MENUMBUHKAN KARAKTER DI TENGAH BUDAYA GAWAI: STRATEGI GURU SEKOLAH DASAR MENGHADAPI TANTANGAN PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK

Callystha Deeba

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
E-mail : callysthadeeba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan guru sekolah dasar dalam membentuk karakter peserta didik di tengah budaya penggunaan gawai serta mengidentifikasi strategi yang diterapkan guru dalam menghadapi tantangan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui *in-depth interview* terhadap tiga guru sekolah dasar dari tiga sekolah berbeda. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pengalaman dan keterlibatan dalam pembentukan karakter peserta didik. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memengaruhi perilaku dan kebiasaan belajar peserta didik, seperti kecenderungan meniru perilaku yang dilihat di media sosial, mudah kehilangan fokus, terdistraksi saat belajar, terlambat menyelesaikan tugas, serta kesulitan memilah informasi. Dalam menghadapi kondisi tersebut, guru menerapkan strategi melalui pembiasaan budaya 3S dan 6S, kegiatan keagamaan, gotong royong, Jumat Bersih, kerja kelompok, serta pemberian batasan dan pendampingan dalam penggunaan gawai. Pembentukan karakter juga dipengaruhi oleh peran orang tua, teman sebaya, dan lingkungan digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter peserta didik di era digital tidak dapat hanya mengandalkan peran guru, tetapi memerlukan kolaborasi berkelanjutan antara sekolah, keluarga, dan lingkungan peserta didik agar nilai-nilai karakter dapat diterapkan secara konsisten.

Kata Kunci : *Pendidikan Karakter; Gawai; Guru Sekolah Dasar; Strategi Guru; Era Digital.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the challenges faced by elementary school teachers in developing students' character amid the culture of gadget use and to identify the strategies implemented by teachers in addressing these challenges. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews with three elementary school teachers from three different schools. Informants were selected using purposive sampling based on their experience and involvement in students' character development. Data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was strengthened through source triangulation and member checking. The results showed that gadget use influences students' behavior and learning habits, including the tendency to imitate behaviors observed on social media, difficulty maintaining focus, distraction during learning activities, delays in completing assignments, and difficulties in distinguishing reliable information. To address these challenges, teachers implemented strategies through the habituation of the 3S and 6S cultures, religious activities, mutual cooperation, Clean Friday activities, group work, as well as setting boundaries and providing guidance in gadget use. Character development was also influenced by the roles of parents, peers, and the digital environment. This study indicates that character development in the digital era cannot rely solely on teachers but requires continuous collaboration among schools, families, and students' surrounding environments to ensure that character values are consistently practiced in daily life.

Keywords : *Character Education; Gadgets; Elementary School Teachers; Teacher Strategies; Digital Era.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, sekaligus membentuk karakter. Lebih dari itu, tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang bermartabat dan berkepribadian (Rosita, 2018) Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan beriman kepada-Nya, berakhlak mulia, berpendidikan, kreatif, mandiri, dan juga bertanggung jawab *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003*. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi bagian yang penting untuk diterapkan dalam proses pendidikan, terutama sejak usia dini. Pengembangan karakter memegang peranan penting di sekolah dasar, mengingat siswa pada usia ini berada dalam fase perkembangan yang krusial bagi pembentukan nilai, sikap, dan kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupan mereka nanti. Seperti yang kita ketahui, guru memiliki tanggung jawab yang besar selain menyampaikan ilmu, tetapi juga bertindak sebagai pendamping dan teladan dalam membangun karakter siswa. (Annisa dkk., 2020)

Di tengah upaya pembentukan karakter tersebut, kehidupan anak-anak telah berubah secara signifikan sebagai akibat teknologi digital. Perubahan tersebut juga ikut memengaruhi proses pembentukan karakter yang dilakukan di lingkungan pendidikan. Menurut *International Telecommunication Union* (ITU), yaitu lembaga khusus Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi, pada tahun 2025 jumlah pengguna internet diperkirakan mencapai sekitar 6 miliar orang, meningkat lebih dari 240 juta orang dibandingkan tahun sebelumnya. Data tersebut menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan belajar dan proses pendidikan. Peningkatan penggunaan internet juga terlihat di Indonesia. Berdasarkan Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2025, persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet mencapai 72,78% pada tahun 2024, meningkat dibandingkan tahun 2023 yaitu sebesar 69,21%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa akses internet dan penggunaan gawai semakin meluas di berbagai kalangan masyarakat, termasuk anak usia sekolah dasar. Gawai tidak lagi hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan untuk belajar, mencari informasi, bermain game, serta mengakses media sosial dan berbagai *platform* digital lainnya. Kondisi ini menjadikan gawai sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik yang turut memengaruhi cara mereka berpikir, berinteraksi, dan membentuk kebiasaan (Salsabila dkk., 2025)

Sejumlah penelitian terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dapat mendukung proses pembelajaran jika digunakan secara bijak. Melalui teknologi digital/gawai peserta didik menjadi lebih mudah memperoleh informasi, mengembangkan kreativitas, serta mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan gawai yang tidak diawasi dengan baik juga dapat berdampak pada perkembangan sosial dan menurunkan konsentrasi belajar peserta didik (Julfan dan Haifaturrahmah, 2025).Penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman, Naidu, dan Prasetiyo (2025) *Knowledge, Experience, and Values of Digital Citizenship in Three Apple Distinguished Schools in Malaysia* menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital di lingkungan sekolah perlu diimbangi dengan penanaman nilai-

nilai *digital citizenship* (Sulaiman dkk., 2025). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa peserta didik tidak hanya perlu memiliki kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga harus memahami etika, tanggung jawab, dan keamanan dalam lingkungan digital. Selain itu juga, guru memiliki peran yang penting dalam membimbing peserta didik agar mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara bijak. Sejalan dengan hal tersebut, Yani dkk. (2026) menjelaskan bahwa guru tidak hanya berperan untuk menyampaikan materi tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam memanfaatkan digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggali dampak perkembangan teknologi digital terhadap pembentukan karakter siswa secara lebih luas, berdasarkan pandangan para guru sekolah dasar. Dengan penelitian ini, diharapkan bisa terlihat perubahan-perubahan dalam sifat siswa serta bagaimana guru menghadapinya dalam masa perkembangan yang semakin pesat.

Kebiasaan sehari-hari dan lingkungan tempat siswa dibesarkan juga memengaruhi pembentukan kepribadian mereka. Ini sejalan dengan Teori Ekologi dalam psikologi perkembangan dari Urie Bronfenbrenner seorang psikologi perkembangan. Teori ini menjelaskan bahwa lingkungan sekitar seorang anak memengaruhi perkembangannya, termasuk keluarga, sekolah, teman sebaya, dan lingkungan sosial (Oktaviana dkk., 2023). Dalam situasi saat ini, dunia digital juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan para pembelajar. Seiring dengan semakin luasnya kehadiran dunia digital, pengaruh gawai terhadap proses pembentukan karakter pun menjadi lebih signifikan (Kamelia dan Khasanah, 2026)

Meskipun demikian, kajian secara khusus membahas strategi guru sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pembentukaan karakter di tengah penggunaan gawai masih belum banyak ditemukan. Di sisi lain, penggunaan internet dan gawai terus mengalami peningkatan baik di tingkat global maupun nasional. *International Telecommunication Union* (ITU), sebagai lembaga khusus PBB di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi, melaporkan bahwa sekitar 6 miliar orang, meningkat lebih dari 240 juta orang dibandingkan tahun sebelumnya. Sementara itu, berdasarkan publikasi Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik 2025, persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet mencapai 72,78% pada tahun 2024. Situasi ini, membuat kajian mengenai bagaimana guru merespons kondisi tersebut di lapangan menjadi semakin penting untuk dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang cara guru menerapkan nilai-nilai karakter di tengah pengaruh budaya digital yang kuat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai masalah dan juga tantangan yang dihadapi guru sekolah dasar dalam pembentukan karakter peserta didik sebagai akibat dari semakin meluasnya penggunaan *Smartphone*/Gawai. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembentukan karakter di sekolah.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai strategi dan metode yang digunakan guru untuk memastikan bahwa nilai-nilai karakter tetap dapat ditanamkan dan dikembangkan secara optimal kepada siswa di tengah penggunaan gawai yang semakin luas. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan masukan bagi guru dalam menghadapi tantangan pembentukan karakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan tantangan dan strategi guru dalam membentuk karakter peserta didik di tengah budaya penggunaan gawai. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar, yaitu SD Negeri 1 Harapan Jaya, SD Negeri 2 Campang Raya, dan SD Negeri 2 Air Abang. Subjek penelitian terdiri atas tiga guru yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pengalaman dan keterlibatan langsung dalam pembentukan karakter peserta didik. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan secara tatap muka maupun melalui sambungan telepon dengan durasi sekitar 30–60 menit pada setiap informan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data hasil wawancara dipilih sesuai fokus penelitian, kemudian disajikan secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, persamaan, dan perbedaan informasi dari setiap informan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari ketiga informan serta *member check* dengan mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan. Metode tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tantangan guru, strategi pembentukan karakter, serta peran sekolah, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan digital dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tantangan Guru dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Tengah Budaya Gawai

Gawai merupakan alat komunikasi yang telah lumrah digunakan dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Penggunaannya kini telah menjangkau berbagai kalangan mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Alat komunikasi ini telah menjadi alat pendukung untuk membantu penggunanya, mulai dari komunikasi, mempromosikan suatu barang/jasa, mencari informasi atau hanya sekedar bermain gim. Hal ini menjadi peluang yang besar sekaligus tantangan jika kita lihat dari berbagai sudut pandang. Di satu sisi, anak dapat memperoleh akses belajar yang lebih luas. Namun, di sisi lain, guru dihadapkan pada perubahan perilaku peserta didik yang tidak selalu mudah diantisipasi dalam proses pembentukan karakter. Hasil wawancara dari ketiga informan memperlihatkan bahwa adanya gawai sebagai alat komunikasi sangat memengaruhi kebiasaan belajar peserta didik, cara mereka berkomunikasi, berinteraksi, dan menyikapi suatu informasi yang mereka dapat.

Hasil wawancara dari berbagai sudut pandang para informan menyatakan bahwa ada salah satu kecenderungan yang paling sering ditiru oleh peserta didik yaitu meniru perilaku yang mereka lihat melalui gawai. Informan 1 mengungkapkan bahwa peserta didik terkadang menganggap suatu perilaku sebagai sesuatu yang biasa apabila perilaku tersebut terus muncul di media sosial atau video yang mereka sering lihat. Pengalaman yang hampir serupa juga ditemui oleh informan 3 yang mengamati beberapa peserta didik mulai membawa gaya berbicara maupun kebiasaan tertentu dari *platform digital* seperti YouTube dan TikTok ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Bagi guru, keadaan seperti ini membuat proses pembentukan karakter tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar ataupun sekolah, tetapi juga lingkungan digital turut memengaruhi kehidupan peserta didik (Sulaiman dkk., 2025). Dari berbagai informan yang telah menyampaikan terlihat bahwa peserta didik perlu pengawasan dan juga pendampingan agar dapat membedakan mana perilaku yang dapat ditiru dan mana yang tidak. Kondisi seperti ini selaras dengan aspek

Moral Knowing Thomas Lickona yang menekankan pentingnya memahami nilai-nilai sebelum menentukan atau meniru suatu perilaku (Darwanti dkk., 2025)

Menariknya, Informan 2 tidak menganggap persoalan tentang apa yang mereka tiru atau yang mereka tonton sebagai suatu tantangan. Menurutnya, tantangan terbesar adalah kemampuan peserta didik memilih dan memilah informasi dari media digital dan belum dapat mempertimbangkan bahwa apakah hal tersebut layak dipercaya juga layak dicontoh. Kondisi seperti ini memperlihatkan bahwa larangan dan aturan tidak cukup untuk membentuk karakter peserta didik yang lebih kritis dalam mencari dan menerima informasi. Maka dari itu, guru berperan penting dalam segala hal termasuk membimbing, memberi aturan serta mendampingi peserta didik agar lebih bijak dalam menggunakan gawai.

Selain pengaruh perilaku, pengaruh gawai juga sangat berdampak pada kebiasaan anak di waktu belajar. Pada saat wawancara, Informan 1 lebih banyak menemukan peserta didik yang mudah kehilangan fokusnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lalu, Informan 2 sering menghadapi peserta didik yang sering mengalihkan fokusnya ke bermain gim sehingga terlambat mengumpulkan tugas. Hasil wawancara tersebut didukung dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yeni dkk. (2023) yang menyatakan bahwa dampak buruk penggunaan gawai tidak hanya bergantung pada durasi penggunaannya melainkan juga pada jenis aktivitas yang dilakukan anak pada kesehariannya serta adanya pendampingan dari orang tua (Pariyatin dkk., 2023). Dengan demikian, tantangan yang dihadapi guru bukan hanya tingginya intensitas penggunaan gawai, tetapi juga bagaimana gawai digunakan dengan selayaknya dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, tidak semua sekolah memiliki kondisi yang serupa. Informan 3 menerangkan bahwa sebagian besar peserta didik yang ada di sekolahnya masih memanfaatkan waktu untuk bermain bersama teman-temannya sehingga pengaruh penggunaan gawai tidak terlalu menonjol. Namun, beberapa perubahan perilaku tetap mulai terlihat, seperti adanya peserta didik yang mulai menjadi lebih pendiam dibandingkan sebelumnya. Ketiga informan memiliki pendapat yang sama mengenai pembentukan karakter akan lebih sulit apabila tidak disertai pendampingan terhadap penggunaan gawai dari orang tua. Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah saling berkaitan untuk memengaruhi dan membentuk perilaku peserta didik yang baik dan bijak. Temuan ini didukung oleh penelitian Manan dan Nur Aidah (2024) serta sejalan dengan Teori Ekologi Bronfenbrenner yang berisi tentang penjelasan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai lingkungan yang saling berinteraksi, terutama keluarga dan sekolah (Manan & Aidah, 2024)

Berdasarkan seluruh temuan penelitian, dapat dipahami bahwa tantangan guru dalam membentuk karakter peserta didik di era penggunaan gawai ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi itu sendiri. Ada berbagai faktor seperti perubahan perilaku, kebiasaan belajar, kondisi lingkungan serta pendampingan dari keluarga adalah hal-hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses tersebut. Karena itu, kolaborasi antara guru dan orang tua tidak dapat dipisahkan dan memerlukan kerja sama agar nilai-nilai yang ditanamkan di sekolah dapat diterapkan secara berkala dan konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Tengah Budaya Gawai

Strategi yang dilakukan dan diterapkan guru dalam membentuk karakter peserta didik dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, menyesuaikan kondisi di setiap sekolah. Meskipun demikian, seluruh informan memiliki tujuan yang sama, yaitu membentuk dan membimbing

peserta didik agar dapat menggunakan teknologi tanpa mengesampingkan moral dan nilai-nilai karakter.

Salah satu strategi yang banyak diterapkan guru adalah pembiasaan yang sebenarnya sering ditemukan di kehidupan sehari-hari, tetapi masih banyak yang belum menerapkannya. Informan 1 menyatakan bahwa peserta didik diimbau untuk menerapkan budaya 6S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun, Salim), menghargai teman saat memberi pendapat atau berbicara, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tidak jauh berbeda dengan Informan 1, Informan 2 lebih menekankan 3S (Senyum, Salam, Sapa), lalu memberikan teguran ketika siswa melakukan hal yang kurang tepat atau melanggar aturan. Sementara itu, Informan 3 membangun karakter melalui kegiatan langsung, seperti gotong royong, Jumat Bersih, dan beberapa kegiatan keagamaan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa strategi yang digunakan oleh masing-masing guru dan sekolah perlu disesuaikan dengan kebutuhan murid dan budaya sekitarnya.

Melalui pembiasaan tersebut, sedikit demi sedikit peserta didik memahami apa yang mereka lakukan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan sekitarnya. Ketiga informan juga sepakat bahwa pembentukan karakter memerlukan proses dan konsistensi yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan teori *Moral Action* Thomas Lickona yang menekankan karakter akan terus berkembang melalui tindakan yang dilakukan secara berulang (Hakiky dkk., 2024). Selain pembiasaan, para guru juga memberikan imbauan bahwa mereka tidak sama sekali melarang penggunaan gawai, akan tetapi memberikan batasan agar siswa dapat belajar membagi waktu antara bermain dan belajar sehingga tidak lalai dalam menyelesaikan tanggung jawabnya.

Para informan menerangkan pembiasaan yang dilakukan di sekolah akan jauh lebih efektif jika turut dilakukan di rumah. Oleh karena itu, kerja sama antara orang tua dan guru menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter (Sya'adah, 2026) Hal ini dapat dijelaskan melalui teori Ekologi Urie Bronfenbrenner yang menekankan bahwa sekolah dan keluarga merupakan lingkungan yang berinteraksi secara langsung sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak (Oktaviana dkk., 2023)

Guru juga memanfaatkan berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah, seperti membaca Al-Quran, gotong royong, Jumat Bersih, dan kerja kelompok. Kegiatan tersebut memiliki tujuan yang berbeda-beda sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai karakter serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian sebelumnya juga menyatakan pengalaman belajar yang disertai pengalaman langsung membantu siswa memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari (Karma, 2024). Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa setiap guru dapat mengaplikasikan strategi sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kebutuhan peserta didik.

Peran Kolaborasi Sekolah, Orang Tua, dan Lingkungan dalam Mendukung Pembentukan Karakter Peserta Didik

Peran Kolaborasi merupakan kerja sama antarpihak yang saling mendukung sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksanakan secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter peserta didik tidak dapat mengandalkan guru saja. Ketiga informan sependapat mengenai karakter yang lebih mudah dibentuk adalah jika sekolah, orang tua dan lingkungan memiliki peran yang saling mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian Sya'dah dkk. yang menerangkan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua akan memberikan kontribusi yang positif melalui pembiasaan dan komunikasi yang dilakukan secara berkelanjutan (Sya'adah dkk., 2026)

Berdasarkan hasil wawancara, peran orang tua menjadi faktor penting dalam mendukung pembentukan karakter. Menurut Informan 1, peserta didik yang terbiasa mengikuti aturan gawai akan lebih mudah diarahkan pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal serupa juga disampaikan oleh Informan 2 yang menilai adanya jadwal belajar, waktu bermain, serta batas penggunaan gawai sangat membantu sikap disiplin dan anak akan merasa memiliki tanggung jawab. Sementara itu, Informan 3 mengatakan bahwa tidak semua orang tua dapat mendampingi anaknya karena tuntutan pekerjaan sehingga pola dan juga intensitas penggunaan gawai di setiap anak berbeda-beda. Selain peran orang tua, sekolah juga turut memperkuat karakter peserta didik melalui beberapa cara seperti mempraktikkan budaya 3S dan 6S, kegiatan keagamaan, Jumat Bersih, gotong royong dan lain-lain. Kegiatan tersebut membantu siswa tidak hanya memahami pengetahuan tetapi juga dapat membiasakan perilaku positif dalam kesehariannya.

Para informan menjelaskan bahwa peserta didik sering mengikuti kebiasaan temannya ataupun tren yang mereka lihat di media sosial. Maka, selain sekolah dan keluarga, lingkungan teman sebaya serta lingkungan digital menjadi faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan karakter peserta didik. Pengaruh tersebut sebenarnya tidak selalu berdampak negatif, tetapi tetap memerlukan pendampingan agar peserta didik mampu memilih informasi yang valid dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang sudah ditanamkan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakter peserta didik tidak hanya terbentuk di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan tempat anak berinteraksi dan juga lingkungan digital (Oktaviana dkk., 2023)

Hasil penelitian ini mendukung teori Ekologi Bronfenbrenner yang menjelaskan perkembangan anak melalui interaksi dengan berbagai lingkungan di sekitarnya. Dalam penelitian ini, penggunaan gawai juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kebiasaan peserta didik. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pembentukan karakter tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar peserta didik. Guru tetap memiliki peran dalam memberikan pembinaan dan pembiasaan di sekolah. Namun, pembiasaan tersebut akan lebih optimal apabila terus diterapkan dan didukung oleh orang tua serta lingkungan sekitar. Dengan begitu, nilai-nilai positif yang telah ditanamkan dapat menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih siap menghadapi berbagai tantangan di era digital.

KESIMPULAN

Budaya gawai dan teknologi kini sudah melekat dalam keseharian peserta didik sehingga perlu diperhatikan dan diberi pengawasan dalam pembentukan karakter. Sebab, gawai dan teknologi kini tidak hanya memengaruhi cara berkomunikasi dan belajar mereka, tetapi juga membentuk perilaku dan cara mereka menyerap informasi. Beberapa siswa dalam penelitian ini, misalnya, masih cenderung meniru perilaku yang mereka lihat di media sosial atau sebatas melihat apa yang temannya perlihatkan. Selain itu, mereka mudah kehilangan fokus dan belum sepenuhnya dapat membedakan mana informasi yang layak dipercaya dan yang tidak. Meskipun corak persoalan yang ditemukan di sekolah tidak sepenuhnya sama, kecenderungan tersebut mengisyaratkan bahwa penggunaan gawai tetap membutuhkan pendampingan yang konsisten, baik dari rumah maupun sekolah.

Di lingkungan sekolah, guru menempuh berbagai cara yang disesuaikan dengan kondisi dan kebiasaan masing-masing sekolah, seperti budaya 3S dan 6S, pembiasaan keagamaan, serta batasan penggunaan gawai. Pembiasaan tersebut didukung melalui kegiatan seperti gotong royong,

Jumat Bersih, aktivitas keagamaan, dan juga kerja kelompok. Melalui kegiatan-kegiatan seperti ini, siswa belajar membangun kebiasaan positif, bekerja sama, bertanggung jawab atas dirinya, dan belajar menghargai orang lain. Cara yang diterapkan oleh guru memperlihatkan bahwa guru tidak berusaha untuk menjauhkan peserta didik dari gawai, melainkan memberi arahan kepada siswa agar mereka mampu menggunakan teknologi tersebut dengan bijak dan bertanggung jawab. Pembiasaan seperti ini tidak dapat berhenti di ruang kelas semata, karena karakter yang baik terbentuk secara terus-menerus dan perlu dukungan serta binaan dari rumah.

Dukungan dalam proses pembentukan karakter membuat orang tua dan lingkungan sekitar menjadi bagian penting. Kebiasaan yang dibangun di sekolah semakin kuat ketika pihak orang tua turut mempertahankan kebiasaan yang sudah dibangun di sekolah seperti pembagian waktu belajar, bermain, serta penggunaan batas gawai. Sementara itu, teman sebaya dan lingkungan digital juga memberi pengaruh yang tidak kalah besar karena keduanya banyak berinteraksi dalam keseharian peserta didik. Dengan demikian, pembentukan karakter di tengah budaya gawai ini bukan semata-mata tanggung jawab guru, melainkan membutuhkan keterlibatan dan dukungan bersama dari sekolah, keluarga, teman dan lingkungan peserta didik berinteraksi.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, Miftah Nurul, Ade Wiliah, and Nia Rahmawati. "Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 35–48. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang.

Badan Pusat Statistik. "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024," 2025. https://www.bps.go.id/id/publication/2025/08/29/beaa2be400eda6ce6c636ef8/statistik-telekomunikasi-indonesia-2024.html.

Darwanti, Asri, Endang Fauziati, Achmad Fathoni, and Minsih Minsih. "Perspektif Moral Knowing Thomas Lickona Pada Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 1–11. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.3996.

Hakiky, N., E. Fauziati, and A. Desstya. "Eksplorasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter Disiplin Pada Komponen Moral Action : Studi Kaji Teori Thomas Lickona." *Konsorium LPPM PTMA Koordinator Wilayah Jateng & DIY*, 2024, 282–83.

ITU.INT. "Global Number of Internet Users Increases, but Disparities Deepen Key Digital Divides," 2025. https://www.itu.int/en/mediacentre/Pages/PR-2025-11-17-Facts-and-Figures.aspx.

Julfan, Indana, and Haifaturrahmah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, no. 76 (2025): 3310–26.

Kamelia, Fina Nikmatul, and Nur Khasanah. "Peran Sekolah Dalam Membentuk Karakter Dan Etika Siswa Di Tengah Tantangan Era Digital." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 4, no. 1 (2026): 489–99.

Karma, I Nyoman, Darmiany Darmiany, Khairun Nisa, Ilham Handika, and Muhammad Erfan. "Pelatihan Mengatasi Masalah Non-Akademik Siswa Melalui Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Berbasis Experiential Learning Di Sdn 1 Taliwang." *Jurnal Warta Desa (JWD)* 6, no. 3 (2024): 155–63. https://doi.org/10.29303/jwd.v6i3.311.

Manan, and Wa Ode Nur Aidah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton* 10, no. 1 (2024):

214–24.

Oktaviana, Ranti, Umi Khiftiyah, Fauzia Yuliani, and Wahyu Dewi Utari. “Pembentukan Karakter Siswa Dalam Konteks Lingkungan Sekolah Dan Keluarga Serta Komunitas Perspektif Ekologi Bronfenbrenner.” *Bulletin of Indonesian Islamic Studies* 2, no. 2 (2023): 265–73.

Pariyatin, Yeni, Eri Satria, and Dini Destiani Siti Fatimah. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (2023): 1649–59. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971.

Qomaruddin, and Halimah Sa’diyah. “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman.” *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84. https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93.

Rosita, Lilis. “PERAN PENDIDIKAN BERBASIS KARAKTER DALAM PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH.” *Journal of Political Science and Communication* 8, no. 1 (2018): 1–26.

Salsabila, Amanda Dwi, Helma Tri Ramadhani, and Tantiana Marwah. “ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 05, no. 02 (2025): 896–907.

Sulaiman, Muhamad Syukri, Noor Banu Mahadir Naidu, and Wibowo Heru Prasetiyo. “Knowledge, Experience, and Values of Digital Citizenship in Three Apple Distinguished Schools in Malaysia.” *Muallim Journal of Social Science and Humanities* 9, no. 2 (2025): 119–27. https://doi.org/10.33306/mjssh/323.

Sya’adah, Iis Syamrotu, Maya Maya nelly syarifah, Abdul Halim, Oleh Oleh, and Ade Tutty Rokhayati Rosa. “Manajemen Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2026): 2285–89. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i2.10704.

Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). https://peraturan.bpk.go.id/Details/269470/uu-no-20-tahun-2003.

Yani, Dita Novika, Alia Sukowati, Jelita, and Hayati. Auliya Aenul. “PERAN GURU DALAM PENDIDIKAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN RASA TANGGUNG JAWAB PADA SISWA SEKOLAH DASAR.” *Elementary School* 13, no. 1 (2026): 173–84.