat. Peserta didik yang terbiasa mendapatkan hiburan instan dari gadget cenderung mengembangkan pola pikir tetap (fixed mindset). Mereka mudah menyerah ketika menghadapi tantangan belajar yang membutuhkan ketekunan dan usaha. Saya pribadi pernah menyaksikan bagaimana peserta didik lebih memilih mencari jawaban instan lewat internet daripada berpikir kritis. Ini bukan semata soal disiplin, tetapi soal nilai dan pola pikir yang perlu ditransformasi secara menyeluruh.
Challenges	Mendorong pemikiran kritis dan mempertanyakan asumsi.	Ide atau asumsi apa dari kasus ini yang ingin Anda tantang atau pertanyakan?	Kasus ini menggoyahkan beberapa asumsi yang selama ini saya pegang. Asumsi pertama adalah bahwa larangan dan aturan tegas cukup untuk mengatasi ketergantungan gadget.

			Ternyata pendekatan represif justru bertentangan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara yang menolak hukuman sebagai alat utama pendidikan. Anak yang dilarang keras tanpa diberikan pemahaman akan tetap kembali ke gadget begitu pengawasan berkurang karena nilai belum benar-benar terinternalisasi dalam dirinya. Asumsi kedua yang tergoyahkan adalah bahwa masalah gadget semata-mata adalah masalah teknologi. Padahal ini sesungguhnya adalah masalah nilai dan pola pikir. Peserta didik belum menghayati nilai kemandirian belajar dan belum memiliki growth mindset yang kuat. Mereka belum memahami bahwa perjuangan dalam belajar adalah bagian dari proses bertumbuh, bukan hambatan yang harus dihindari dengan pelarian ke gadget.
--	--	--	--

			Aspek yang paling menantang adalah bagaimana guru membangun pembelajaran yang semenarik konten di gadget, sekaligus tetap berlandaskan pada nilai-nilai luhur dan tujuan pendidikan yang mendalam bukan sekadar mengejar kesenangan sesaat..
Concepts	Mengidentifikasi konsep kunci atau ide sentral.	Konsep penting apa yang paling menonjol dari kasus ini?	Terdapat beberapa konsep kunci yang paling menonjol dalam kasus ini. 1. konsep "Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani" dari Ki Hadjar Dewantara. Dalam konteks kasus ini, guru perlu tampil di depan sebagai teladan penggunaan teknologi yang bijak, hadir di tengah sebagai fasilitator yang membangkitkan semangat belajar, dan mendorong dari belakang agar peserta didik mampu mandiri mengelola diri tanpa bergantung pada gadget untuk pelarian. 2. konsep Kodrat Alam dan Kodrat Zaman. Ki Hadjar mengajarkan bahwa

			pendidikan harus selaras dengan kodrat zaman. Gadget adalah bagian dari kodrat zaman yang tidak bisa dihindari maka tugas guru bukan menolaknya, tetapi mengarahkan pemanfaatannya agar selaras dengan kodrat alam peserta didik, yaitu tumbuh menjadi manusia yang utuh dan berkarakter. 3. konsep pola pikir bertumbuh dari Topik 2. Ketergantungan gadget sering kali adalah gejala dari fixed mindset. Peserta didik takut gagal, tidak mau bersusah payah, dan mencari kenyamanan instan. Guru perlu membantu peserta didik memahami bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha, dan bahwa proses belajar yang penuh tantangan justru adalah tanda mereka sedang bertumbuh. 4. konsep internalisasi nilai bahwa perubahan perilaku terkait gadget hanya akan
--	--	--	--

			langgeng jika nilai kemandirian, tanggung jawab, dan pengendalian diri sudah benar-benar menyatu dalam kepribadian peserta didik melalui proses yang bertahap dan konsisten
Changes	Merenungkan implikasi dan perubahan sikap/tindakan.	Perubahan apa dalam sikap, pemikiran, atau aksi yang disarankan oleh kasus ini?	Kasus ini mendorong setidaknya tiga perubahan nyata yang perlu dilakukan. Dalam hal pemikiran, saya perlu mengubah cara pandang dari "gadget adalah musuh pembelajaran" menjadi "gadget adalah alat yang perlu dikelola secara bijak bersama peserta didik." Filosofi Ki Hadjar mengajarkan bahwa pendidik harus berpihak pada anak, artinya saya perlu memahami mengapa gadget begitu menarik bagi mereka, sebelum bisa menuntun mereka ke arah yang lebih baik. Dalam hal sikap, saya perlu lebih sabar dan tidak reaktif. Memarahi atau merampas gadget secara tiba-tiba justru merusak hubungan kepercayaan antara guru dan

		peserta didik. Sebagai calon pendidik, saya perlu mengedepankan empati dan memahami bahwa peserta didik hidup dalam dunia yang memang dirancang untuk membuat mereka terus melihat layar. Dalam hal aksi, saya perlu merancang pembelajaran yang secara aktif menantang peserta didik untuk berpikir, berkreasi, dan berkolaborasi sehingga kelas menjadi lebih menarik daripada layar gadget mereka. Strategi seperti dilema moral, diskusi terbuka, proyek berbasis masalah, dan refleksi rutin sesuai dengan pendekatan internalisasi nilai yang dibahas dalam modul, sekaligus sejalan dengan semangat Ki Hadjar dalam menumbuhkan kemandirian dan pola pikir bertumbuh pada peserta didik.
--	--	---

2. RUTINITAS “CIRCLE OF VIEWPOINTS”

➤ Analisis Multi-Perspektif

Sudut Pandang	Nilai Kunci Yang Dijunjung	Tantangan Utama	Hasil Analisis
Guru	Konsistensi, Keteladanan, Tanggung Jawab	Kesenjangan nilai antara guru dan peserta didik, kapasitas diri, kurangnya dukungan dari pihak lain.	Dari sudut pandang guru, yang paling terpenting adalah bagaimana tetap bisa menjalankan proses pembelajaran yang bermakna di tengah distraksi gadget yang begitu kuat. Guru meyakini bahwa pembelajaran yang baik seharusnya mampu menarik perhatian peserta didik lebih dari konten hiburan di layar mereka. Namun guru juga merasakan kelelahan dan frustrasi ketika upaya-upaya tersebut tidak langsung berhasil, terutama ketika tidak mendapat dukungan dari orang tua yang justru membekali anak dengan gadget tanpa batasan. Mengacu pada filosofi Ki Hadjar Dewantara, guru yang ideal harus hadir sebagai teladan nyata bukan hanya melarang peserta didik menggunakan gadget, tetapi

			menunjukkan sendiri bagaimana teknologi digunakan secara bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Guru perlu membangun pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu dan tantangan berpikir, sehingga peserta didik secara alami terdorong untuk fokus bukan karena terpaksa, tetapi karena mereka menemukan makna dalam belajar.
Peserta Didik	Solidaritas, Kebebasan, Pengakuan Diri	Bullying dan perundungan, kecanduan media sosial, pengaruh budaya asing, hilangnya empati.	Dari sudut pandang peserta didik, gadget bukan sekadar alat hiburan ia adalah ruang sosial, identitas, dan sumber rasa nyaman di tengah tuntutan akademik yang sering kali terasa membebani. Peserta didik tidak selalu menyadari bahwa mereka sedang terjebak dalam pola yang merugikan diri sendiri. Dalam perspektif pola pikir bertumbuh dari Topik 2, mereka mungkin belum memahami bahwa rasa bosan dan kesulitan dalam belajar adalah bagian normal dari

			proses bertumbuh dan bahwa melarikan diri ke gadget justru menghambat perkembangan potensi mereka. Yang paling mereka butuhkan dari guru adalah pembelajaran yang terasa relevan dengan kehidupan mereka, guru yang tidak menghakimi, dan ruang kelas yang cukup aman untuk membuat kesalahan tanpa takut dipermalukan. Jika kebutuhan-kebutuhan ini terpenuhi, peserta didik memiliki kemungkinan lebih besar untuk melepaskan diri secara sukarela dari jerat gadget selama jam pelajaran.
Orang Tua	Keamanan Anak, Nilai Keluarga	Disrupsi teknologi, ketidakselarasan nilai antara rumah dan sekolah, kurangnya literasi digital.	Dari sudut pandang orang tua, ada ketegangan yang nyata antara kekhawatiran akan dampak gadget dan kenyataan bahwa mereka sendiri sering kali menjadikan gadget sebagai alat pengasuhan yang praktis. Banyak orang tua belum memiliki literasi digital yang cukup untuk memahami seberapa besar pengaruh algoritma media sosial dan game dalam membentuk

			kebiasaan anak. Dalam konteks filosofi Ki Hadjar, orang tua adalah bagian dari tripusat pendidikan bersama sekolah dan masyarakat yang memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter anak. Ketika nilai yang ditanamkan di rumah tidak selaras dengan yang diajarkan di sekolah, peserta didik menerima pesan yang membingungkan. Solusinya adalah membangun kemitraan yang lebih kuat antara sekolah dan keluarga, termasuk program edukasi orang tua tentang dampak gadget dan cara mendampingi anak membangun kebiasaan digital yang sehat.
Masyarakat	Toleransi, Kebersamaan, Keadilan Sosial	Krisis moral nasional, konflik sosial-budaya, isu lingkungan, individualisme.	Dari sudut pandang masyarakat yang lebih luas, ketergantungan generasi muda pada gadget adalah cerminan dari tantangan peradaban yang sedang dihadapi seluruh bangsa. Masyarakat mengharapkan dunia pendidikan mampu menghasilkan generasi yang

			tidak hanya melekat teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat seperti mampu mengendalikan diri, berpikir kritis, dan tidak mudah terbawa arus. Mengacu pada semangat Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang berlandaskan Pancasila, nilai kemandirian dan tanggung jawab adalah dua nilai utama yang harus diperkuat dalam menghadapi tantangan ini. Masyarakat perlu menyadari bahwa masalah ketergantungan gadget bukan semata tanggung jawab sekolah tetapi industri teknologi, regulasi pemerintah, dan norma sosial turut berperan dalam menciptakan atau mengatasi masalah ini. Pendidikan nilai yang kuat, yang berakar pada filosofi Ki Hadjar dan semangat pola pikir bertumbuh, adalah investasi jangka panjang yang paling strategis untuk membekali generasi mendatang menghadapi dunia yang
--	--	--	--

			semakin didominasi oleh teknologi.
--	--	--	------------------------------------