

PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK MELALUI GAWAI DI ERA DISRUPSI MASA PANDEMI COVID-19

Dana Aswadi¹, Isna Kasmilawati²

STKIP PGRI Banjarmasin

Surel: dadan899@yahoo.co.id¹, isna_hafiz@Stkipbjm.ac.id²

ABSTRAK

Era disrupsi merupakan sebuah era perkembangan teknologi yang menggunakan digital dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya mengenal, digital juga digunakan dalam setiap aktivitas sehari-hari. Dengan perkembangan ini, manusia sudah bisa diprediksikan akan menghadapi kompetitif di bidang apapun. Perubahan dari awalnya menggunakan analog kemudian menggunakan digital memberikan sebuah perubahan pada pendidikan anak, khususnya di sekolah.

Pendidikan karakter perlu dibina sejak dini, dari PAUD, SD, SMP, SMA, sampai dengan kuliah. Dengan pendidikan karakter ini, anak akan memiliki karakter yang positif dan kuat sehingga mampu membuat hubungan sosial yang baik serta mampu meningkatkan prestasi pendidikan di sekolah. Bukan hanya itu, pendidikan karakter ini akan menumbuhkan dan mengembangkan berbagai karakter positif. Ditambah lagi, dengan berangkat ke era digitalisasi sekarang, sekolah menjadi salah satu penunjang penumbuhan dan pengembangan sikap dan pengetahuan anak sehingga mampu menggunakan digitalisasi ke hal yang positif.

Sekolah menjadi salah satu tempat yang akan menjadi visioner dalam hal digitalisasi. Oleh karena itu, diperlukan sekolah yang menjadi wadah sebagai pendidikan yang berbasis digitalisasi. Gawai sebagai bagian dari era ini memberikan berbagai kemudahan serta pengetahuan, baik dalam bentuk pemahaman berbagai ilmu pengetahuan atau juga berbagai penanaman karakter anak.

Pendidikan karakter menjadi salah satu pekerjaan rumah bagi sekolah di era sekarang ini. Hal ini dikarenakan masih banyaknya para pendidik yang memahami sistem secara analog. Oleh karena itu, perlu kiranya pembenahan diri agar mau mempelajari tentang teknologi sekarang ini, khususnya gawai. Sebenarnya, dengan penggunaan gawai, sekolah mampu menumbuhkan berbagai karakter anak. Hal ini tentunya dengan pengawasan serta pembimbingan dari pihak sekolah.

Dari berbagai hal yang telah diuraikan, perlu kiranya untuk membahas tentang penanaman pendidikan karakter di era disrupsi sekarang ini. Dengan pembahasan ini, sekolah akan membuka diri untuk penggunaan gawai bagi siswanya yang disesuaikan dengan penggunaannya pada sebuah materi.

Pendidikan karakter yang ada di sekolah dengan menggunakan gawai bisa berupa karakter religius, kebijaksanaan, tanggung jawab, pengendalian diri, disiplin, kerja keras, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, rasa ingin tahu, dan integritas.

Kata Kunci: *pendidikan karakter, gawai, era disrupsi*

PENDAHULUAN

Era disrupsi merupakan sebuah era perkembangan teknologi yang menggunakan digital dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya mengenal, digital juga digunakan dalam setiap aktivitas sehari-hari. Dengan perkembangan ini, manusia sudah bisa diprediksikan akan menghadapi

kompetitif di bidang apapun. Perubahan dari awalnya menggunakan analog kemudian menggunakan digital memberikan sebuah perubahan pada pendidikan anak, khususnya di sekolah.

Pendidikan karakter perlu dibina sejak dini, dari PAUD sampai dengan kuliah. Dengan pendidikan karakter ini, anak akan memiliki karakter yang positif dan kuat sehingga mampu membuat hubungan sosial yang baik serta mampu meningkatkan prestasi pendidikan di sekolah. Bukan hanya itu, pendidikan karakter ini akan menumbuhkan dan mengembangkan berbagai karakter positif. Ditambah lagi, dengan berangkat ke era digitalisasi sekarang, sekolah menjadi salah satu penunjang penumbuhan dan pengembangan sikap dan pengetahuan anak sehingga mampu menggunakan digitalisasi ke hal yang positif.

Zaman sekarang, anak yang baru lahir saja sudah disuguhkan dengan kecanggihan teknologi. Kemudian, dalam pertumbuhan dirinya, teknologi sudah tidak asing lagi. Bahkan, teknologi ini sudah mulai dicoba penggunaannya sejak dini. Terkadang, lingkungan bahkan orang tua menyuguhkan teknologi tersebut kepada anak sehingga anak mengenal dengan baik segala peralatan teknologi yang disuguhkan kepadanya. Hal ini tidak memungkiri bahwa penggunaan teknologi menjadi suatu kebutuhan para generasi milenial. Penggunaannya sudah mulai tidak terbatas ruang dan waktu. Mereka menggunakannya bisa di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Salah satu teknologi yang sekarang ini banyak digunakan oleh para generasi milenial adalah gawai.

Gawai salah satu kecanggihan era digitalisasi yang memiliki konsep kemudahan dalam pemakaiannya. Bukan hanya orang tua, tetapi anak kecil juga cepat memahami penggunaan gawai. Oleh sebab itu, tidak heran apabila banyak ditemukan anak-anak yang sudah mampu mengoperasikan berbagai fitur yang ada di gawai. Apabila anak-anak ini tidak diarahkan dengan baik dalam penggunaan gawai maka akan berdampak negatif, seperti malasnya belajar, tidak bisa berkomunikasi sosial, keterlambatan berpikir, dan yang lainnya. Akan tetapi, apabila penggunaan gawai oleh anak ini diarahkan dengan baik maka akan memberikan hal yang positif. Oleh karena itu, perlu peran lingkungan agar bisa mengarahkan para anak dalam menggunakan gawai, baik lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Artinya, peran lingkungan ini sangat menunjang bagaimana nantinya anak, khususnya berkenaan dengan kepribadian. Kepribadian anak harus diarahkan sedini mungkin agar anak memiliki karakter yang baik. Karakter yang baik akan memberikan kontribusi positif pada diri anak dan menjadikannya sebagai insan yang baik.

Pada masa pandemi covid-19 sekarang ini, sekolah-sekolah diliburkan secara luring untuk menghindari penyebaran virus tersebut. Oleh karena itu, yang awalnya pembelajaran berjalan secara luring pun diganti dengan daring. Pada saat inilah, anak-anak pun akhirnya lebih banyak menggunakan gawai dalam setiap kegiatannya di rumah. Hal ini tentunya perlu juga sebuah pengamatan dan bimbingan untuk menanamkan sebuah nilai yang baik dari penggunaan gawai itu.

Pendidikan karakter menjadi salah satu pekerjaan rumah bagi sekolah di era sekarang ini. Diharapkan sekolah memiliki pengembangan kepribadian dengan memajukan karakter yang baik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Zuchdi, Prasetya, dan Masruri (2013: 1) yang menyatakan bahwa sistem pendidikan yang mampu mengembangkan pribadi yang memiliki karakter terpuji, yang secara personal dan sosial siap meemasuki dunianya seharusnya menjadi tujuan utama setiap institusi pendidikan di Indonesia. Artinya, pihak sekolah diharapkan mampu menanamkan karakter baik pada anak didiknya. Hal ini dikarenakan masih banyaknya para pendidik yang memahami sistem secara analog. Oleh karena itu, perlu kiranya pembenahan diri agar mau mempelajari tentang teknologi sekarang ini, khususnya gawai. Sebenarnya, dengan penggunaan gawai, sekolah mampu menumbuhkan berbagai karakter anak. Hal ini tentunya dengan pengawasan serta pembimbingan dari pihak sekolah.

Setiap yang diperbuat oleh manusia tidak terlepas dari segala dampak yang akan muncul setelahnya, baik positif maupun negatif. Agar setiap kehidupannya baik diperlukan sebuah pembentukan karakter positif sedini mungkin. Tahap anak-anak menjadi tahapnya penanaman karakter. Dengan menanamkan karakter yang baik, maka akan menjadikan anak tersebut menjadi anak yang memiliki karakter positif. Lingkungan sekolah sebagai salah satu tempat pembentukan karakter harus memiliki strategi dalam mengarahkan serta membimbing karakter anak ke arah yang positif. Apalagi dengan era sekarang ini, sudah bisa dipastikan bahwa karakter anak akan terganggu oleh berbagai teknologi yang muncul sekarang ini, terutama teknologi yang sudah merata sekarang ini, yakni penggunaan gawai secara umum dan terbuka bagi semua pengguna. Sebagai lingkungan sekolah, sekolah benar-benar harus memiliki strategi dalam mengatasinya. Sekolah pun bisa memberikan sebuah solusi berupa penggunaan gawai yang diperbolehkan di sekolah bukan malah melarangnya. Gawai bisa saja berdampak negatif dan bisa juga berdampak positif tergantung bagaimana pembimbingannya. Oleh karena itu, ketepatan dari pengarahan serta pembimbingan anak perlu dilakukan. Inilah perlunya peran tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar. Setiap guru yang memiliki kompetensi pedagogik, maka dengan sendirinya ia akan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton (Kurniasih dan Sani, 2016: 8). Oleh

karena itu, penggunaan gawai merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Mustari (2011: 5) bahwa sensor masih tetap diperlukan demi memelihara perkembangan karakter generasi muda. Artinya, penggunaan gawai bisa diamati dengan baik oleh pihak sekolah agar bukan hanya mengetahui tentang teknologi tetapi juga memiliki karakter positif. Hal ini mengungkapkan kepada semua unsur yang terlibat, khususnya sekolah bahwa penanaman karakter dengan menggunakan gawai perlu dibahas secara berkelanjutan.

Dari berbagai hal yang telah diuraikan, perlu kiranya untuk membahas tentang penanaman pendidikan karakter di era disrupsi sekarang ini. Dengan pembahasan ini, sekolah akan membuka diri untuk penggunaan gawai bagi siswanya yang disesuaikan dengan penggunaannya pada sebuah materi.

METODE

Metode yang digunakan dalam *Penanaman Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Melalui Gawai di Era Disrupsi* ini adalah deksriptif. Penulis menggambarkan berbagai hal berkenaan dengan pendidikan karakter di sekolah yang dihubungkan dengan penggunaan gawai sehingga diperoleh sebuah gambaran pendidikan karakter apa saja yang bisa ditanamkan.

Kepustakaan menjadi salah satu dasar dalam pembahasan ini. Setiap data yang ada diambil dari berbagai dokumen yang relevan dengan pembahasannya. Ditambah lagi, data diambil juga dari para tenaga pendidik yang menerapkan penggunaan gawai di sekolah sebagai penunjang proses belajar mengajar. Di sana, para pendidik mengetahui bagaimana manfaat dari gawai sehingga perlu dijadikan sebagai salah satu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran bahkan penanaman karakter pada anak didik yang berada pada era disrupsi sekarang ini.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gawai di Era Disrupsi di Masa Pandemi Covid-19

Gawai merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, gawai juga digunakan untuk mencari berbagai informasi yang ada di dunia ini. Bahkan, dengan gawai, seseorang mampu untuk belajar memahami sesuatu. Senada hal tersebut, Suyono dan Hariyanto (2016: 9) memberikan sebuah pemahaman tentang belajar yang mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh

pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Pendidikan Karakter di Sekolah

Lickona (2012: 13) menyatakan bahwa karakter adalah kepemilikan akan “hal-hal yang baik.” Kemudian, kata Lickona (2012: 15), “Isi karakter yang baik adalah kebaikan. Kebajikan-seperti kejujuran, keberanian, keadilan, dan kasih sayang-adalah disposisi untuk berperilaku secara bermoral”.

Seorang guru harus mengenal sifat-sifat yang khas pada setiap teknik penyajian, hal itu sangat perlu untuk penguasaan setiap teknik penyajian, agar ia mampu mengetahui, memahami dan terampil menggunakannya, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Roestiyah, 2012: 3).

Hilgar dan Bower (1975: 11), “pembelajaran adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena respons terhadap situasi.

Mustari (2011: 5) mengungkapkan beberapa ranah yang mampu menumbuhkan karakter dalam diri anak yang menyebutkan bahwa penanggulangan atas runtuhnya karakter adalah dengan menghilangkan atau memperbaiki faktor-faktor penyebabnya. Terdapat lima ranah pendidikan yang dapat menumbuhkan karakter yang baik: keluarga, diri sendiri, pemerintah, sekolah, lingkungan, dan masyarakat.

Lickona mendefinisikan karakter yang disampaikan oleh Arif (2017) “karakter adalah sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral yang dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya”.

Menurut Berkowitz (dalam Arif, 2017) bahwa kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia yang terbiasa baik tersebut secara sadar menghargai pentingnya nilai-nilai karakter (*valuing*).

Nilai Karakter dalam Pendidikan Karakter Melalui Gawai

Seorang tenaga pendidik harus mampu memberikan teladan berupa nilai karakter di dalam pendidikan. Hal ini sependapat dengan apa yang disampaikan oleh Kurniasih dan Sani (2016: 6-5) bahwa guru tidak saja melakukan transmisi keilmuan, tapi guru berperan lebih dari itu, bahwa guru juga harus dapat memberikan nilai-nilai yang dapat dijadikan dudukan dan bahkan pijakan bagus setiap murid-muridnya. Artinya, anak dalam menanamkan karakter dirinya perlu sebuah

contoh dari pihak pendidik, bahkan sekolah pada umumnya. Bahkan, Suyono dan Hariyanto (2016: 189) juga mengungkapkan bahwa tenaga pendidik berperan sebagai seseorang yang membantu, seseorang yang mengarahkan dan memberi penegasan, seseorang yang memberi jiwa dan mengilhami siswa dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, rasa antusias. Oleh sebab itu, dengan adanya penanaman karakter melalui contoh tersebut, anak akan lebih mudah memahami serta menanamkan nilai karakter yang baik terhadap dirinya. Penanaman pendidikan karakter ini bukan hanya dilakukan serta dicontohkan oleh tenaga pendidik sendiri tetapi bisa juga melalui sebuah bimbingan tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar, diantaranya bisa melalui penggunaan gawai yang dibimbing oleh seorang tenaga pendidik dalam penggunaannya.

Pendidikan karakter dapat ditanamkan kepada anak melalui gawai. Dengan gawai, penanaman karakter dapat dilakukan dengan baik apabila sekolah mengetahui dengan baik berkenaan dengan karakter apa saja yang dapat ditanamkan. Oleh karena itu, perlu kiranya sebuah landasan pengetahuan tentang nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan karakter. Nilai ini akan diaplikasikan sebagai capaian di sekolah. Mustari (2011) menyebutkan nilai karakter yang terdapat dalam sebuah pendidikan karakter, yaitu religius, jujur, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, berjiwa wirausaha, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, mandiri, ingin tahu, cinta ilmu, sadar diri, patuh sosial, respek, santun, demokratis, ekologis, nasionalis, dan pluralis. Bahkan, Lickona (2012: 16-21) juga menyebutkan berkenaan dengan pembangunan karakter yang kuat melalui sepuluh esensi kebajikan. Esensi kebajikan tersebut adalah kebijaksanaan, keadilan, keberanian, pengendalian diri, cinta, sikap positif, berkerja keras, integritas, syukur, dan kerendahan hati.

Pendidikan karakter yang bisa didapatkan ketika proses belajar mengajar di sekolah dengan bimbingan seorang tenaga pendidik atau pihak sekolah ketika menggunakan gawai Sebagai berikut.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter religius anak

Mustari (2011) “Religius adalah nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan. Ia menunjukkan bahwa pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya”. Gawai dengan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya bisa memunculkan karakter religius. Misalnya saja, penggunaan aplikasi permainan anak sholeh, lagu anak sholeh, atau tuntunan sholat dan doa. Aplikasi ini bisa digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk mengarahkan anak didik untuk mengetahui berbagai sifat yang baik sebagai teladan mereka, seperti siddiq, fathonah, suka kebersihan, dan yang lainnya.

Kemudian, anak didik juga akan diarahkan untuk meninggalkan sifat-sifat yang tidak baik, seperti pemalas, suka bertengkar dengan sesama temannya, dan lain-lain.

Anak didik juga bisa belajar berkenaan dengan doa. Apapun yang diperbuat selalu membaca doa, bahkan juga dia selalu akan mengingat Tuhannya dalam keadaan apapun dikarenakan pemahamannya sesuai yang ada pada aplikasi gawai tersebut. Dengan hal ini, anak pun akan memiliki karakter religius.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter kebijaksanaan anak

Anak selalu dihadapkan pada sebuah permasalahan. Kadang, permasalahan menjadi hal yang negatif maupun positif bagi dirinya. Akan tetapi, tidak jarang, hal negatif menjadi konsekuensi yang harus mereka hadapi. Oleh karena itu, perlu kiranya, anak didik atau siswa mampu memilih serta memberikan penilaian terhadap sesuatu, apakah baik atau tidak baik. Oleh karena itu, penanaman karakter kebijaksanaan menjadi salah satu hal yang perlu ditanamkan kepada anak. Lickona (2012: 16) menyatakan bahwa kebijaksanaan adalah penilaian yang baik. Hal ini tentunya berkaitan dengan bagaimana cara dia menilai sesuatu dengan baik agar tidak mendapat konsekuensi yang tidak baik tetapi mendapat sebuah penghargaan yang baik.

Kebijaksanaan diterapkan melalui berbagai fitur yang ada pada sebuah gawai. Misalnya saja, permainan *Memories Retold*, permainan *Celeste*, dan lain-lain. Permainan ini mengajarkan kepada anak agar lebih menghargai sesuatu. Penilaian terhadap sesuatu yang tidak baik akan memunculkan sebuah kehancuran dalam diri atau masyarakatnya. Artinya, setiap sesuatu yang dihadapi secara tidak bijaksana akan menghadapi sebuah konsekuensi negatif.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak

Anak sayogiyanya harus ditanamkan rasa memiliki pada sebuah benda atau sesuatu yang bisa dijaganya. Dengan hal itu, anak akan merasa memiliki tanggung jawab terhadap apa yang dimilikinya. Tanggung jawab ini merupakan salah satu karakter penting yang perlu ditanamkan dengan anak didik.

Anak didik akan menjaga dengan baik setiap sesuatu yang sudah menjadi tanggung jawabnya. Penanaman tanggung jawab ini akan memberikan hal positif pada dirinya, misalnya saja ketika diberikan sebuah tugas, maka ia pun akan bertanggung jawab menyelesaikan segala tugas yang dibebankan kepadanya.

Karakter tanggung jawab ini bisa ditanamkan dengan penggunaan gawai di sekolah. Misalnya saja, permainan *Six-Guns: Gang Showdon*. Permainan ini memberikan sebuah tanggung jawab kepada pemainnya agar mampu menyelamatkan masyarakat melawan serangan para pemberontak. Dengan permainan ini, anak akan memiliki rasa tanggung jawab terhadap apa yang dijaga serta ditugaskan dengannya.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter pengendalian diri anak

Pengendalian diri adalah kemampuan untuk mengatur diri kita sendiri (Lickona, 2012: 18). Dalam gawai ada sebuah fitur yang mengharuskan seseorang dengan sabar mengendalikan dirinya. Apabila emosi dan tidak sabaran maka akan mendapatkan hasil yang tidak maksimal bahkan hasilnya tidak baik. Misalnya saja penggunaan aplikasi edit foto. Edit foto merupakan sebuah aplikasi yang memberikan kesabaran pada penggunanya agar dapat menghasilkan hasil maksimal. Sebagai contoh penggunaannya, anak bisa diarahkan untuk memoto sebuah objek kemudian diminta untuk mengeditnya dengan berbagai aturan yang sudah dibuat.

Dengan hal tersebut di atas, anak akan memiliki kemampuan untuk mengendalikan dirinya. Apabila tidak mengendalikan diri, anak akan mendapatkan sebuah hasil yang tidak memuaskan bahkan hasilnya bisa saja tidak baik. Oleh karena itu, menggunakan gawai dengan baik akan membawa seseorang menjadi orang yang mampu memiliki karakter pengendalian diri.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter disiplin anak

Disiplin menjadi salah satu dari karakter yang bisa tercipta dengan penggunaan gawai sekarang ini. Seseorang akan disiplin karena ketika menggunakan gawai, seorang tenaga bisa saja meletakkan waktu sesuai dengan pengerjaan suatu pekerjaan. Apabila waktu yang telah diberikan maka aplikasi secara langsung akan tertutup. Hal ini bisa membuat anak akan lebih disiplin untuk mengerjakan pekerjaannya, tidak terpengaruh apapun, tetap konsisten dengan apa yang dikerjakannya. Ia akan meras bahwa apabila tidak disiplin maka tidak bisa maksimal mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya.

Dengan disiplin, anak akan mampu melewati berbagai tantangan hidup. Kadang, tantangan hidup berupa kesulitan-kesulitan akan mudah untuk dilewati oleh anak. Ketika sudah mampu melewati, anak pun akan mendapatkan hasil dari kedisiplinannya. Misalnya saja, ketika anak disiplin mengikuti strategi mencapai permainan packman maka dia dapat menyelesaikan permainan

tersebut dengan baik. Penanaman dari karakter ini bisa disampaikan ketika anak tidak mampu disiplin kemudian gagal atau anak mampu disiplin kemudian bisa menyelesaikannya.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter kerja keras anak

Puzzle sebuah bentuk edukasi yang memerlukan sebuah pemikiran yang mengharuskan keseriusan. Ketika puzzle ini dimainkan, maka anak harus mengetahui peletakan dari serpihan puzzle tersebut agar utuh. Hal ini lah yang membuat anak akan bekerja keras untuk mengumpulkan puzzle tersebut menjadi bentuk yang utuh. Ini adalah salah satu contoh dari aplikasi yang ada di gawai yang mampu menumbuhkan karakter kerja keras. Dengan aplikasi ini, anak akan bekerja keras untuk menyusun kembali potongan yang terbagi secara acak.

Kerja keras adalah sebuah karakter positif yang memberikan sebuah inisiatif kepada diri seseorang untuk memperoleh apa yang diinginkannya. Dengan kerja keras, seseorang mampu membuktikan bahwa dirinya tidak mudah untuk menyerah. Seperti apa yang disampaikan oleh Lickona (2012) bahwa bekerja keras mencakup inisiatif, ketekunan, penetapan tujuan, dan kecerdikan. Anak memiliki inisiatif untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada. Dengan berbagai cara, anak akan mencoba bagaimana mencari solusi dari sebuah permasalahan. Bahkan, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dia akan tekun mengeluti apa yang dikerjakan. Ketika ada kesalahan, maka anak akan mempelajari kembali kesalahan tersebut dan mencoba lagi bangkit untuk menyelesaikan permasalahannya. Oleh karena itu, dengan hal tersebut, anak akan mentetapkan sebuah tujuan yang tetap. Ia akan maju terus sampai menemukan hasil yang maksimal. Dengan kecerdikannya, anak akan mampu mencari setiap jalan dari permasalahan yang didapatnya.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter percaya diri anak

Anak akan lebih percaya diri. Hal ini dikarenakan pengenalan mereka terhadap teknologi sudah dari kecil sehingga akan menambah kepercayaan diri. Ini adalah sebuah karakter yang positif, yaitu berupa kepercayaan terhadap diri yang mampu memunculkan antusias terhadap berbagai hal, khususnya tentang pembelajaran yang ada di sekolah. Kepercayaan diri ini akan memudahkan seseorang dalam mengambil sebuah keputusan. Hal ini sependapat dengan Abraham Lincoln yang disampaikan oleh Lickona (2012: 19) bahwa kebanyakan orang bahagia saat mereka mampu mengambil keputusan.

Percaya diri sebuah kemampuan yang akan dimiliki seorang anak ketika menggunakan gawai. Gawai memiliki sebuah aplikasi yang mampu memunculkan kepercayaan diri seseorang. Hal

ini pastinya juga harus mendapatkan arahan serta bimbingan dari pihak sekolah, khususnya tenaga pendidik untuk mendapatkan sebuah karakter percaya pada diri sendiri. Diri sendiri menjadi penentu sebuah keputusan yang akan diambil. Oleh sebab itu, karakter ini menjadi sangat penting ditanamkan kepada anak.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif anak

Gawai mampu memberikan sebuah karakter berpikir logis. Artinya, dengan penggunaan gawai, anak bisa diarahkan untuk membuat sebuah logika kelogisan, baik menggunakan aplikasi khusus tentang analogi atau mencari di pencarian. Anak bisa membedakan apakah hal yang ada itu logis atau tidak logis.

Selain berpikir logis, anak juga akan menjadi kritis. Anak tidak langsung mempercayai sesuatu tanpa mengetahui dulu yang dibahas atau diamatinya. Setelah mengetahui, ia baru akan membuat kesimpulan berkenaan dengan kebenaran tentang apa yang diamati dan dibahasnya.

Kreatif juga menjadi salah satu motivasi anak ketika menggunakan gawai. Anak akan menjadi orang yang kreatif. Ia mampu menciptakan sesuatu sesuai dengan apa yang didapatkannya ketika membuka gawai. Oleh karena itu, ia akan menciptakan sesuatu secara inovatif. Anak akan selalu berinovasi berdasarkan kreatifitas diri. Semakin dia mempelajari apa saja yang ada di dalam gawai maka semakin kreatif berinovasi dalam kehidupannya.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu anak

Anak adalah sosok yang selalu ingin tahu. Apapun yang ada di depannya maka akan ditanyanya. Ia akan berusaha mencari tahu apa yang ada. Begitu juga ketika menggunakan gawai, apa yang dibuka dan belum pernah dibuka akan selalu menjadi bahan yang menarik untuk diamatainya. Ia merasa ingin mengetahui berbagai fungsi serta kegunaan dari setiap aplikasi yang ada pada gawai. Seiring waktu, anak akan menguasai apa yang di dalam gawai. Agar sikap ingin tahunya ini terarah dan mendapatkan pengetahuan yang positif maka seorang tenaga pendidik sayogyanya harus memberikan bimbingan serta arahan tentang apa saja yang perlu diketahui oleh anak, khususnya berkenaan dengan materi yang harus diketahuinya.

Ingin tahu sendiri merupakan ketertarikan seseorang pada sesuatu. Suatu benda akan menarik bagi dia walaupun bagaimanapun bentuknya. Hal ini dikarenakan keinginan tahu manusia lebih tinggi daripada benda yang ingin diketahuinya. Sama juga dengan gawai. Gawai akan menjadi salah

satu perantara ilmu pengetahuan agar rasa ingin tahu anak bisa tertampung dengan baik apabila ada arahan dan bimbingan bagaimana cara mengetahui sebuah pengetahuan dengan baik, kemudian pengetahuan apa saja yang perlu diketahui oleh anak.

Penggunaan gawai untuk menanamkan karakter Integritas anak

Integritas berarti mengikuti prinsip moral, yang setia pada kesadaran moral, menjaga kata-kata, dan berdiri pada apa yang kita percayai (Lickona, 2012: 19). Integritas dalam diri seseorang sangat penting sekali. Dengan integritas, orang akan menjaga kata-katanya. Kehati-hatian dalam berkata-kata akan menjadi salah satu yang diperhatikan. Dengan hati-hati dalam berkata ini, penilaian penghargaan dalam dirinya akan didapatkan, yaitu berupa integritas diri. Selain itu, orang yang memiliki integritas akan tetap mempertahankan sesuatu yang dipercaya. Hal ini pastinya juga, modal pengetahuan yang positif sudah dimiliki sehingga kemampuan untuk mempertahankan diri terhadap apa yang menjadi kepercayaan sudah terasah dengan baik.

Aplikasi karakter integritas ini dapat dilihat dari penggunaan gawai. Anak memiliki pengetahuan tentang integritas, bagaimana dia harus mempercayai dirinya dan kelompoknya, dia harus mempercayai sebuah wadah yang sudah menaunginya. Dengan kepercayaan ini, anak pun akan berusaha dengan keras melindungi serta memajukan apa yang dianggapnya sebuah kebenaran. Integritas ini sangat diperlukan sebagai bentuk pendidikan karakter yang sudah ditanamkan oleh para tenaga pendidik di sekolah.

SIMPULAN

Dari uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa.

1. Sekolah harus memuat pendidikan karakter anak agar mampu menciptakan berbagai nilai-nilai karakter yang nantinya akan dimiliki oleh anak.
2. Penggunaan gawai bukan hanya memberikan dampak negatif yang selama ini dibicarakan orang lain tetapi juga mampu berdampak positif, khususnya dalam pembentukan karakter anak yang tergantung dari bimbingan dan arahan pihak sekolah, khususnya tenaga pendidik.
3. Pendidikan karakter yang terdapat diberbagai pendidikan yang ada di sekolah menggunakan gawai bisa berupa karakter religius, kebijaksanaan, tanggung jawab, pengendalian diri, disiplin, kerja keras, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, rasa ingin tahu, dan integritas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, R. M. 2017. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sains*. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2 (1) 2017, hlm. 135-150
- Hilgar, E.R. dan Bower, G.H. 1975. *Theory of Learning*. Englewood Cliffs: Prentice Hall. Inc.
- Kurniasih, I. dan Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Lickona, T. 2012. *Character Matters: Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Penting Lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustari, M. 2011. *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zuchdi, D., Prasetya, Z.K., dan Masruri, M.S. 2013. *Model Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. Yogyakarta: Multi Presindo.