

Tinjauan Aksiologis Media Pembelajaran Berbasis Web: Perspektif Ki Hajar Dewantara

Siti Ummu Kulsum ^{1*}, Anas Ahmadi ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

25020835032@mhs.unesa.ac.id anasahmadi@unesa.ac.id

Abstrak

Urgensi penelitian ini adalah mengkaji nilai-nilai aksiologis dalam media pembelajaran berbasis *web* berdasarkan perspektif Ki Hajar Dewantara agar pengembangan media digital tidak hanya berorientasi pada efektivitas penyampaian materi, tetapi juga selaras dengan pembentukan karakter, kemandirian belajar, dan nilai kebudayaan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan menganalisis literatur yang relevan dari *Google Scholar* dan basis data akademik universitas. Literatur dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu terbit dalam lima tahun terakhir, berbahasa Indonesia atau Inggris, serta relevan dengan topik aksiologi, media pembelajaran berbasis *web*, dan pemikiran Ki Hajar Dewantara. Hasil kajian menunjukkan bahwa nilai aksiologis, khususnya nilai moral dan estetika, berperan penting dalam perancangan media pembelajaran berbasis *web*. Nilai moral tampak pada perlunya media yang menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kemandirian, dan etika digital, sedangkan nilai estetika tampak pada pentingnya desain *web* yang menarik, komunikatif, serta tetap mempertimbangkan kearifan lokal dan karakteristik peserta didik. Dalam perspektif Ki Hajar Dewantara, media pembelajaran berbasis *web* perlu dikembangkan dengan memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman, konsep 3N yaitu ngerti, ngroso, dan nglakoni, serta sistem among yang menempatkan guru sebagai penuntun, fasilitator, dan pemberi dorongan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *web* tidak hanya berfungsi sebagai sarana digitalisasi pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi yang memerdekakan peserta didik dan mendukung pembentukan manusia yang berkarakter, berbudaya, dan bertanggung jawab.

Kata kunci : Aksiologi, Ki Hajar Dewantara, Media Pembelajaran Berbasis Web

Pendahuluan

Transformasi teknologi pendidikan mengubah cara kita belajar dan menuntut kesiapan individu untuk berkontribusi dalam masyarakat global yang dinamis (Hambali et al., 2023). Perkembangan teknologi digital pun juga telah mengubah orientasi pembelajaran di sekolah, dari pembelajaran konvensional menuju perangkat interaktif (Riady, 2021; Ulmanen & Bergek, 2021). Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga telah mengubah paradigma pembelajaran secara fundamental. Salah satu perkembangan teknologi yang turut andil dalam mengubah gaya belajar khususnya pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran (Niswaty & Arhas 2023). Media pembelajaran yang tepat akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Zulham & Samdani, 2025). Media pembelajaran adalah komponen vital dalam proses pembelajaran, karena menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa (Mardhiah & Akbar, 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima dengan dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bagi penerima pesan (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang bisa dikembangkan adalah media berbasis *web* (Akram & Maryam, 2021). Di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendorong transformasi digital pendidikan melalui kebijakan Merdeka Belajar dan platform pembelajaran digital nasional (Afifah & Ulia, 2025).

Pembelajaran berbasis *web* bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki unsur interaktifitas yang tinggi sehingga dapat membuat peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran yang diajarkan (Januarisman & Ghufro, 2016). Serta, media pembelajaran yang sangat berpengaruh dan sangat dekat dengan para remaja atau peserta didik saat ini adalah internet (Sari & Suswanto, 2017). Media pembelajaran berbasis *web* diharapkan menjadi solusi untuk memperkaya pengalaman belajar murid melalui penggunaan elemen-elemen seperti multimedia, simulasi, dan interaktivitas. Media *web* ini tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan secara efektif, tetapi juga mempromosikan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran (Kurdi, 2021).

Maka bila dilihat dari kenyataan demikian, memperlihatkan bahwa teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari praktik pendidikan modern dan dipandang sebagai solusi strategis untuk meningkatkan akses, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Permendikbud No. 22 Tahun 2016, "standar proses pendidikan dasar dan menengah menekankan pentingnya penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif dan menarik untuk mendukung aktivitas dan keterlibatan murid dalam pembelajaran" (Kemendikbud, 2016). Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *web* terletak pada kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam di era digital saat ini (Sunandi et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran yang dilandasi oleh kreativitas, kontekstualitas, dan nilai-nilai kemanusiaan sebagaimana ditegaskan oleh penelitian terdahulu bahwa membuka peluang luas bagi tumbuh kembangnya daya imajinasi, literasi, dan pembentukan karakter murid yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era abad 21 (Hendri, 2022; Khoiriyah et al., 2022; Utaminingsih et al., 2023).

Meski media pembelajaran berbasis *web* memiliki potensi besar, namun dalam penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan. Eksistensi teknologi dalam pendidikan saat ini perlu dipertanyakan antara perannya dalam memanusiakan murid atau justru menjadikan mereka sekadar objek mekanis sistem. Faktanya, banyak media pembelajaran berbasis *web* masih kaku dan membatasi kreativitas dan kemandirian belajar murid. Dengan demikian, pengembangan media *web* memerlukan landasan filosofis yang kuat guna memastikan teknologi tidak sekadar menjadi instrumen instruksional yang restriktif, melainkan mampu memanusiakan murid dengan memberdayakan potensi dan kemandirian belajar mereka secara utuh.

Konsep pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai tujuan pendidikan menjadi relevan untuk membedah peran teknologi dalam pertumbuhan murid. Secara filosofis, pendidikan bukan sekadar proses transfer data digital dari layar ke pikiran murid. Ki Hadjar Dewantara (KHD) melalui konsep sistem among menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya "menuntun" segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia. Dalam pandangan KHD, pendidikan harus memerdekakan lahir dan batin. Manusia merdeka adalah manusia yang hidupnya lahir atau batin tidak tergantung pada orang lain, akan tetapi bersandar atas kekuatan sendiri. Pendidikan menciptakan ruang bagi murid untuk bertumbuh secara utuh agar mampu memuliakan dirinya dan orang lain (merdeka batin) dan menjadi mandiri (merdeka lahir). Kekuatan diri (kodrat)

yang dimiliki, menuntun murid menjadi cakap mengatur hidupnya dengan tanpa diperintah oleh orang lain (Dewantara, 2009).

Oleh karena itu, media pembelajaran di era digital seharusnya tidak menjadi "penjara virtual" yang mendikte murid, melainkan harus menjadi ruang eksplorasi yang mampu mengakomodasi potensi unik setiap individu. Pada konteks pendidikan, filsafat ilmu bukan sekadar teori, melainkan menjadi landasan untuk menelaah validitas pengetahuan baru yang muncul dari era teknologi ini. Filsafat memiliki peran yang tak terpisahkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan landasan berpikir manusia dalam memperluas pengetahuan mereka. Filsafat secara mendalam menggali dan mengeksplorasi segala aspek alam semesta untuk memahami esensi yang terkandung di dalamnya (Wahyuni et al., 2023). Permasalahan yang terjadi saat ini adalah adanya kecenderungan "dehumanisasi" dalam pendidikan digital. Banyak media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya mengejar sisi kognitif (*Ngerti*) tanpa menyentuh aspek rasa (*Ngroso*) dan aksi nyata (*Ngelakoni*).

Akibatnya, teknologi seringkali menjauhkan murid dari hakikat kemanusiaannya sebagai makhluk yang memiliki kehendak dan kreativitas. Padahal, secara aksiologis, nilai tertinggi dari sebuah teknologi pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk memberdayakan manusia, bukan menggantikannya atau menyeragamkan pola pikirnya. Solusi atas permasalahan ini yakni pendidikan digital perlu direkonstruksi menjadi pendidikan digital humanistik yang berarti menempatkan manusia di atas teknologi bukan sebaliknya. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya mengadopsi teknologi, tetapi juga memahami implikasi filosofisnya agar dapat menyikapi perubahan dengan bijak dan kritis.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan manfaat penggunaan perangkat interaktif di sekolah dasar, seperti peningkatan keterlibatan belajar, efektivitas penyampaian materi, dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran (Martín-Sómer et al., 2024). Penelitian lain menyatakan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat melalui peningkatan interaksi, keterlibatan, pemahaman konsep, serta motivasi belajar murid, dengan dukungan kuat dari teori pembelajaran multimedia dan perspektif aksiologi yang menegaskan pentingnya nilai, moral, dan tanggung jawab etis dalam penggunaan teknologi (Januarti et al., 2025). Selain itu penelitian lain juga menunjukkan bahwa untuk keberhasilan proses pendidikan perlu diciptakan manusia yang bermoral (Fahira et al., 2023).

Oleh karena itu, pendidikan moral sangat diperlukan bagi kehidupan manusia karena melalui pendidikan diharapkan perkembangan moral dapat berjalan dengan baik, serasi, sesuai dengan norma dan harkat dan martabat manusia serta nilai-nilai itu sendiri. Penelitian-penelitian sebelumnya belum menyoroti aspek teknis dan pedagogis, belum menempatkan persoalan nilai, etika, dan tujuan kemanusiaan sebagai bagian integral dari analisis. Pandangan aksiologis dalam filsafat ilmu menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *web* harus selaras dengan nilai, tanggung jawab moral, dan tujuan kemanusiaan yang lebih luas (Aulia et al., 2024; Pilendia, 2024).

Sehingga, kajian aksiologis mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *web* untuk memanusiakan manusia dalam ruang eksplorasi digital dari perspektif KHD perlu dianalisis tidak hanya dari aspek efektivitas pembelajaran, tetapi juga dari perspektif nilai dan etika. Kesenjangan antara kecanggihan media dan nilai-nilai kemanusiaan ini memerlukan tinjauan filosofis yang mendalam. Perlu ada upaya untuk merekonstruksi paradigma pengembangan media pembelajaran berbasis *web* agar selaras dengan semangat Merdeka Belajar. Media tidak boleh dipandang sebagai tujuan akhir, melainkan sebagai sarana untuk

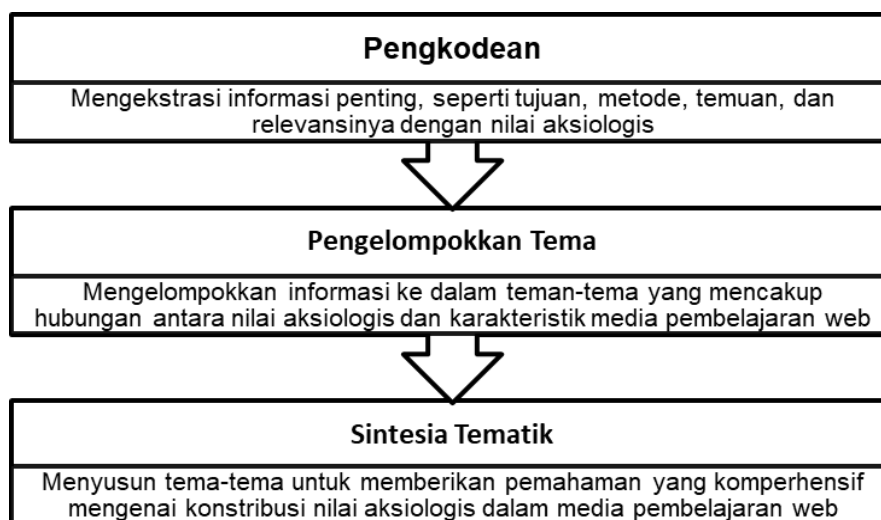
memperluas cakrawala berpikir dan memperkuat budi pekerti murid sesuai dengan kodrat zamannya.

Pada penelitian ini akan difokuskan pada manifestasi nilai-nilai aksiologis Ki Hajar Dewantara dengan kodrat alam dan kodrat zaman, konsep 3N (*Niteni, Ngerasa dan Ngelakoni*) serta sistem among. dalam media pembelajaran berbasis *web* untuk memastikan ruang eksplorasi digital menjadi sarana memanusiakan manusia yang seutuhnya untuk menyeimbangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. KHD menekankan bahwa pendidikan tidak hanya mengasah pikiran, tetapi juga kelembutan hati dan kehendak kuat untuk bertindak, menghasilkan manusia berbudi pekerti luhur. Dengan demikian, teknologi tidak lagi menjadi alat yang mengasingkan, melainkan menjadi mitra dalam proses memanusiakan manusia di ruang belajar masa depan.

Metode

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku dan artikel-artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah dan membahas penerapan filsafat ilmu, khususnya nilai aksiologi, dalam perspektif pendidikan Ki hajar Dewantara dan memanusiakan manusia pada media pembelajaran berbasis *web*. Proses seleksi literatur dilakukan secara sistematis dengan kriteria inklusi berikut: 1) relevansi dengan topik penelitian (fokus pada filsafat ilmu, nilai aksiologi, dan media pembelajaran berbasis *web*); 2) publikasi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir (2016-2026) untuk menjaga kebaruan informasi; 3) artikel yang diterbitkan dalam jurnal terakreditasi dan buku dengan akses melalui basis data Google Scholar. Setelah proses seleksi, sebanyak 15 literatur memenuhi kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber data utama. Literatur ini mencakup hasil penelitian, kajian konseptual, dan studi kasus yang relevan.

Data dianalisis menggunakan pendekatan tematik, yang bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait penerapan nilai aksiologis dalam media pembelajaran berbasis *web*. Proses analisis dilakukan melalui tahapan berikut:



Gambar 1. Alur Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis untuk memperoleh simpulan yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan berbagai teori dan temuan dari literatur yang berbeda untuk meninjau

nilai-nilai aksiologis terhadap media pembelajaran berbasis *web* dalam perspektif Ki Hajar Dewantara. Selain itu, penelitian juga menggunakan *peer debriefing*, yakni konsultasi dengan ahli atau akademisi yang memahami filsafat pendidikan untuk memperkuat interpretasi data. Reliabilitas penelitian ditingkatkan dengan dokumentasi yang sistematis serta penerapan prosedur analisis yang konsisten pada seluruh tahap pengolahan data. Dengan demikian, hasil penelitian memiliki keandalan dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Hasil

Peran Aksiologis dalam Media Pembelajaran Berbasis Web

Aksiologi sebagai cabang filsafat yang berfokus pada studi nilai (baik nilai etika maupun estetika) memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran interaktif. Dalam media pembelajaran berbasis *web*, aksiologis tidak hanya berhenti pada fungsi teknis alat, tetapi merujuk pada nilai kemanfaatan, etika, dan estetika yang muncul saat terjadi dialog antara manusia dan mesin di ruang digital. Secara aksiologis tujuan media pembelajaran berbasis *web* yaitu memastikan penggunaannya berorientasi pada manfaat, moralitas, dan tanggung jawab, bukan pada dampak negatif.

Oleh karena itu, integrasi nilai aksiologis dalam media pembelajaran berbasis *web* menjadi penting. Dalam hal ini, aksiologi memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya dirancang untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengintegrasikan nilai-nilai etis, estetis, dan edukatif yang relevan (Fithriani, 2018). Media pembelajaran berbasis *web* yang baik harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu, menanamkan sikap mandiri seperti kejujuran dan rasa tanggung jawab, serta memupuk kesadaran akan pentingnya menjaga etika.

Sehingga, aksiologi menjadi landasan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mendidik secara moral dan estetis. Media *web* adalah alat wajib untuk menjawab tantangan zaman digital, namun nilai gunanya (aksiologi) harus tetap berorientasi pada keselamatan dan kebahagiaan murid, bukan sekadar digitalisasi materi. Media pembelajaran aksiologi membantu memastikan bahwa media yang dirancang mampu:

Menanamkan Nilai Etis dan Moral

Media pembelajaran berbasis *web* dapat dirancang secara tanggung jawab untuk menjaga privasi, memberikan informasi yang jujur (tidak plagiarisme), dan etika dalam berkomunikasi di platform digital. Selain itu, media berbasis *web* bukan hanya sekadar alat penyampai materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab sosial, kemandirian, dan kejujuran akademik. Menanamkan nilai etis dan moral dalam perspektif Ki Hajar Dewantara (KHD) berarti mengintegrasikan teknologi *web* dengan filosofi pendidikan yang memanusiakan manusia. Dalam aksiologi, media *web* bukan sekadar alat transfer ilmu (*transfer of knowledge*), tetapi alat transformasi karakter. Media *web* harus dirancang untuk melatih kemandirian murid (*Ing Madya Mangun Karsa*). Nilai etis yang ditanamkan adalah tanggung jawab dalam mengatur waktu belajar dan memilih konten yang bermanfaat, bukan mencari jawaban cepat dari internet.

Mendorong Keindahan dan Ketertarikan (Nilai Estetis)

Aksiologis membantu mendesain media pembelajaran *web* menjadi estetis sehingga mampu menarik *perhatian* murid. Visualisasi yang menarik, tata letak yang rapi, dan penggunaan warna yang sesuai bukan sekadar hiasan, melainkan nilai tambah yang memotivasi dan minat belajar murid. Dalam perspektif Ki Hajar Dewantara estetika dalam

media pembelajaran *Web* bertujuan untuk menuntun kodrat anak. Penggunaan desain yang minimalis memberikan ruang kebebasan (merdeka) murid untuk mengoperasikan *web* sehingga mereka menjadi betah berlama-lama di dalam ruang digital dan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan (*Joyful Learning*).

Menyampaikan Informasi yang Efektivitas (Nilai Praktis)

Aksiologi membantu menciptakan media yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga bermanfaat, bermoral, dan estetis dalam kehidupan. Media pembelajaran berbasis *web* yang baik harus dirancang agar mudah digunakan dan efektif. Dalam perspektif, Ki Hajar Dewantara, nilai praktis berfokus pada bagaimana media *web* menjadi instrumen nyata untuk memerdekakan lahir dan batin siswa. Efektivitas informasi tidak diukur hanya dari seberapa cepat materi terserap, tetapi seberapa besar manfaatnya bagi siswa. Memasukkan dimensi aksiologi, media pembelajaran berbasis *web* menjadi lebih bermakna dan mampu membentuk murid secara intelektual, moral dan estetis. Integrasi ini juga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan bagi kehidupan mereka serta membentuk karakter murid. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *web* perlu melibatkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip aksiologi, serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam desain media *web* dan implementasinya.

Secara kritis, secanggih apapun media tidak akan bisa menggantikan peran guru secara penuh. Hal ini dikarenakan konten pembelajaran memiliki dua sisi yaitu transfer pengetahuan dan penanaman nilai. Penanaman nilai-nilai moral hanya bisa dilakukan melalui sentuhan manusia yang tidak dimiliki oleh teknologi. Media pembelajaran *web* dibangun tidak hanya berdasarkan perpaduan antara teknologi internet, multimedia interaktif, dan prinsip pedagogis (pendidikan), tetapi juga memiliki implikasi sosial dan moral yang harus dipertanggungjawabkan.

Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Perspektif “Kodrat Alam dan Kodrat Zaman”

Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai proses membimbing tumbuhnya potensi dasar anak, agar kelak mampu menjalankan perannya sebagai pribadi dan anggota masyarakat secara utuh. Salah satu konsep penting pemikiran Ki Hajar Dewantara telah menjadi pijakan filosofis dalam pengembangan sistem pendidikan nasional Indonesia adalah pentingnya pendidikan yang disesuaikan dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Kodrat alam mengacu pada lingkungan sosial, budaya, serta geografis yang memengaruhi cara anak belajar, sementara kodrat zaman berkaitan dengan tantangan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era tertentu. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web* secara kontekstual bahwa konten harus disesuaikan dengan kodrat alam murid dengan tetap mempertimbangkan lingkungan sosial maupun budaya, terdapat dua aspek utama menurut Ki Hajar Dewantara yaitu:

Kearifan Lokal

Penerapan identitas budaya dalam desain media pembelajaran berbasis *web* mampu menumbuhkan rasa cinta budaya lokal, rasa kemanusiaan dan nilai moral misalnya pemilihan bahasa, ilustrasi karakter yang mencerminkan identitas daerah murid. Hal ini bertujuan untuk menjaga murid tetap memegang teguh identitas budayanya meski aktif di dunia digital.

Karakteristik Murid

Kodrat alam juga mencakup potensi, bakat, dan cara belajar anak sejak lahir. Media pembelajaran *web* dirancang secara beragam sesuai dengan karakteristik murid. Konten-konten dalam media *web* dibangun untuk memberikan kebebasan (merdeka) bagi murid untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kapasitas masing-masing. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* dalam perspektif Ki Hajar Dewantara merupakan perpaduan harmonis antara pemanfaatan teknologi modern kodrat zaman dengan tetap berpijak pada kearifan lokal dan kodrat alam murid. Media digital yang terintegrasi dengan budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui desain visual, bahasa, dan ilustrasi yang mencerminkan identitas budaya setempat. Dengan demikian, media *web* ini akan mampu menjaga nilai moral dan martabat kemanusiaan murid serta menjadi sarana untuk mewujudkan kemerdekaan belajar yang menghargai keunikan serta kecepatan perkembangan setiap murid secara personal ditengah arus digitalisasi.

Implementasi Konsep 3N Ki Hajar Dewantara dalam Media Pembelajaran Web

Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan merupakan proses pembudayaan kodrat alam setiap individu dengan kemampuan yang dimiliki untuk mempertahankan hidup, yang tertuju pada tercapainya kemerdekaan sehingga dapat memperoleh keselamatan, keamanan, kenyamanan, dan kebahagiaan lahir batin. Dalam perspektif Ki Hajar Dewantara (KHD), terdapat siklus 3N dalam proses belajar dan pendewasaan manusia yaitu (*Ngerti, Ngroso, dan Nglakoni*). *Ngerti* atau mengerti berkaitan dengan aspek kognitif. Aspek kognitif mengacu kepada kemampuan mengenal dan memahami materi yang sudah dipelajari. *Ngroso* atau merasa berkaitan dengan aspek afektif yaitu meliputi sikap yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran, perasaan, dan nilai. *Nglakoni* atau melaksanakan berkaitan dengan aspek psikomotor. Dengan demikian, murid akan melakukan aktifitas, kegiatan atau praktik untuk lebih memperdalam teori yang telah dipelajari. Ki Hadjar Dewantara dalam aksiologi media pembelajaran berbasis *web* yaitu, manusia memproses informasi dan bertindak di ruang digital untuk tetap menjaga martabat kemanusiaannya. Konsep 3N ini bertransformasi menjadi kerangka kerja sistematis dalam menciptakan, mengonsumsi, dan menyebarkan konten di dunia maya.

Ngerti (Memahami/Kognitif)

Istilah *ngerti* mengacu pada pembentukan pemahaman atau konstruksi pengetahuan. Individu tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka secara aktif menciptakan makna dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka (Kamayanti et al., 2022). Pada tahap ini difokuskan penyampaian informasi agar peserta didik membangun pengertian dan pemahaman intelektual yang kuat. Secara aksiologis nilai etika diterapkan untuk membedakan antara yang benar dan salah. Proses *Ngerti* melibatkan pemikiran, refleksi, dan interpretasi pribadi terhadap informasi yang diterima. Ini juga berkaitan dengan bagaimana individu membentuk kerangka kognitif mereka sendiri. Oleh karena itu, kemampuan *Ngerti* KHD media pembelajaran *web* tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara mandiri, tetapi juga bijaksana untuk membentuk kerangka berpikir yang mampu membedakan benar dan salah.

Ngroso (Merasakan/afektif)

Istilah *Ngrasa* menyoroti dimensi emosional dan afektif dari pengalaman. Emosi dan perasaan tidak dilihat sebagai respons mekanis terhadap stimulus, tetapi sebagai konstruksi subjektif yang terbentuk melalui interpretasi individu terhadap situasi atau peristiwa

(Dreisbach, 2023). Pemahaman terhadap perasaan individu dapat bervariasi tergantung pada interpretasi dan konstruksi pribadi mereka terhadap situasi tersebut. Pada tahap ini pemahaman (*Ngerti*) diresapi dan dirasakan dengan melibatkan emosi, kesadaran, dan nilai-nilai.

Media pembelajaran berbasis *web* berperan memfasilitasi penghayatan nilai dan emosi sehingga materi tidak hanya dipahami tetapi juga dirasakan kebenarannya. Secara aksiologis ilmu pengetahuan yang telah dipahami (*Ngerti*) mengalami internalisasi nilai. Jika *Ngerti* adalah tentang "kebenaran logis", maka *Ngroso* adalah tentang "kebenaran moral" dan "kepatutan etis". Oleh karena itu, *Ngroso* menjadi jembatan penghubung kecerdasan otak (*ngerti*) dengan tindakan nyata, tanpa *ngroso* pengetahuan hanya akan menjadi penghancur moral.

Ngelakoni (Melakukan/Psikomotorik)

Istilah *nglakoni* merujuk pada tindakan atau perilaku yang dihasilkan sebagai respons terhadap pemahaman dan perasaan individu. Individu tidak hanya "merespons" dunia, tetapi mereka juga "bertindak" secara aktif untuk membentuk dan mengubah lingkungan mereka (Reeve et al., 2022). Tindakan atau perilaku ini dapat dipahami sebagai manifestasi dari konstruksi pengetahuan dan pengalaman subjektif. Individu memilih tindakan berdasarkan pemahaman dan perasaan mereka, yang dapat berubah seiring waktu. Pada tahap ini hasil pemahaman dan perasaannya diwujudkan dalam tindakan nyata, praktik, atau perilaku sehari-hari. Dalam media pembelajaran berbasis *web*, murid dapat diberi penugasan berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang hasilnya diunggah ke *web*, atau penggunaan simulasi interaktif untuk melatih keterampilan praktis secara virtual. Jadi, *Nglakoni* adalah pembuktian etika melalui aksi, di mana media pembelajaran berbasis *web* digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan integritas antara pikiran, perasaan, dan perbuatan.

Sistem Among Pendidik dalam Media Pembelajaran Berbasis Web

Sistem among merupakan salah satu konsep yang digunakan Ki Hadjar Dewantara dalam mendidik siswa. Sistem Among KHD menekankan kemerdekaan belajar dan bimbingan berbasis kasih sayang, sangat relevan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis *web*. Dalam media pembelajaran *web*, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan belajar namun tetap membimbing (*asah, asih, asuh*) agar siswa tidak kehilangan arah. Metode ini menekankan peran guru sebagai fasilitator (*pamong*) melalui *Ing Ngarsa Sung Tuladha* (teladan), *Ing Madya Mangun Karsa* (motivator), dan *Tut Wuri Handayani* (dorongan) untuk mengembangkan potensi siswa secara mandiri.

Menurut Ki Hajar Dewantara, *Ing Ngarsa Sung Tuladha*, guru menjadi fasilitator atau pengajar yang mengajarkan kebaikan, keluhuran, keutamaan. Ki Hadjar Dewantara mengibaratkan sistem among dengan gambaran bahwa guru harus berfikir, berperasaan, dan bersikap. Dalam media pembelajaran *web* seorang guru harus memberi teladan dengan memosisikan platform atau konten digital sebagai standar contoh yang baik, etis, dan berkualitas bagi penggunaannya. Kemudian KHD menekankan bahwa guru memiliki peran dan makna yang mendalam kepada murid-muridnya. Sesuai dengan pemikirannya *Ing Madya Mangun Karsa*, guru membangun etos kerja yang positif dan berkolaborasi dengan murid untuk menciptakan prakarsa dan ide. Media *web* harus mampu membangkitkan motivasi murid untuk aktif dan kolaboratif dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat diimplementasikan dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk saling bertanya, berbagi ide, dan memberikan dorongan kompetisi positif dengan rekap hasil pencapaian. Sedangkan *Tut Wuri handayani*, guru menjaga harga diri dalam melaksanakan

pekerjaan, dan keinginan untuk melayani masyarakat. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *web*, guru memberikan kebebasan kepada murid untuk mandiri, namun tetap dalam pengawasan agar tidak salah arah. Ini adalah perwujudan dari kemandirian belajar *Merdeka Belajar* dengan membebaskan siswa untuk menentukan kecepatan belajarnya sendiri, namun secara sistem guru tetap memantau tanpa harus banyak mengatur murid dan mendorongnya untuk melakukan evaluasi yang lebih baik.

Selanjutnya manusia merdeka merupakan tujuan pendidikan Ki Hadjar Dewantara. Merdeka baik secara fisik, mental, dan kerohanian. Kemerdekaan pribadi dibatasi oleh tertib damai kehidupan bersama, dan ini mendukung sikap-sikap seperti keselarasan kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggungjawab, dan disiplin (Dewantara, 2009). Manusia merdeka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaanya dan yang mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang (Rahardjo, 2018).

Berbagai pemikiran pendidikan menurut Ki. Hajar Dewantara di atas dapat disebut dalam konsep pendidikan sistem pamong. Sistem pendidikan ini adalah sistem among yaitu metode pengajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah dan asuh (*care and dedication based on love*). Dalam sistem among siswa bebas berkreatifitas serta diberikan kebebasan untuk memberikan pandangan sendiri terhadap suatu hal atas dasar pengalamannya sendiri.

Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa nilai aksiologis memegang peranan yang sangat penting dalam media pembelajaran *web*, bagi dari segi nilai (etika dan moral) untuk pembentukan karakter, maupun dari segi estetika dengan desain *web* yang menarik dan tetap mempertahankan kearifan lokal dan karakteristik siswa. Selain itu pemikiran Ki hajar Dewantara dalam media pembelajaran *web* menjadi strategi untuk membangkitkan motivasi, memberikan kebebasan murid namun guru tetap memfasilitasi dengan tetap menuntun dan tidak memaksa. Media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan dengan dasar nilai aksiologis tidak hanya bertujuan memfasilitasi pemahaman murid terhadap materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika dan sosial yang penting, seperti tanggung jawab sosial, kelestarian lingkungan, dan penerapan ilmu pengetahuan secara etis. Hasil analisis pemikiran Ki hajar Dewantara, media pembelajaran *web* berfungsi sebagai sarana untuk mencapai kemerdekaan belajar murid untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Media tersebut harus mengandung nilai-nilai etika yang mengajarkan pentingnya penggunaan ilmu pengetahuan untuk kebaikan bersama, serta nilai sosial yang mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap dampak perkembangan teknologi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *web* harus bersifat interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, dan menerapkan filosofi Ki hajar Dewantara *Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menyarankan agar pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* di masa depan dirancang dengan memperhatikan dimensi aksiologi dengan memasukkan nilai-nilai etika dan sosial dalam desain media *web*. Penelitian ini masih terbatas pada tataran aksiologis secara umum dalam perspektif Ki Hajar Dewantara, lebih lanjut dapat dilakukan dengan uji efektivitas secara empiris di lapangan untuk mengukur sejauh mana desain *web* yang mengusung nilai aksiologi KHD benar-benar mampu mengubah perilaku siswa secara terukur dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Afifah, N. U., & Ulia, N. (2025). Kurikulum responsif: Memfasilitasi keragaman peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 311–324. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.2441>
- Akram, A., & Maryam, K. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis blog di SMA Negeri 1 Tommo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.36>
- Aulia, M. H., Nisrina, P., & Parhan, M. (2024). Kontribusi aksiologi dalam filsafat dan ilmu pengetahuan terhadap solusi masalah etis di era modern. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(2). <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.12695>
- Budiyono. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dewantara, K. H. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Leutika
- Dreisbach, G. (2023). Using the theory of constructed emotion to inform the study of cognition-emotion interactions. *Psychonomic Bulletin & Review*, 30(2), 489–497. <https://doi.org/10.3758/s13423-022-02176-z>
- Fahira, H., Khairani, I. A., & Aisy, Z. I. R. (2023). Pengaruh rancangan kegiatan ekstrakurikuler dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(4), 252–260. <https://doi.org/10.62007/joupi.v1i4.164>
- Fithriani, R. (2018). Cultural influences on students' perceptions of written feedback in L2 writing. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.18196/ftl.3124>
- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan Literatur tentang Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis ID*, 3(2), 128–141. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.346>
- Hendri, Z. (2022). Promoting creative imaginative learning for fine art education students in the 21st century. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 20(2), 140–145. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.52365>
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Januarti, Y. P., Ermiana, I., & Darmiany. (2025). Pemanfaatan Smart TV sebagai media interaktif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38329>
- Kamayanti, A., Ismunawan, I., Suartini, S., & Helmy, H. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif: Sebuah pengantar*. Yayasan Rumah Peneleh. <https://peneleh.org>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Khoiriyah, A. N., Subali, B., & Linuwih, S. (2022). Development of interactive learning media to foster the creativity of elementary school students. *Journal of Primary Education*, 11(3). <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.75299>
- Kurdi, M. S., & Kurdi, M. S. (2021). Analisis bibliometrik dalam penelitian bidang pendidikan: Teori dan implementasi. *Journal on Education*, 3(4), 518-537. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i4.2858>
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Martin-Somer, M., Casado, C., & Gomez-Pozuelo, G. (2024). Utilising interactive applications as educational tools in higher education: Perspectives from teachers and students, and an analysis of academic outcomes. *Education for Chemical Engineers*, 46, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2023.10.001>
- Niswaty, R., & Arhas, S. H. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap kualitas kemajuan program administrasi perkantoran. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 138-145. <https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.284>
- Pilendia, D. (2024). Kajian filsafat ilmu: Integrasi multimedia interaktif dan kearifan lokal dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(2), 474-481. <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.266>
- Rahardjo, S. (2018). *Ki Hadjar Dewantara: Biografi singkat 1889-1959*. Yogyakarta: Garasi.
- Riady, A. (2021). Pendidikan berkualitas di era digital: Fokus aplikasi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70-80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Reeve, J., Jang, H. R., Shin, S. H., Ahn, J. S., Matos, L., & Gargurevich, R. (2022). When students show some initiative: Two experiments on the benefits of greater agentic engagement. *Learning and Instruction*, 80, Article 101564. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101564>
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar program keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9734>
- Sunandi, I., Juliati, J., Hermawan, W., & Ramadhan, G. (2023). Dampak integrasi teknologi pada pengalaman belajar mahasiswa perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3046-3054. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.9706>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulmanen, J., & Bergek, A. (2021). Influences of technological and sectoral contexts on technological innovation systems. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 40(February 2020), 20-39. <https://doi.org/10.1016/j.eist.2021.04.007>
- Utaminingsih, E. S., Puspita, M. A., Ihsandi, A., Intania, B. Y., et al. (2023). A systematic literature review: The role of character-based digital literacy in 21st century learning in

elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 829–840.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.4858>

Wahyuni, L. T. S., Lestari, N. A. P., Dharma, I. M. A., Lasmawan, I. W., & Suastra, I. W. (2023). Eksistensi kearifan lokal Bali pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 666–674. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7573>

Zulham, M., & Samdani, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Baku dan Tidak Baku Siswa Kelas V SDN 63 Ponjalae Baru. *Jurnal Dieksis ID*, 5(2), 148–157.
<https://doi.org/10.54065/dieksis.5.2.2025.951>