
URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER PASCA PANDEMIC COVID 19

Didik Efendi
IAIN Fattahul Muluk Papua
didik.kotjap@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan *handphone* selama pandemic covid 19 berdampak negative pada karakter anak. Selama pandemic covid 19 pembelajaran dilakukan secara online (daring) dengan menggunakan *handphone* dan jaringa internet media belajarnya. Penggunaan *handphone* tanda pendampingan orang tua atau guru akan berdampak negative. *Handphone* menyajiakna beberapa fitur-fitur yang mudah diakses dan diigunakan oleh anak. Karakteristik anak usia 6-12 tahun mudah meniru hal-hal yang disenangi tanpa memikirkan dampak selanjutnya. Hal inilah yang perlu diwaspadai betapa pentingnya Pendidikan karalter pasca pandemic covid 19. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana penggunaan *handphone* pasca pandemic covid 19 dan dampak penggunaan *handphone* pada anak-anak usia sekolah dasar di kampung Arsopura, kabupaten Keerom Papua. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan rancangan studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya dengan reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi dengan menggunakan berbagai sumber dan metode. Informannya masyarakat Arsopura, guru SD/MI di Arsopura, anak usia 6-12 tahun. Hasil peneltian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* selama pandemic covid 19 di kampung Arsopura selain untuk belajar daring, anak-anak menggunakan untuk bermain game online dan berselancar disosial media. Hal ini menimbulkan dampat positif dan negative penggunaan *handphone* selama masa pandemic covid 19. Adapun dampak positifnya adalah daya pikir anak meningkat, (2) pembendaharaan kata anak bertambah, (3) anak mudah berimajinasi, (4) anak dapat belajar secara mandiri. Sedangkan dampak negatifnya adalah mempengaruhi karakter anak-anak usia 6-12 tahun di Arsopura. Untuk itu, Pendidikan karakter sangat urgen pasca pandemic covid 19 guna menanamkan Kembali nilai-nilai karakter kepada anak.

Kata kunci: anak, *handphone*, karakter.

PENDAHULUAN

Pandemik covid 19 yang muncul pada tahun 2020 mengubah semua tatanan pembelajaran di seluruh penjuru Indoenesia. Dengan adanya covid 19 pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka (luring) berubah menjadi daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan hal yang baru bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar khususnya di kota Jayapura. Pembelajaran daring mengajarkan banyak hal diantara lain, lebih mengenal pembelajaran berbasis internet dan tehnologi. Namun sisi yang lain pembelajaran daring juga memiliki kelemahan diantaranya (1) kesulitan mengatur waktu, dimana satu rumah ada tiga lebih anak yang belajar daring; (2) jaringan yang kurang stabil membuat pembelajaran kurang maksimal; (3) banyaknya orang tua yang gaptek (gagap teknologi) membuat kesulitan dalam pendampingan; (4) membutuhkan kesabaran yang cukup tinggi; (5) cara pendampingan ketika orang tuanya masuk kerja. Disamping itu, banyak ekonomi orang tua yang menengah kebawah sehingga

tidak mampu menyediakan fasilitas anaknya untuk mengikuti pembelajaran daring (Efendi, 2020).

Handphone yang sebelumnya menjadi alat komunikasi berubah fungsi menjadi salah satu media dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring. Penggunaan *handphone* pasca covid 19 tidak lagi menjadi barang tersier tetapi menjadi kebutuhan pokok (primer) bagi peserta didik. Handpone sekarang dalam digenggaman balita hingga lansia, dengan berbagai fungsi dan tujuan penggunaannya. *Handphone* selain digunakan sebagai media pembelajaran di masa covid 19, *handphone* juga digunakan oleh peserta didik untuk bermain game online dan social media. Dengan game online peserta didik dapat menghabiskan waktu berjam-jam, rata-rata mereka dalam bermain game online kurang lebih 2-4 jam. Selain game online, sebagai besar besar peserta didik mempunyai akun social media baik itu Facebook, Twitter, Instalgram, Tik tok, dan lain sebagainya.

Kampung Arso 4 yang terletak di Kabupaten Keerom yang sering dikenal dengan Arsopura merupakan salah satu kampung/ desa yang mayoritas penduduknya adalah petani. Kegiatan anak-anak usia sekolah dasar sebelum datangnya pandemic covid 19 adalah sering bermain di luar rumah, seperti bermain mencari belut, petak umpet, bak sodor, loncat tali, futsal, dan lain sebagainya. Dampak penggunaan *handphone* dimasa covid 19 membuat anak-anak kecanduan dalam berinteraksi dengan *handphone*. Pasca covid 19 anak-anak di kampung Arsopura tidak lagi sering bermain permainan trasisional di luar rumah. Mereka asik dengan *handphone* masing-masing. Menurut salah satu anak di Arsopura bermain game online lebih menyenangkan dibanding dengan bermain diluar rumah. Menurutnya dengan bermain online tidak perlu kepanasan dan kecapekan serta menonton apapun melalui *handphone*. Selain itu, menurutnya dengan mempunyai social media, mereka lebih dapat mengenal dunia luar dan berinteraksi dengan siapa saja. Salah satu yang anak-anak Arsopura gemari dalam menggunakan *handphone* adalah bermain social media yakni Tik-tok dan nonton youtube. Menurutnya dengan tik-tok dan youtube mereka dapat belajar banyak hal, seperti bernyanyi, berjoget, live streaming dan lain sebagainya.

Dampak negative dari penggunaan *handphone* pada masa pandemic covid 19 diantaranya adalah merosotnya moralitas atau karakter anak-anak terutama di kampung Arsopura. Terbentuknya karakter pada anak melalui empat tahapan, yakni (1) *Receiving* (menerima). Anak-anak akan lebih cepat menerima atau menerima hal-hal yang mereka senangi tanpa berpikir dampaknya, (2) *Responding* (menanggapi). Pada tahap ini anak-

anak dapat menanggapi hal-hal yang ia dapatkan, (3) *Acting* (bertindak). Pada tahap ini anak-anak akan mengaktualisasikan dengan apa yang mereka senangi. (4) *Being* (menjadi seperti yang diketahui). Pada tahap ini kebiasaan yang anak-anak lakukan pada tahap-tahap sebelumnya menjadi karakter anak tersebut (Efendi, 2019).

Handphone merupakan perangkat canggih yang diciptakan dengan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Penggunaan *handphone* yang tidak sesuai dengan keperluan akan berdampak pada moralitas/ karakter anak-anak. Untuk itu Pendidikan karakter pada anak tingkat sekolah dasar pasca pandemic covid 19 sangat urgen. Salah satu faktor yang mempengaruhi karakter anak adalah lingkungan. Lingkungan merupakan tempat anak bermain, tempat bergaul dan tempat mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dalam hidupnya. Apabila anak berada di lingkungan yang kurang kondusif seperti lingkungan yang didalamnya terbiasa dengan hal-hal yang kurang baik, maka bisa dipastikan kepribadian anak seperti itu juga, karena sifat anak yang suka meniru hal-hal yang disenangi (Efendi, 2021).

Dampak penggunaan *handphone* yang tidak digunakan sebagai fungsinya akan berpengaruh pada Kesehatan anak dan karakter anak. Untuk itu Pendidikan karakter pasca pandemic covid 19 sangat penting. Karena pada masa pandemic covid 19 banyak anak-anak yang menyalahgunakan penggunaan *handphone*. Tanpa pengawasan dari orang tua yang ketat, anak-anak lebih menggunakan *handphonenya* untuk bermain online dan social media dari pada untuk belajar. Hal inilah yang perlu diwaspadahi dalam menggunakan *handphone* pasca pandemic covid 19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *handphone* pasca pandemic covid 19 dan dampak penggunaan *handphone* pada anak-anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Penelitian kualitatif dengan desain studi kasus bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi dan berbagai situasi yang terkait dengan penggunaan *handphone* pada anak-anak usia sekolah dasar di Arso 4 (Arsopura). Dalam penelitian ini, berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, atau gambaran tentang kondisi, tentang penggunaan *handphone* pasca pandemic covid 19 di Arsopura terutamanya pada penggunaan *handphone* bagi anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di kampung Arso 4 (Arsopura) kabupaten Keerom provinsi Papua. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yakni; sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari narasumber melalui wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari selain data primer. Sumber data adalah guru-guru SD/MI, anak yang berumur 6-12 tahun dan warga kampung Arsopura.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti berikut: (1) Observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi. Dalam teknik analisa data menggunakan analisa deskriptif kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa kata-kata yang dinyatakan dalam narasi yang bersifat deskriptif mengenai peristiwa yang real dilapangan. Adapun tahap-tahap analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. (1) Pengumpulan data. Pengumpulan data adalah proses pengumpulan data mentah dimulai dengan memahami fenomena yang diteliti, (2) reduksi data, yakni proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengamatan serta mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh. (3) Display data, yakni sajian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis. (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi data, yakni upaya mencari kesimpulan dari masalah yang diteliti. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberikan kesimpulan terhadap data-data hasil penafsiran. Verifikasi yakni menguji kebenaran, kekokohan dan mencocokkan makna-makna yang muncul dari kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Handphone (HP) yaitu merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon tradisional yang menggunakan saluran telepon tetap. Namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (Nurhakim, 2015). *Handphone* merupakan perkembangan teknologi, telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang dimana perangkat *handphone* tersebut dapat digunakan sebagai perangkat *mobile* atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi. Penyampaian informasi dari suatu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien. Menurut Fathur Husnan, *handphone* adalah barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga

menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru, atau juga dapat dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya (Husnan, 2013).

Pasca pandemic covid 19 penggunaan handphone tidak hanya sekedar alat komunikasi tetapi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif pada masa covid 19. Dengan menggunakan handphone guru dapat mengajarkan melalui fitur-fitur yang tersedia pada handphine dengan perpaduan internet. Selain itu peserta didik dapat belajar mandiri melalui laman (<http://belajar.kemendikbud.go.id>), Pembelajaran digital (<https://rumahbelajar.id>) dan TV Edukasi Kemendikbud (<http://tve.kemendikbud.go.id/live/>) dan lain sebagainya. Tanpa pendampingan dari orang tua yang ketat dalam penggunaan handphone, anak-anak sering menyalahgunakan handphone dijadikan hiburan, seperti bermain game online dan berselancar di social media. Hal ini yang membuat anak merasa senang dalam bermain *handphon*, sehingga mengakibatkan lupa waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk belajar atau membantu orang tua ketika saat di rumah.

Berdasarkan observasi dan wawancara 80% anak-anak usia 6-12 di kampung Arsopura memiliki *handphone* pasca pandemic covid 19. Dalam penggunaannya tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran namun juga digunakan untuk bermain game online dan media social. Menurut Eka Anggraini *handphone* memiliki fungsi adalah untuk memudahkan segala sesuatu pekerjaan manusia. Seperti memudahkan berkomunikasi, mencari informasi dan hiburan. Selain itu fungsi *handphone* diantaranya media komunikasi, akses informasi, media hiburan, gaya hidup (Anggraini, 2019).

Penggunaan handphone pada anak-anak usia 6-12 tahun di Arsopura tidak sekedar dijadikan sebagai media pembelajaran. Mereka lebih lama menggunakan handphone untuk bermain game online dan social media. Perilaku mereka berubah Ketika sering menggunakan handphone tidak sesuai dengan fungsinya. Perilaku yang sering terlihat bermain handphone, yakni (1) malas membantu orang tua, (2) sering membantah perintah orang tua, (3) berkelompok dengan dengan komunitasnya, (4) menirukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan agama, (5) malas belajar, dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan handphone secara kontinyu akan berdampak pada Kesehatan anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Primi Enggar & Dina Afidah, yang menyatakan bahwa dampak negative dari penggunaan handphone tidak sesuai dengan fungsinya

1. Penurunan konsentrasi saat belajar, (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *handphone*, misalnya anak teringat dengan permainan yang dimainkan di rumah).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari pengguna *handphone* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain sama teman-teman dilingkungan sekitar, tidak mempedulikan di sekelilingnya)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan pada *handphone*, karena sudah menjadikan suatu hal yang menjadi kebutuhan hidupnya)
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *handphone* dan juga dapat merusak kesehatan mata).
6. Perkembangan kognitif anak terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana anak mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak akan terbiasa menggunakan *handphone* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang di dengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan).

Dapat mempengaruhi perilaku anak, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap temannya) (Enggar & Afidah, 2020).

Penggunaan *handphone* yang tidak sesuai dengan fungsinya akan mempengaruhi karakter anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi karakter anak adalah lingkungan. Lingkungan merupakan tempat anak bermain, tempat bergaul dan tempat mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dalam hidupnya. Dengan *handphone* anak-anak akan mendapatkan berbagai pengalaman baru yang tidak pernah didapatkan di dunia nyata. Dengan karakter anak yang mudah meniru hal-hal yang mereka senangi tanpa memikirkan dampak selanjutnya *handphone* sangat berpotensi mengubah karakter anak. Dengan suguhan di *handphone* yang serba ada dan kebebasan untuk mengakses semua fitur yang tersedia di perangkat *handphone* tanpa tidak ada filterisasi dari anak, maka berpotensi untuk mengubah karakter anak. Karakter anak dapat berubah Ketika

mereka mengalami empat tahapan, yaitu anak akan menerima hal-hal baru dengan cara melihat ataupun mendengar. Ketika anak tersebut merespon dengan baik hal-hal yang dilihat maupun didengarnya maka anak akan menirukannya tanpa mengetahui baik buruknya. Pada tahap selanjutnya anak merasa senang dengan apa yang dilakukan maka mereka akan mengaktualisasikan apa yang dilihat, didengar dan ditirunya dalam kehidupannya. Ketika hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka akan menjadi karakter yang permanen yang sulit untuk diubah.

Menurut teori behaviorisme, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara S-R (Stimulus-Respon). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami anak dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Budiningsih, 2005). Teori behaviorisme menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (*stimulus*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respon adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Penggunaan handphone pada anak tanpa diawasi oleh orang tua dan tidak diberikan batas waktu, maka anak tersebut akan mengalami kecanduan bermain *handphone* yang mengakibatkan pada perilaku anak.

Adapun penggunaan handphone pada anak-anak usia 6-12 tahun di kampung Arsopura diantaranya adalah *game online* yaitu seperti *FF (Free Fire)*, *ML (Mobile Legend)*, *COC (Clash Of Clans)* dan *youtube*. *Game-game* tersebut menurut anak-anak, *gam* tersebut sangat menarik dan tidak membosankan. Karena tantangan atau rintangan yang ada di *game* tersebut membuat anak-anak menjadi lebih semangat untuk memainkan dan menghabiskan waktunya bermain *game*. Selain *gam online* *handphone* juga digunakan sebagai media social, hampir 75% anak-anak di kampung Arsopura memiliki akun facebook, instalgram, youtube, tik tok, twitter. Dari sekian media social tersebut youtube dan tik tok menjadi favorit yang sering dikunjungi di *handphone*.

Keseringan atau terlalu lama anak-anak menggunakan *handphone* maka anak-anak tersebut dapat dikategorikan anak yang kecanduan *handphone*. dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa kecanduan berasal dari kata “candu” yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan

aktivitas yang lain. Kecanduan anak dalam bermain game online dan bersosial media inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang dapat mempengaruhi karakter anak.

Berdasarkan observasi di kampung Arsopura, anak-anak usia sekolah dasar bermain *handphone* kurang lebih 2-5 jam sekali bermain. Hal ini menyebabkan menurunnya moralitas anak seperti malas belajar, sholat (mengaji), dan bahkan mengabaikan panggilan dan perintah orang tua. Ada beberapa hal yang patut diperhatikan dampak penggunaan *handphone* tanpa ada pengawasan dari orang tua, (1) motivasi belajar berkurang, (2) berani membantah dan menolak perintah orang tua, (3) menirukan hal-hal yang tidak sesuai dengan norma dan nilai-nilai agama, (4) pertumbuhan fisiknya terganggu dan (5) Kesehatan menurun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka Pendidikan karakter sangat penting pasca pandemic covid 19. *Handphone* tetap menjadi kebutuhan primer atau *handphone* tetap menjadi sahabat anak-anak namun perlu ada nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak. Dengan Pendidikan karakter tersebut anak-anak dapat memanfaatkan *handphone* sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Pendidikan karakter sangat penting untuk kemajuan zaman apalagi pada zaman yang karakter bangsa dijajah secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media salah satunya adalah fasilitas/ fitur-fitur yang dapat di akses dengan *handphone*. Presiden ke 6 bapak Susilo Bambang Yudhoyono juga menyampaikan pesan pembangunan watak (*character building*) amat penting. Kita ingin membangun manusia Indonesia yang berakhlak, berbudi pekerti dan berperilaku baik. Bangsa kita bangsa kita ingin pula memiliki peradapan yang unggul dan mulia. Peradapan ini dapat kita capai apabila masyarakatnya kita juga merupakan masyarakat yang baik (*good society*).

Karakter bukan hal yang diwariskan, tetapi karakter sesuatu yang dibangun dan dibentuk secara berkelanjutan atau berkesinambungan dari waktu ke waktu melalui tahapan tahapan tertentu. Pendidikan karakter adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk membangun karakter bangsa. Pendidikan karakter merupakan upaya dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak baik secara langsung maupun tidak langsung di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Factor yang sangat mempengaruhi adalah kebiasaan-kebiasan buruk di lingkungan yang secara tidak langsung terekam oleh anak dan ditirukan oleh anak. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka karakter anak akan terbentuk sendiri sesuai apa yang mereka rekam/ lihat.

Likcona menggambarkan ada 11 prinsip pendidikan karakter dapat berjalan baik, yakni (1) kembangkan nilai-nilai Universal/ dasar sebagai pondasinya; (2) definisikan karakter secara komprehensif yang mencakup pikiran, perasaan dan perilaku yang mencampur pikiran, perasaan dan perilaku; (3) gunakan pendekatan yang komprehensif, disengaja dan proaktif; (4) ciptakan komunitas sekolah yang penuh perhatian; (5) beri peserta didik kesempatan untuk melakukan tindakan moral; (6) buat kurikulum akademik yang bermakna dan yang menghormati semua peserta didik, mengembangkan sifat-sifat positif dan membantu peserta didik untuk berhasil; (8) melibatkan seluruh civitas sekolah sebagai komunitas pembelajaran dan moral; (9) tumbuhkan kebersamaan dalam kepemimpinan moral; (10) libatkan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra; (11) evaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai pendidik karakter dan sejauh mana peserta didik memanifestasikan karakter yang baik.

Untuk itu Pendidikan karakter di lingkungan tempat tinggal anak, orang tua yang berperan penting dalam Pendidikan karakter pasca covid 19. Orang tua adalah yang senantiasa kebersamahi anak Ketika anak ada di rumah. Menurut Nur Faiza Romandona, peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu cara yang efektif. Selain itu, lebih sering mengajak untuk berdiskusi, Tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (Romandona, 2019). Orang tua merupakan pendidikan utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Paling tidak peran orang tua dalam Pendidikan karakter pasca covid 19 ada 3 peranan, yakni *pertama*, orang tua sebagai pendamping. Hal ini disampaikan oleh beberapa orang tua, bahwa sebagai orang tua tidak cukup memberikan fasilitas yang cukup bagi anak dalam proses belajar. Orang tua harus mendampingi anak dalam menggunakan handphonenya, walaupun tidak harus duduk bermain handphone Bersama. Hal-hal yang dapat dilakukan orang tua dalam proses pendampingan penggunaan handphone pada anak, yaitu (1) membuat kesepakatan dengan anak dalam penggunaan handphone, seperti batasan waktu dalam menggunakan handphone, aplikasi apa saja yang boleh digunakan dan lain sebagainya, (2) memberikan nasehat Ketika anak salah dalam menggunakan handphone, (3) memberikan hukuman Ketika anak melanggar kesepakatan, (4) sering berdiskusi tentang apa yang dilakukan anak dengan handphone, (5) mengajak anak bermain diluar rumah.

Kedua, orang tua sebagai motivator. Motivasi berasal dari kata motif yang artinya dorongan atau alasan. Motivasi dalam pendampingan penggunaan handphone adalah suatu dorongan kepada anak untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendampingan orang tua dalam penggunaan handphone bagi anak sangat penting, karena anak usia sekolah dasar dengan karakteristik senang bermain dan mudah meniru hal hal yang mereka senangi membutuhkan penjelasan yang konkret dalam penggunaan handphone yang benar. Dalam hal ini orang tua bisa memberikan motivasi secara terus-menerus dalam penggunaan handphone. Tanpa motivasi dari orang tua biasaya anak akan menggunakan handphone sesuai kenginanya sendiri. *Ketiga*, orang tua sebagai teladan bagi anak. Kecanggihan handphone tidak bisa menggantikan orang tua maupun guru dalam berperilaku. Perilaku orang tua akan terekam oleh anak dan sering akan ditiru oleh anak. Untuk itu orang tua dapat menampilkan bagaimana cara yang benar dalam menggunakan handphone. Selain itu peran orang tua dalam Pendidikan karakter menurut ki Hajar Dewantara adalah orang tua harus bisa *ing ngarso sung tulodho*". Orang tua menjadi model utama dalam kehidupan anak, melalui orang tua anak bisa belajar bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan handphone sesuai dengan fungsinya.

Selain peran orang tua dalam Pendidikan karakter pasca pandemic covid 19, peran seorang guru di sekolah juga berpengaruh dalam Pendidikan karakter. Guru merupakan roll model bagi anak didiknya. Adapun upaya yang dapat dilakukan guru dalam Pendidikan karakter di sekolah yaitu *pembiasaan*, Pembiasaan harus dimulai dan ditanamkan sejak kecil dan dilakukan secara terus menerus dan konsisten. Karena anak kecil memiliki rekaman ingatan yang cukup kuat dan kondisi kepribadian yang belum matang, sehingga mereka mudah terlarut dalam dengan kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan setiap hari. Nilai-nilai karakter yang tertanam melalui pembiasaan akan termanifestasikan dalam kehidupannya semenjak ia mulai mengijak usia remaja dan dewasa. Pembiasaan yang dapat dilakukan di sekolah adalah 3 S (senyum, sapa, salam). Selain itu peserta didik dibiasakan untuk berkata baik, sopan santun kepada siapa saja, tidak menyontek saat ulangan, tidak mengambil barang milik orang lain sebelum dapat izin, berkata jujur, meminta izin ketika masuk dan keluar kelas, pulang tepat waktu, tertib dalam berseragam, disiplin dan sebagainya. (2) keteladanan. Pembiasaan itu perlu dibiasakan secara sosiologis, perilaku seseorang tidak lebih dari hasil pembiasaan saja (Suprayogo, 2004).

Selain pembiasaan upaya guru dalam Pendidikan karakter adalah dengan cara menampilkan kepribadian guru yang baik (keteladanan). Keteladanan sangat penting dalam Pendidikan karakter, karena keteladanan dapat merealisasikan tujuan pendidikan karakter dengan memberikan contoh keteladanan yang baik bagi peserta didik agar mereka dapat berkembang baik fisik maupun mentalnya dan memiliki karakter yang baik dan benar. Keteladanan yang dilakukan oleh guru dengan memberikan contoh-contoh yang baik kepada peserta didik baik dilakukan oleh kepala sekolah, guru maupun staf kependidikan. Berikutnya dengan cara membuat program/ atau kegiatan sebagai pengembangan dari Pendidikan karakter seperti kajian setiap hari Jumat, peringatan anak-anak dan kegiatan peringatan hari-hari besar Islam.

Peran orang tua dan guru tidak bisa dipisahkan, ibarat dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan. Untuk itu orang tua dan guru harus bersinergi dalam Pendidikan karakter pasca pandemic covid 19. Kerja sama tersebut dapat dilakukan dengan cara (1) orang tua dan guru membuat buku evaluasi peserta didik, dimana isinya adalah aktifitas peserta didik di rumah. Dengan ini guru dan orang tua dapat mengevaluasi perkembangan karakter anak. Buku evaluasi peserta didik, dibawa pulang dan diisi orang tua, kemudian besoknya dikumpulkan dan diisi oleh guru. (2) mengadakan pertemuan rutin. Orang tua dan guru menjadwalkan pertemuan setiap sebulan sekali dengan agenda membahas evaluasi perkembangan karakter anak.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa penggunaan handphone selama masa pandemic covid 19 berdampak negatif pada karakter anak. Untuk itu dibutuhkan upaya orang tua dan guru untuk menanamkan kembali nilai karakter kepada anak pasca covid 19 serta pendampingan kepada anak dalam menggunakan handphone. Selain berdampak negative penggunaan handphone selama masa pandemic covid 19, ada dampak positifnya yaitu (1) daya pikir anak meningkat, (2) pembendaharaan kata anak bertambah, (3) anak mudah berimajinasi, (4) anak dapat belajar secara mandiri. Menurut Handrianto yang dikutip oleh Kurniawati bahwa dampak positif penggunaan *handphone* yaitu mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan, angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah (Kurniawati, 2020).

SIMPULAN

Penggunaan handphone selama masa pandemic covid 19 berdampak positif dan negative. Anak-anak usia 6- 12 tahun dalam penggunaan handphone selama masa pandemic covid 19 selain digunakan untuk belajar secara daring, digunakan juga untuk bermain game online dan social media. Hal ini berdampak pada positif bagi anak, yaitu anak dapat (1) daya pikir anak meningkat, (2) pembendaharaan kata anak bertambah, (3) anak mudah berimajinasi, (4) anak dapat belajar secara mandiri. Selain berdampak positif penggunaan handphone selama masa pandemic covid juga berdampak negative yaitu menurunnya karakter anak, seperti malas belajar, berani kepada orang tua dan lain sebagainya. Untuk itu dibutuhkan Pendidikan karakter pasca pandemic covid 19. Pendidikan karakter dapat dilakukan dilingkungan keluarga maupun sekolah. Salah satu hal yang mempengaruhi Pendidikan karakter adalah lingkungan. Pendidikan karakter di lingkungan keluarga peran orang tua sangat dibutuhkan. Adapun peran orang tua dalam Pendidikan karakter diantara lain (1) orang tua sebagai pendamping, (2) orang tua sebagai motivator, (3) orang tua sebagai teladan bagi anak. Pendidikan karakter di sekolah guru yang mempunyai peran yang sentral dalam Pendidikan karakter, upaya-upaya guru dalam menanamkan karakter kepada peserta didiknya (1) pembiasaan, (2) keteladanan, (3) pembuatan program/ kegiatan. Untuk mengawal Pendidikan karakter anak orang tua dan guru perlu adanya Kerjasama, adapun bentuk bentuk kerja sama dapat dituangkan pada pembuatan buku evaluasi peserta didik dan pertemuan rutin setiap satu bulan.

REFERENSI

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecandun Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Efendi, D. (2019). Proses Pembentukan Aqidah dan Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Jayapura. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.2814>
- Efendi, D. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Model Distance Learning Di Sekolah Dasar Kota Jayapura. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 54. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.400>
- Efendi, D. (2021). Strategi Penanaman Karakter pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kota Jayapura. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3012>
- Enggar, P., & Afidah, D. (2020). Eamo Story Book: Buku Edukasi Akhlak dan Moral Untuk Anak Usia Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(7).
- Husnan, F. (2013). *Buku Sakti Blogger*. PT Elex Media Komputindo.

Kurniawati. (2020). "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.*" 1(2).

Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Bestari.

Romandona, N. F. (2019). "Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget." *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(17).

