

PERUBAHAN SOSIAL PADA BUDAYA DIGITAL DALAM PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Stevany Afrizal^{1*}, Septi Kuntari², Rizki Setiawan³, Wika Hardika Legiani⁴

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

⁴Jurusan PPKn Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Corresponding author: stevanyafrizal@untirta.ac.id

Abstrak: Perubahan Sosial pada Budaya Digital dalam Pendidikan Karakter Anak. Munculnya pandemi covid-19 pada Maret 2020, pemerintah menghimbau masyarakat Indonesia untuk mengurangi aktifitas di luar rumah dan melakukan segala aktivitas di rumah (*Work From Home*) baik itu bekerja, belajar dan beribadah. Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) juga diambil untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Dampak positif dari pandemi covid-19 adalah adanya perubahan budaya masyarakat yang begitu cepat dalam penggunaan teknologi digital. Sebagai contoh dalam bidang pendidikan, anak melaksanakan sekolah dengan pembelajaran daring dari rumah yang memberdayakan orang tua dalam proses pembelajaran online. Artinya budaya digital sudah dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Dengan adanya pemanfaatan digital mempengaruhi pendidikan karakter pada anak dalam pembelajaran digital, bisa dimulai dari lingkungan keluarga anak itu sendiri. Peran orang tua dalam keluarga sangat dominan terutama dalam mengarahkan dan mengawasi anak ketika menggunakan teknologi digital.

Kata Kunci: Perubahan Sosial, Budaya Digital, Pendidikan Karakter, Sosiologi Pembangunan.

Abstract: Social Change in Digital Culture in Child Character Education. With the emergence of the Covid-19 pandemic in March 2020, the government urges the Indonesian people to reduce activities outside the home and carry out all activities at home (*Work From Home*) be it work, study and worship. The implementation of the Large-Scale Social Restrictions (PSBB) policy was also taken to break the chain of the spread of covid-19. The positive impact of Covid-19 pandemic is the rapid change in people's culture in the use of digital technology. For example in the field of education, children carry out schools with online learning from home which empowers parents in the online learning process.. This means that digital culture has been used well by the people of Indonesia. With the use of digital affecting character education in children in digital learning, it can be started from the child's family environment, the role of parents in the family is very dominant, especially in directing and supervising children when using digital technology.

Keywords: Social Change, Digital Culture, Character Education, Sociology of Development.

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 memberikan pengaruh yang luar biasa bagi masyarakat dalam aspek kehidupan. Lebih tepatnya, masyarakat mengalami perubahan baik secara sosial maupun secara budaya. Perubahan ini terjadi begitu cepat dirasakan oleh masyarakat dunia tidak terkecuali di Indonesia. Munculnya pandemi ini menyebar semenjak Maret 2020, pemerintah menghimbau masyarakat Indonesia untuk mengurangi aktifitas di luar rumah dan melakukan segala aktivitas di rumah (*Work From Home*) baik itu bekerja, belajar dan beribadah. Dan juga

menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19.

Perubahan lingkungan yang disebabkan munculnya pandemi ini menghadirkan implikasi positif dan negatif sekaligus. Implikasi negatif di antaranya adalah masyarakat kehilangan pekerjaan dan pendapatan sehingga perekonomian menurun, masyarakat merasa khawatir dengan penyebaran virus ini yang begitu cepat penularannya menyebabkan selalu menjaga kesehatan tubuh, dalam bidang pendidikan yaitu proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring. Sementara itu implikasi positifnya adalah adanya perubahan budaya masyarakat yang begitu cepat dalam penggunaan teknologi digital. Sebagai contoh dalam bidang pendidikan, anak melaksanakan sekolah dengan pembelajaran jarak jauh dari rumah yang melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Artinya budaya digital sudah dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat Indonesia.

Selain itu, Negara Indonesia memiliki jumlah warga usia produktif (15-60 tahun) mencapai 68,75% dari total populasi tahun 2020 (Katadata.com, 2019). Dengan kata lain, masyarakat produktif banyak menggunakan peralatan teknologi digital yang akhirnya membentuk gaya hidup digital dan juga mempengaruhi perilaku hidup masyarakat. Budaya hidup ini disebabkan oleh perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan melalui teknologi informasi dan komunikasi. Farley (1990:626) mengungkapkan bahwa perubahan sosial adalah perubahan pola perilaku, relasi sosial, lembaga sosial dan struktur sosial dalam periode tertentu.

Selama pandemi covid-19, masyarakat dalam berinteraksi yang dulunya bisa dilakukan secara tatap muka sekarang berubah secara online. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pergeseran budaya masyarakat dalam kebiasaan penggunaan teknologi seperti *handphone*, *tablet*, laptop dan komputer. Begitu juga halnya dengan pendidikan, biasanya sekolah dilakukan di sekolah, siswa bertemu dengan guru secara tatap muka dan sekarang dilakukan dari rumah dengan proses belajar mengajar dilakukan dalam bentuk kelas digital, orang tua dan guru bisa terjalin hubungan sosial dari pembelajaran online. Dengan meningkatnya pembelajaran digital di era ini akan mempengaruhi pendidikan karakter anak. Kondisi masyarakat tersebut menarik untuk dibahas lebih mendalam mengenai perubahan sosial dalam budaya digital dalam pendidikan karakter anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini ialah metode kepustakaan melalui studi literatur dari buku, artikel dan jurnal. Hasil beragam telaah literatur ini akan digunakan untuk membahas secara mendalam mengenai perubahan sosial.

PEMBAHASAN

Perubahan Sosial dan Pendidikan

Kajian perubahan sosial meliputi dalam 3 aspek yaitu: terdapatnya perbedaan; terjadi pada rentang waktu berbeda, dan; dalam kondisi sistem sosial yang sama (Sztompka, 2004:3). Dalam masa pandemi ini masyarakat mengalami perubahan dalam menjalankan aktivitas dan beradaptasi dengan perilaku hidup baru yang tentunya sangat berbeda sebelum covid-19 muncul. Salah satunya adalah bidang pendidikan yaitu masyarakat pendidikan terdiri dari guru, siswa dan orang tua mengalami perubahan pelaksanaan dalam budaya digital.

Misal, terlihat dari proses belajar mengajar yang dulunya dilaksanakan dengan tatap muka, orang tua mengantarkan anaknya ke sekolah dan berinteraksi di sekolah. Dalam masa pandemi ini, pelajar melakukan pembelajaran mandiri dari rumah secara daring, orang tua terutama ibu mendampingi anaknya belajar online dengan menggunakan teknologi digital. Diantaranya adalah *handphone*, *tablet*, laptop dan komputer. Di masa pandemi ini, ibu mendadak bisa menguasai teknologi dalam pembelajaran online diakibatkan materi-materi pembelajaran anak-

anaknya dengan memanfaatkan aplikasi *zoom meeting*, *google meet*, *whatsapp*, etmodo dan lain-lainnya supaya proses belajar mengajar dapat berjalan baik dan lancar.

Sebagaimana diungkapkan oleh Soejono Soekanto (1992:367) mengungkapkan bahwa keharmonisan masyarakat (*social equilibrium*) merupakan kondisi yang diharapkan, saling berfungsi serta saling mengisi diantara lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam masyarakat. Dalam hal ini adalah lembaga keluarga dan lembaga pendidikan saling bekerjasama di masa pandemi covid-19 melalui budaya digital. Awalnya masyarakat merasa belum siap dengan penyesuaian kebiasaan dan perilaku hidup baru di era *new normal*. tetapi lama kelamaan kebiasaan itu telah membudaya di dalam masyarakat akibat pandemi covid-19.

Dari pemaparan diatas, secara sosiologis keadaan itu disebut sebagai *culture shock* yaitu goncangan kebudayaan yang disebabkan perubahan lingkungan akibat pandemi covid-19 yang terjadi di masyarakat. Untuk sekarang ini kegiatan pendidikan secara online, yang dulunya selalu tatap muka di sekolah namun sekarang bisa dilaksanakan kelas digital atau bisa juga *blended learning* setelah pandemi berakhir. Selanjutnya, William F. Ogburn (1992:377) menjelaskan perihal perubahan sosial masyarakat yaitu teori ketertinggalan budaya (*cultural lag/social lag*). Teori ini mengungkapkan bahwa berkembang cepatnya salah satu unsur kebudayaan tidak sebanding dengan unsur kebudayaan lain sehingga mengakibatkan ketertinggalan unsur dari kebudayaan lain.

Kondisi ini juga dialami oleh masyarakat pendidikan di masa pandemi. Berkembangnya budaya digital diharapkan adanya penyesuaian terhadap kurikulum pembelajaran. Yang akhirnya menjadi kebiasaan individu dalam literasi digital pada proses belajar mengajar. Dengan begitu perubahan sosial dan pendidikan di masa pandemi covid-19 menunjukkan perubahan budaya digital dalam proses belajar mengajar. Diharapkan setelah pandemi berakhir kebiasaan budaya digital tetap dilaksanakan dalam proses belajar secara online.

Budaya Digital dalam Proses Belajar Mengajar

Pandemi covid 19 membawa perubahan sosial secara cepat pada hampir semua sendi kehidupan sosial. Mulai dari nilai dan sikap individu, cara menjalani relasi sosial, kepercayaan, dan lainnya yang kesemuanya membentuk suatu bentuk kehidupan sosial baru. Secara khusus dalam bidang pendidikan di Indonesia terjadi perubahan cara belajar yang benar-benar berbeda dengan era sebelumnya (Setiawan & Eti, 2020). Pandemi membuat aktivitas pertemuan fisik secara langsung menjadi aktivitas yang perlu dihindari, dengannya proses pembelajaran secara daring melalui internet maupun telepon dan pesan singkat menjadi aras utama proses pembelajaran. Pembelajaran non-tatap muka maupun pembelajaran hibrid/campuran yang tadinya merupakan suplemen tambahan untuk sementara ini menjadi aktivitas inti dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, perubahan sosial tak terelakkan yang hadir bersama tingginya intensitas dan kualitas masyarakat dalam penggunaan teknologi digital menghadirkan definisi situasi sosial baru berupa budaya digital. Secara populer, terminologi budaya digital memiliki kemiripan dengan beragam istilah seperti antropologi digital, humanitas digital, budaya internet, dan beragam istilah lainnya. Sementara dalam sosiologi sendiri tentu upaya Lupton (2015) untuk merumuskan sosiologi digital untuk menjadi cabang keilmuan baru dalam membahas perkembangan digital di masyarakat perlu mendapatkan apresiasi.

Raymond Williams (2015, 49-54) mengungkap bahwa kata *culture* (kebudayaan) merupakan salah satu kata paling kompleks dalam bahasa inggris. Ia mengungkap bahwa penggunaan kata kultur tidak memiliki keseragaman pemaknaan di berbagai negara, disiplin ilmu, maupun dalam praktik sosial. Williams melihat penggunaan terminologi kebudayaan terkait dengan *cultivation* (kultivasi), yaitu bagaimana aktivitas manusia dalam beternak, bertani, maupun menjalankan ritual. Selanjutnya kultur mengandung makna penanaman nilai-nilai sosial kepada individu melalui pendidikan, yang melahirkan istilah “berbudaya” dan

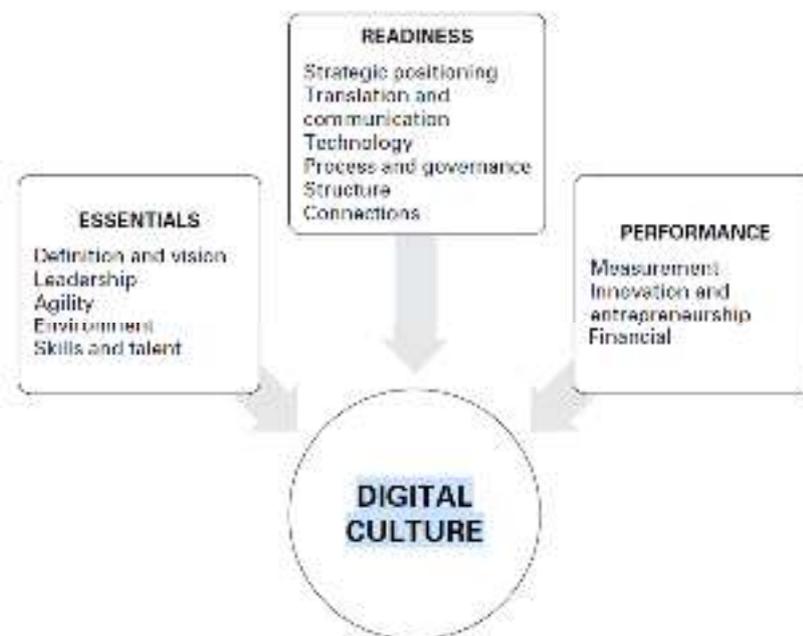
“tidak berbudaya”. Kultur secara makro juga memiliki makna sebagai *civilization* (peradaban) masyarakat secara luas. Selain itu kultur juga berkaitan erat dengan *folk culture* (budaya rakyat) dan *national culture* (budaya nasional) (Sutrisno 2015). Pemikiran Williams terlihat lebih jelas pada karyanya *Culture is Ordinary* (1958), dimana Ia menyatakan bahwa budaya tidak terbatas hanya pada *high culture* (budaya tinggi) namun juga keseluruhan aktivitas biasa dalam kehidupan manusia. Secara ringkas budaya dalam pemikiran Williams dapat berarti sebagai kebiasaan individu, karya artistik, pembangunan intelektual, spiritual, dan estetis (pendidikan), dan lebih luas sebagai keseluruhan kebiasaan, cara pandang dan cara hidup masyarakat dalam menjalani aktivitas keseharian.

Perkembangan penggunaan perangkat digital pada masyarakat kontemporer berlangsung secara pesat dan massif baik secara terstruktur maupun tidak. Mulai dari rekening bank, kasir, gerbang tol, berbelanja daring, cara menikmati film dan musik, serta beragam aktivitas lainnya dipenuhi dengan akses terhadap perangkat digital. Termasuk dalam perkembangan terkini juga seringkali tidak terlepas dari koneksi internet. Perkembangan pesat ponsel pintar dan media sosial menjadi aras penting perkembangan ini. Lupton (2015) menggambarkan bagaimana teknologi digital tidak hanya berdampak luas pada kehidupan keseharian, namun telah semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari beragam individu pada semua tingkatan usia, baik disadari/disetujui ataupun tidak. Teknologi digital menyediakan materi dan infrastruktur untuk berbagai praktik dan interaksi - memengaruhi identitas, tubuh, hubungan sosial, praktik artistik, dan lingkungan. Dengan begitu teknologi digital memegang peran kunci dalam konfigurasi konsep diri, relasi sosial, eksistensi, sampai dengan relasi manusia dengan non-manusia seperti ruang dan waktu. Lebih jauh, teknologi digital pun telah menjadi bagian integral dari jaringan sosial kontemporer dan institusi sosial seperti keluarga, tempat kerja, sistem pendidikan, sistem perawatan kesehatan, media massa dan ekonomi. Situasi ini membuat sosiolog maupun pendidik sosiologi harus memperhatikan perkembangan teknologi digital guna menghasilkan pemikiran mengenai sosiologi digital yang penuh semangat, kreatif dan responsif terhadap perkembangan baru dan perubahan sosial.

Sebagaimana diungkap Daniels (2014, p.6) bahwa dalam sosiologi kita terlibat dalam studi tentang pola perilaku manusia, dan internet mengubah pola perilaku manusia tersebut. Jadi, pada tingkat keingintahuan intelektual yang paling dasar, sosiolog memiliki kewajiban untuk melihat apa yang terjadi dengan internet dan bagaimana kondisi tersebut mengubah banyak hal. Secara metodologis, ada beberapa cara internet dan teknologi digital yang sangat menarik dapat menghidupkan penelitian sosiologis standar.

Perubahan sosial sebagai dampak pandemi, sebagaimana perubahan sosial secara cepat lainnya, pun menghadirkan beragam masalah kultural (*cultural lag*). Masalah dominan berupa keterbatasan akses (seperti akses terhadap listrik, perangkat digital maupun koneksi internet), maupun lambatnya adaptasi individu (seperti kegagalan pengajar sampai dengan menurunnya prestasi dan semangat belajar siswa) (Purwanto, et al., 2020). Kegagalan penggunaan metode pembelajaran ini menjadi salah satu indikator keraguan akan hadirnya generasi millennial (Bennett S., Maton K. & Kervin L. 2008, Setiawan 2020).

Permasalahan yang timbul dari penerapan metode pembelajaran jarak jauh ini merupakan sesuatu yang wajar. Sebagaimana diungkap Rowles & Brown (2017), bahwa teknologi tidak hanya membawa perubahan radikal, namun juga akan terus berubah. Semua lapisan sosial harus memiliki kapabilitas untuk mengimbangi perubahan tersebut. Situasi sekarang ini ialah dimana perubahan teknologi secara radikal yang dikombinasikan secara alamiah dengan pandemic covid 19 membawa perubahan yang lebih dari radikal. Rowles & Brown telah menyusun kerangka kerja terstruktur dari semua hal (daftar periksa, referensi dan panduan) yang perlu dipertimbangkan untuk membangun transformasi digital dalam menghadapi dunia yang terus berubah, sebagaimana ditunjukkan gambar 1.



Gambar 1. Framework Transformasi Budaya Digital
Sumber : Rowles, D., & Brown, T. (2017:65)

Pendidikan Karakter Anak Dalam Pembelajaran Digital

Pada saat sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sangat cepat dari waktu ke waktu. Kemajuan ini terjadi akibat adanya globalisasi yang berkembang dengan luasnya. Kuntari (2019) Globalisasi menjadi hal yang tidak bisa kita hindari, setiap individu harus mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi pengaruh negatif maupun pengaruh positif dari globalisasi itu sendiri. Dengan adanya globalisasi ini banyak berpengaruh terhadap sikap serta perilaku anak. Banyak anak yang terpengaruh negatif dari dampak globalisasi ini dengan banyaknya fenomena-fenomena di masyarakat yang berkaitan erat dengan degradasi moral. Contohnya berkaitan dengan kenakalan remaja dan perilaku menyimpang lain yang dilakukan oleh remaja dalam kehidupan di masyarakat. Perlunya pendidikan karakter untuk memperbaiki krisis moral yang dihadapi saat ini dinilai mampu dalam membentuk nilai-nilai karakter pada anak. Anak akan dibekali dengan sikap dan perilaku yang memiliki tanggung jawab yang tinggi agar anak dapat menerapkannya dalam keseharian di lingkungan sosialnya mulai dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Aktivasi pendidikan karakter sangat penting diterapkan terutama di zaman serba digital saat ini, dimana semua serba berhadapan dengan kemudahan dan sangat diperlukan penerapan nilai-nilai dari pendidikan karakter itu sendiri.

Annisa, dkk (2020), di zaman serba digital ini bukan hanya membawa dampak positif saja, namun dampak negatif juga ada. disini peran seorang pendidik, peran orang tua serta peran masyarakat sangat diperlukan untuk membimbing, mengarahkan serta mengawasi anak dalam penggunaan media digital, agar anak mampu memanfaatkan media digital dengan baik serta mendapatkan manfaat yang positif.

Putri (2018) Perkembangan sosial anak, terutama anak sekolah dasar bermula dari lingkungan keluarga kemudian lingkungan sekitar, tingkat perkembangan anak usia ini sudah akrab dengan cara hidup digital pada dari lingkungan rumah, lingkungan pertemanan, sekolah maupun lingkungan di sekitarnya. Seorang anak yang mulai mengenal kemajuan teknologi di era digital akan lebih mudah menerima dan memahami terkait kemudahan dari penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya pengawasan terutama di lingkungan keluarga si anak itu sendiri, maka nilai-nilai karakter tidak dapat terbentuk kepada diri si anak itu sendiri. Penanaman pendidikan karakter harus dimulai sejak dini terutama

dimulai dari lingkungan keluarga. Nilai-nilai moral harus diterapkan dalam kehidupan keluarga agar anak memiliki kebiasaan yang positif serta bisa mengarahkan kepada sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai moral dalam pendidikan karakter. Peran kedua orang tua dalam lingkungan keluarga dinilai paling dominan dalam membentuk karakter dan kepribadian anak dari awal sebelum anak berinteraksi dengan lingkungan luar. Orang tua juga memiliki kewajiban penuh dalam mengontrol anak dalam lingkungan keluarga, terutama dalam pemanfaatan media digital. Selain itu peran sekolah juga penting, yaitu memiliki kewajiban untuk mengarahkan serta membimbing anak usia sekolah dalam memanfaatkan media digital yang positif digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah.

Pala (2011) Pendidikan karakter sendiri merupakan usaha yang dilakukan secara nasional terutama dari pihak sekolah untuk dapat memberikan pembinaan kepada generasi muda terutama dalam hal beretika, memiliki tanggung jawab dan kepedulian yang tinggi dengan memberikan pengajaran karakter yang baik melalui penerapan nilai-nilai moral. Karakter itu tidak terwujud dengan tiba-tiba, akan tetapi bisa terbentuk karena adanya proses pengajaran, keteladanan serta pembelajaran yang diwujudkan melalui pendidikan karakter.

Primasari dkk (2019) pada era globalisasi atau era digital ini penerapan dari pendidikan karakter sangatlah penting dalam upaya mewujudkan generasi yang maju serta cerdas dan memiliki akhlak mulia. Globalisasi disebut juga dengan masanya era digital, dimana semua hal bisa dikerjakan dengan mudah dan cepat. Terutama hal ini berpengaruh terhadap bidang pendidikan, terutama dalam penerapan pembelajaran di kelas. Di era digital saat ini pembelajaran bisa melalui berbagai macam teknologi, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media web dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setiawan dan Kuntari (2018), menjelaskan bahwa materi ajar atau bahan ajar yang menggunakan media web dinilai efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di era digital melalui media web pada saat ini bisa dilakukan oleh pendidik, selain itu juga harus dengan diterapkan nilai-nilai karakter di dalamnya. Keberhasilan seorang pendidik bukan hanya dilihat dari penyampaian pengetahuan dan penguasaan teknologi digital saja kepada anak atau peserta didik, akan tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk kultivasi nilai pendidikan karakter kepada anak melalui proses pembelajaran dengan tujuan untuk membentuk karakter atau kepribadian anak yang memiliki kemampuan untuk menerima serta memanfaatkan teknologi digital untuk menambah wawasan pengetahuan. Jika seorang anak dibekali dengan penanaman pendidikan karakter yang tepat, maka akan terlihat dari sikap dan perilaku anak tersebut dalam kehidupannya, serta anak mampu membatasi dirinya pada aktivitas dan perilaku yang dapat menurunkan moral dan jati diri anak tersebut.

Jadi, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan karakter pada anak dalam pembelajaran digital bisa dimulai dari lingkungan keluarga anak itu sendiri, peran orang tua dalam keluarga sangat dominan terutama dalam mengarahkan dan mengawasi anak ketika menggunakan teknologi digital. Orang tua dapat membimbing untuk anak dapat memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran saja. Selain itu perlu peran serta dari pihak sekolah, dalam membimbing, mengawasi serta mengarahkan anak dalam pembelajaran di sekolah, agar anak dapat melihat dan mempelajari hal-hal yang positif terutama untuk menggunakan media digital untuk kemajuan pengetahuan. Karakter itu tidak terbentuk dengan tiba-tiba, tetapi karakter terbentuk karena adanya pengembangan dari nilai-nilai karakter itu sendiri dari waktu ke waktu, yang dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah melalui proses pembelajaran yang di dalamnya disisipi dengan nilai-nilai karakter.

KESIMPULAN

Pandemi covid-19 memberikan pengaruh yang luar biasa bagi masyarakat dalam aspek kehidupan. Salah satunya dalam bidang pendidikan, dapat dilihat adanya perubahan budaya masyarakat yang begitu cepat dalam penggunaan teknologi digital. Dalam masa pandemi ini, anak-anak belajar dari rumah secara online, orang tua terutama ibu mendampingi anaknya belajar online dengan menggunakan teknologi digital. Diantaranya adalah *handphone*, *tablet*, *laptop* dan komputer.

Selanjutnya secara sosiologis keadaan itu disebut sebagai *culture shock* yaitu guncangan kebudayaan yang disebabkan perubahan lingkungan akibat pandemi covid-19 yang terjadi di masyarakat. Dan juga situasi sekarang ini ialah dimana perubahan teknologi secara radikal yang dikombinasikan secara alamiah dengan pandemic covid 19 membawa perubahan yang lebih dari radikal. Oleh karena itu kepada *shareholder* harus memiliki kemampuan untuk melakukan kultivasi nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak melalui proses pembelajaran dengan tujuan untuk membentuk karakter atau kepribadian anak yang memiliki kemampuan untuk menerima serta memanfaatkan teknologi digital untuk menambah wawasan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M.N., Wiliyah, A., and Rahmawati, N. (2020). 'Pentingnya Pendidikan karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba digital'. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2 (1), pp. 35-48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Bennett S., Maton K. & Kervin L. 2008. "The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence". *British Journal of Educational Technology* 39, 775–786. doi: 10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x
- Daniels, J., & Knoblauch, H. (2014). Pioneering Digital Sociology. *Contexts*, 13 (4), 6-8. <https://doi.org/10.1177/1536504214558208>
- Farley, E. John. *Sociology* 2nd Edition. New Jersey: Prentice-Hall. 1990
- Katadata.com. (2019). Berapa Jumlah Penduduk Usia Produktif Indonesia? In *KataData.com*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-jumlah-penduduk-usia-produktif-indonesia>
- Kuntari, S. (2009). 'Relevansi Pendidikan IPS dalam arus Globalisasi'. *Jurnal Hermeneutika*, 5 (1), pp. 19-26. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Hermeneutika/article/view/7389/5918>
- Lupton, Deborah. 2015. *Digital Sociology*. London and New York: Routledge
- Pala, A. (2011). 'The Need for Character Education'. *International Joournal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3 (2), pp. 23-32. Available at: https://www.researchgate.net/publication/267824613_THE_NEED_FOR_CHARACTER_EDUCATION
- Primasari, D.A.G., Dencik., Imansyah, M. (2019) *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 12 Januari 2019, Palembang. Hal. 1100-1118.
- Putri, D. P. (2018). 'Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital'. *Jurnal Ar Riaayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 37-50. <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>.
- Rowles, D., & Brown, T. (2017). *Building digital culture: a practical guide to successful digital transformation*. Kogan Page Publishers.
- Setiawan, R. (2020). Karakteristik Dasar Literasi Digital dan Relasi Sosial Generasi Milenial Banten. *Sosiloglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 4(2), 153-173.
- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi*, 4(1), 1-13. doi: 10.24198/jsg.v4i2.27540

- Setiawan, R. and Kuntari, S. (2018). 'Implementasi Bahan Ajar Berbasis Web Pada Mata Kuliah Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat di Jurusan Pendidikan Sosiologi Untirta'. *Jurnal Hermeneutika*, 4 (2). pp. 1-12. Available at:
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Hermeneutika/article/view/4826/3469>
- Sutrisno, M., & Putranto, H. (2005). Teori-teori kebudayaan. Yogyakarta: Kanisius.
- Sztompka, Piotr. (2004). Sosiologi Perubahan Sosial. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Williams, R. (1958, 2011). Culture is ordinary. *Cultural theory: An anthology*, 53-59.
- Williams, R. (1976, 2015) p.49-54. Keywords: A vocabulary of culture and society. New York: Oxford University Press.
- Williams, R. (1976, 2015) p.49-54. Keywords: A vocabulary of culture and society. New York: Oxford University Press.