

IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KARAKTER DENGAN MEMANFAATKAN POTENSI GAWAI DI SEKOLAH DASAR

Yenny Widyawati¹, Sutama², Achmad Fatoni³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹yennywidya9@gmail.com, ²sut197@ums.ac.id, ³achmad_fatoni@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai di SD N 02 Wukirsawit, Jatiyoso, Karanganyar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Partisipan penelitian meliputi guru, peserta didik, orang tua, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis tematik dengan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya implementasi kurikulum berbasis karakter dalam menghadapi era digital, dengan fokus pada literasi digital bagi guru dan peserta didik. Sekolah perlu mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran. SD N 02 Wukirsawit telah mengambil langkah awal dengan memperkuat literasi digital dan memanfaatkan sarana teknologi seperti laboratorium komputer dan akses internet. Kesimpulannya, strategi penguatan karakter digital di sekolah ini meliputi pendekatan dalam pembelajaran, lingkungan sekolah, dan kerjasama dengan orang tua, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang ramah digital dan menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan zaman.

Kata kunci: kurikulum berbasis karakter, gawai di pendidikan, literasi digital, implementasi sekolah

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of character-based curriculum utilizing the potential of gadgets at SD N 02 Wukirsawit, Jatiyoso, Karanganyar. The research method used is qualitative with a case study approach. Research participants include teachers, students, parents, and the school principal. Data collection techniques include participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data were analyzed using thematic analysis with data triangulation. The results show the importance of implementing a character-based curriculum in facing the digital era, focusing on digital literacy for both teachers and students. Schools need to prepare human resources capable of integrating technology effectively into learning. SD N 02 Wukirsawit has taken initial steps by

strengthening digital literacy and utilizing technology resources such as computer laboratories and internet access. In conclusion, the digital character strengthening strategy in this school includes approaches in learning, school environment, and collaboration with parents, aimed at creating a digital-friendly educational environment and preparing students to meet the demands of the times.

Keywords: character-based curriculum, gadgets in education, digital literacy, school implementation

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak sejak usia dini. Dalam konteks ini, sekolah dasar menjadi fondasi utama untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang kuat. Salah satu pendekatan yang semakin mendapatkan perhatian adalah implementasi kurikulum berbasis karakter. Muhibi & Arifin (2023) menyatakan bahwa kurikulum ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa hormat.

Seiring dengan perkembangan teknologi, gawai (*gadget*) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Gawai tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan bijak.

Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran dapat membuka berbagai peluang untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum dengan cara yang menarik dan interaktif (Anatasya, Rahmawati & Herlambang, 2024).

Peserta didik sekolah dasar saat ini dapat dikatakan “kecanduan” dengan gawai dan internet. Banyak diantara mereka sudah memiliki akun media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp. Mereka juga menggunakan beragam aplikasi seperti *Tik Tok*, *Dubsmash*, *Vigo*, *Snapchat* serta aplikasi lainnya. Sosial media seyogyanya bagi usia dewasa, bukan anak-anak karena mereka belum bisa menggunakan secara bijak. Banyak dampak negatif yang muncul akibat kebiasaan tersebut. Pengguna tidak jarang disuguhkan dengan konten-konten yang tidak layak bagi anak-anak usia sekolah dasar. Anak usia sekolah

dasar dengan mudah memposting tulisan atau gambar tanpa mempertimbangkan apakah jejak digitalnya layak atau tidak untuk dibagikan.

Tidak semua konten yang tersedia di internet layak bagi anak-anak (Akhwani & Djazilan, 2018). Orang tua sebagai digital immigrant hanya bisa membatasi tanpa bisa memantau aktivitas yang dilakukan anak dengan gawainya. (UNESCO, 2015) mencatat 70 persen dari anak Indonesia yang disurvei menambahkan orang tidak dikenal menjadi temannya di media sosial dan 35 persen diantaranya meminta untuk bertemu secara pribadi. Hal ini tentu akan sangat berbahaya bagi anak-anak. Hasil penelitian (McGillivray et al., 2015) juga menyebutkan bahwa kemajuan teknologi memunculkan permasalahan jenis baru yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Pendidikan di sekolah memiliki peran penting untuk mengatasi permasalahan di era digital. Peserta didik SD penting untuk mendapatkan bekal norma dan sopan santun dalam menavigasi internet. Bekal tersebut dinamakan karakter digital. Pendidikan karakter berbasis digital

bukanlah topik yang terpisah dalam kurikulum sekolah, justru membentang di semua bidang pendidikan. Zaman telah berubah, cara mendidik anak juga harus disesuaikan dengan zamannya. Perlu adanya keterlibatan dari berbagai pihak dalam menyongsong kemajuan generasi masa depan (Akhwani & Wahyudi, 2020; Nahdi & Jatisunda, 2020)

Di sekolah dasar, penggunaan gawai sebagai alat bantu pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung tujuan pendidikan karakter. Pendekatan ini melibatkan penggunaan aplikasi pendidikan, permainan edukatif, serta platform pembelajaran digital yang dapat merangsang perkembangan karakter positif pada siswa. Dengan memanfaatkan potensi gawai, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan serta minat siswa masa kini.

Sekolah Dasar memiliki peran penting untuk mendidik peserta didiknya supaya memiliki etika baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Implementasi Pendidikan karakter

harus menyentuh ranah digital. Tidak ada yang dapat menjamin ada keselarasan antara etika di dunia nyata dan dunia maya (Akhwani, 2019). Di dunia nyata perilaku anak dapat diamati dengan jelas. Namun di dunia maya pengamatan itu akan sulit diukur. Di dunia maya tidak mudah mengenal identitas seseorang. Terlebih lagi di dunia maya anak dapat bertindak bebas tanpa ada aturan baku yang memandunya.

Tujuan Pendidikan yang telah diamanahkan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 seyogyanya dimaknai secara luas. Pendidikan di sekolah memiliki tanggung jawab mempersiapkan peserta didik yang berakhlak mulia (Undang-undang 20, 2003). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya upaya dan strategi yang tepat. Tidak mungkin anak berkarakter secara tiba-tiba tanpa ada pengaruh dari luar. Strategi pendidikan karakter di era digital menjadi penting untuk diimplementasikan. Tidak hanya pada tataran teori tetapi juga lebih pada tataran praktik kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan Triyanto (2020) menunjukkan bahwa

dalam era digital, terdapat potensi positif yang besar untuk memanfaatkan pendidikan karakter sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Pendidikan karakter tidak hanya sekadar dipromosikan, tetapi juga harus diwujudkan melalui tindakan nyata. Keberhasilan pendidikan karakter berbasis digital sangat bergantung pada peran orang tua dan lingkungan rumah sebagai mitra sekolah (Santika, 2020).

Pendidikan karakter berbasis digital dengan memanfaatkan potensi gawai merupakan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Fitrianiingtyas & Jumiatmoko, 2023). Meskipun tidak ada jaminan bahwa setiap sekolah yang menerapkannya akan sukses dan bahwa setiap anak akan memiliki karakter digital yang unggul dibandingkan dengan mereka yang tidak mengikuti program ini, setidaknya sekolah berusaha memberikan fasilitas terbaik bagi generasi penerus bangsa.

Studi yang dilakukan di Amerika (Young, 2014) menunjukkan bahwa program pendidikan karakter berbasis digital di sekolah dasar memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik. Mereka

menjadi lebih sadar akan kesalahan yang mungkin telah mereka lakukan di internet sebelumnya dan belajar bagaimana cara yang benar untuk menavigasi dunia digital melalui pendidikan digital citizenship. Mereka juga berkomitmen untuk lebih bijak dalam pengambilan keputusan dan bertindak. Penelitian pada jenjang SMA (Mumtahanah & Suyuthi, 2020) menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan karakter berbasis digital dilakukan melalui visi-misi, pembelajaran di dalam kelas, dan berbagai program sekolah. Penelitian lainnya menyoroti peran penting keluarga, guru, dan masyarakat dalam mempersiapkan generasi muda di sekolah dasar terhadap gaya hidup digital (Putri et al., 2021).

Di tingkat perguruan tinggi, kegiatan pendidikan karakter di era digital sering kali melibatkan seminar, diskusi kelompok terarah (FGD), dan kegiatan kelas kebangsaan (Armaidly Armawi, 2020). Implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan gawai di sekolah dasar juga harus mempertimbangkan tantangan yang ada. Misalnya, perlu adanya pengawasan dan pembatasan penggunaan gawai agar tidak mengganggu proses belajar

mengajar atau menimbulkan ketergantungan. Selain itu, pendidik harus dilatih untuk dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif dan bertanggung jawab.

Artikel ini akan membahas bagaimana penerapan kurikulum berbasis karakter SD N 02 Wukirsawit, Kebakkramat, Karanganyar dapat diperkuat dengan penggunaan gawai, termasuk manfaat, tantangan, serta strategi implementasi yang dapat dilakukan. Tujuannya adalah untuk memberikan wawasan dan panduan bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan karakter guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai di SD N 02 Wukirsawit, Jatiyoso, Karanganyar. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang praktik, tantangan, dan dampak dari program tersebut. Metode penelitian kualitatif

tidak menekankan pada generalisasi, akan tetapi lebih memberikan tekanan kepada pemahaman & makna, berkaitan erat dengan nilai-nilai tertentu, lebih menekankan pada proses daripada pengukuran, mendeskripsikan, menafsirkan, dan memberikan makna dan tidak cukup dengan penjelasan belaka, memanfaatkan multi metode dalam penelitian (Sutama, 2019). Penelitian ini menggunakan desain studi kasus karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara mendalam fenomena tertentu dalam konteks kehidupan nyata. Fokus utama adalah pada implementasi kurikulum berbasis karakter dengan penggunaan gawai di sekolah dasar ini. Partisipan penelitian ini meliputi: guru, peserta didik, orang tua peserta didik yang dapat memberikan perspektif tentang penggunaan gawai di rumah, dan Kepala sekolah yang bertanggung jawab atas kebijakan pendidikan di sekolah.

Teknik pengumpulan data meliputi: observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Peneliti akan melakukan observasi langsung di kelas selama beberapa minggu untuk

melihat bagaimana kurikulum berbasis karakter diimplementasikan dengan menggunakan gawai. Observasi ini akan mencakup interaksi antara guru dan peserta didik, penggunaan gawai dalam proses belajar mengajar, serta respons peserta didik terhadap metode pembelajaran ini. Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru, kepala sekolah, peserta didik, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka tentang implementasi kurikulum berbasis karakter dan penggunaan gawai. Wawancara ini akan direkam dan ditranskrip untuk analisis lebih lanjut. Peneliti juga akan mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen terkait, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, dan kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait implementasi kurikulum berbasis karakter dengan penggunaan gawai kemudian melakukan triangulasi data untuk memastikan validitas temuan, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

C. Hasil dan Pembahasan

Pentingnya Implementasi Kurikulum Berbasis Karakter dengan Memanfaatkan Potensi Gawai di Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk memahami implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai di SD N 02 Wukirsawit, Jatiyoso, Karanganyar. Sebelum mendeskripsikan implementasi kurikulum tersebut, peneliti ingin membahas pentingnya implementasi kurikulum tersebut berdasarkan kajian literatur dari peneliti terdahulu. Sekolah memiliki peran penting dalam menyediakan pendidikan dan panduan penggunaan perangkat digital yang tepat bagi peserta didik (Ribble, 2012; Ribble & Bailey, 2007). Sekolah harus menyadari bahwa penggunaan perangkat digital telah merambah dunia pendidikan. Gawai hanyalah alat; mereka dapat berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga bisa menjadi masalah jika tidak digunakan dengan benar. Sekolah harus bertindak dan mengatasi fenomena ini. Peserta didik perlu mendapatkan bimbingan tentang cara

menggunakan perangkat digital dengan baik dan benar.

Usia sekolah dasar merupakan usia yang sangat mudah untuk menerima informasi, sehingga pengembangan karakter digital sangat tepat jika diberikan sejak dini. Peserta didik SD akan mendapatkan dasar pengambilan keputusan yang baik dalam menavigasi internet. Apalagi, anak-anak sekolah dasar saat ini sudah memiliki akun media sosial. Dengan adanya karakter digital, diharapkan mereka mampu menavigasi internet dengan bertanggung jawab. Peran sekolah sangat strategis mengingat orang tua tidak selalu mampu membatasi dan mengawasi apa yang dilakukan anaknya ketika menavigasi internet. Implementasi pendidikan karakter berbasis digital penting untuk diterapkan di sekolah (Choi, 2016), (Rye, 2013), (Isman & Gungoren, 2014). Anak-anak usia sekolah dasar sangat akrab dengan gawai di era digital. Mulai bangun tidur sampai mau tidur lagi gawai tidak pernah lepas dari jangkauan anak. Bukan tidak mungkin ada kegiatan anak yang tidak tepat selama mengoperasikan gawai.

Kecanduan gawai seolah merata di setiap anak di era digital.

Dari sudut pandang kewarganegaraan, mengajarkan pendidikan karakter berbasis digital kepada anak usia sekolah sama dengan mengajarkan mereka untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Sekolah memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk masa depan. Di era digital, mempromosikan penggunaan internet yang aman adalah langkah yang penting. Anak-anak usia sekolah saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat terkoneksi secara digital, namun sering kali tidak menyadari tanggung jawab yang terkait dengan penggunaannya (Jones & Mitchell, 2015).

Dengan berkembangnya revolusi industri 4.0 yang didukung oleh teknologi digital, tokoh-tokoh pendidikan menyarankan peningkatan kecakapan menggunakan teknologi digital di sekolah pada abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Pentingnya akses informasi yang aktif dan efisien juga ditekankan, serta perlunya keseimbangan antara literasi digital dan karakter digital, kedua hal ini

krusial dalam kerangka pendidikan abad ke-21 (Bennett et al., 2009).

Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran karakter memiliki berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. di antaranya adalah: 1) Interaktif dan menarik. Gawai memungkinkan penggunaan aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. 2) Akses informasi yang luas. Siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang nilai-nilai karakter yang diajarkan. 3) Pengembangan keterampilan digital. Penggunaan gawai juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka. 4) Pembelajaran yang personalisasi: teknologi memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, sehingga dapat mendukung perkembangan karakter individu.

Redesain kurikulum menjadi kurikulum berbasis karakter menjadi

penting di era digital ini. Sekolah perlu mengintegrasikan teknologi digital seperti gawai dengan bijak agar dapat memenuhi tuntutan zaman, di mana penggunaan gawai dan internet menjadi hal yang tak terhindarkan. Jika tidak ditangani dengan baik, dapat muncul masalah baru dalam pendidikan digital. Meskipun demikian, sekolah juga memiliki kemampuan untuk mengantisipasi perubahan ini dan menyusun program yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Asyiah & Sati, 2020).

Alasan penting bagi peserta didik untuk memahami norma dan tanggung jawab dalam menggunakan internet sangatlah bervariasi, termasuk di antaranya fakta bahwa banyak anak menghabiskan waktu mereka di internet, pentingnya kesadaran akan dampak jangka panjang dari penggunaan internet, dan kenyataan bahwa akses internet sangat mudah diperoleh di era digital ini. Selain itu, untuk memenuhi tuntutan abad ke-21, semua peserta didik harus memiliki kecakapan digital (Ribble, 2012). Implementasi karakter digital di sekolah menjadi langkah yang tepat untuk membentuk lingkungan digital yang lebih baik.

Dengan mempersiapkan anak-anak sejak dini melalui pendidikan, diharapkan dapat mengurangi dan mengantisipasi masalah baru yang mungkin muncul di era digital ini.

Implementasi Kurikulum Berbasis Karakter dengan Memanfaatkan Potensi Gawai di MI Muhammadiyah

Hasil wawancara kepada kepala sekolah menunjukkan langkah awal yang dilakukan sekolah pada dasarnya adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang tanggap dengan era digital. Sekolah menuntut warga sekolah untuk kreatif menyikapi perkembangan zaman. Penting bagi guru untuk memiliki literasi digital. Jangan sampai terjadi ketidakseimbangan antara kecakapan digital guru dengan peserta didik. Seyogyanya literasi digital guru lebih unggul dari pada peserta didiknya. Akan sangat aneh jika sekolah merencanakan program kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai sementara gurunya lemah dalam literasi digital.

Hasil tersebut tercermin dari hasil wawancara berikut: Peneliti: *"Bagaimana langkah awal yang dilakukan sekolah dalam*

mempersiapkan sumber daya manusia terkait era digital?” Kepala Sekolah: “Tentu. Salah satu langkah awal yang kami lakukan adalah meningkatkan kesadaran dan kesiapan seluruh warga sekolah terhadap perkembangan teknologi digital. Kami mendorong agar setiap orang di sekolah ini, mulai dari guru, karyawan, hingga siswa, memiliki sikap yang kreatif dalam menyikapi perubahan zaman ini.” Peneliti: “Bagaimana sekolah mengintegrasikan literasi digital dalam pendidikan, khususnya dalam pembinaan guru?” Kepala Sekolah: “Kami sangat menekankan pentingnya literasi digital bagi para guru. Guru harus mampu menguasai teknologi agar dapat memberikan pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Kami tidak ingin terjadi ketidakseimbangan antara kemampuan digital guru dan siswa. Seharusnya, literasi digital guru lebih unggul dari pada siswanya.” Peneliti: “Bagaimana pandangan Bapak mengenai implementasi program kurikulum berbais karakter dengan memanfaatkan potensi gawai, mengingat pentingnya literasi digital bagi guru?” Kepala Sekolah: “Sangat penting. Kami memandang bahwa

program kurikulum berbais karakter dengan memanfaatkan potensi gawai di sekolah hanya akan berhasil jika didukung oleh kemampuan literasi digital yang kuat dari para guru. Akan sangat tidak konsisten jika sekolah merancang program seperti itu sementara guru-gurunya sendiri belum mampu mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran mereka.”

Hasil observasi menunjukkan bahwa selain dari sisi sumber daya manusia, sarana dan prasarana merupakan indikator yang mendukung terwujudnya kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan gawai di sekolah. SD N 02 Wukirsawit sudah mempersiapkan laboratorium komputer untuk mendekatkan anak dengan era digital. Laboratorium berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar anak agar berkembang secara positif. Pembelajaran di ruang kelas juga sudah di arahkan menggunakan LCD, Projektor yang akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Akses internet juga tersedia di sekolah untuk menunjang penyelenggaraan sekolah di era digital.

SD N 02 Wukirsawit telah sadar betul manfaat dan pengaruh teknologi digital bagi masa depan anak. SD N 02 Wukirsawit telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Sekolah mulai mengarahkan pada ujian berbasis digital. Peserta didik mengerjakan soal ujian dengan menggunakan gawai. Dengan demikian selain mengajarkan kecakapan digital juga memberikan kebiasaan penggunaan gawai untuk kegiatan yang bermanfaat.

Implementasi penguatan karakter berbasis digital di SD N 02 Wukirsawit menjadi tanggung jawab bersama warga sekolah. Semua pihak terlibat untuk mensukseskan sekolah yang ramah digital. Secara umum, etika atau norma sering kali merupakan bagian dari kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Agama, tetapi dalam konteks membentuk etika digital, peran guru TIK sangat penting dalam memberikan panduan tentang penggunaan teknologi digital yang aman dan bertanggung jawab kepada siswa. Meskipun SD N 02 Wukirsawit tidak memiliki nomenklatur khusus untuk pendidikan karakter berbasis digital, program ini diintegrasikan

bersama dengan program-program lain yang ada di sekolah. Meskipun demikian, nilai-nilai dan etika dalam menggunakan internet tetap ditekankan. SD N 02 Wukirsawit berusaha memasukkan pendidikan karakter berbasis digital melalui program-program sekolah, kegiatan ekstrakurikuler komputer, program *full day school*, dan aplikasi pembelajaran online.

Berdasarkan hasil observasi, secara garis besar ada tiga pendekatan yang dilakukan SD N 02 Wukirsawit dalam menyelenggarakan kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan gawai. Pendekatan ini diambil setelah ditemukan program-program yang sejenis berdasarkan ruang lingkupnya. Tiga pendekatan tersebut terdapat dalam penguatan karakter digital melalui kegiatan belajar mengajar; penguatan karakter digital di lingkungan sekolah; penguatan karakter digital di luar sekolah.

Pendekatan tersebut merupakan wadah strategi penguatan karakter berbasis digital di sekolah dasar. Pertama, pada kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini terdiri dari program literasi digital dan program seminar atau sosialisasi.

Pada kegiatan literasi digital, SD N 02 Wukirsawit memiliki peran untuk memastikan kecakapan digital bagi semua warga sekolah. Artinya sasaran dari program ini tidak terbatas pada peserta didik saja. Sementara pada program seminar atau sosialisasi SD N 02 Wukirsawit mengadakan sosialisasi terkait etika menavigasi internet kepada peserta didik maupun orang tua.

Kedua, yakni kegiatan di lingkungan sekolah. Terdapat tiga program yang dapat dilakukan sekolah. Program tersebut dilakukan dengan memantau peserta didik selama di lingkungan sekolah; melakukan pembatasan penggunaan gawai; dan membentuk sekolah yang ramah digital. Memantau peserta didik artinya memantau aktivitas peserta didik dalam menggunakan gawai di lingkungan sekolah. Sementara pembatasan penggunaan gawai maksudnya sekolah membatasi peserta didik dalam menggunakan gawai selama di lingkungan sekolah; berikutnya yakni menciptakan sekolah dengan suasana yang ramah dan nyaman dalam menavigasi internet.

Ketiga, pendekatan di luar lingkungan sekolah. Sekolah

melakukan sinergi dengan wali murid untuk mensukseskan tujuan yang ingin dicapai dalam hal apapun. Sinergi dalam menguatkan karakter digital ini dilakukan dengan bekerjasama antara sekolah dengan orang tua dalam memantau anaknya di rumah. Di sekolah anak cenderung terbatas menggunakan gawai tapi di rumah, anak cenderung mudah menggunakannya. Melalui sinergi program sekolah dan orang tua dapat saling berkomunikasi terkait anaknya. Sinergi ini dapat dilakukan melalui *whatsapp grup* (WAG) atau sejenisnya.

Menanamkan karakter kepada peserta didik tidak mudah mengajarkan pengetahuan. Menumbuhkembangkan karakter membutuhkan strategi dan waktu yang tidak sebentar. Keberhasilan di satu tempat belum tentu berhasil diterapkan ditempat lain. Sekolah tentu memiliki strategi atau metode tersendiri dalam mengembangkan karakter digital bagi peserta didik di sekolahnya. Sekolah tentu tidak ingin peserta didiknya dikemudian hari bermasalah karena karakter digitalnya. Strategi penguatan pendidikan karakter berbasis digital dengan pemanfaatan gawai di

sekolah sebenarnya bagian dari sembilan elemen Digital Citizenship. Sembilan elemen tersebut adalah akses digital, komunikasi digital, kecakapan digital, perlindungan digital, karakter digital, hak dan tanggung jawab digital, hukum digital, kesehatan digital dan perdagangan digital. Tujuan yang ingin dibangun dari Digital Citizenship adalah dalam rangka mendidik, memberdayakan dan melindungi pengguna digital (Ribble & Bailey, 2007)

Sembilan elemen tersebut dianggap berat diterapkan di sekolah karena cakupannya yang cukup luas. Selain itu perlu persiapan yang matang dalam proses implementasinya. Karakter digital menjadi pilihan karena sumber dari perilaku seseorang adalah karakter. Karakter yang baik akan memandu perilaku yang baik pula. Mempersiapkan anak dengan karakter yang baik sama artinya dengan mempersiapkan warga negara yang baik di masa depan.

SD N 02 Wukirsawit menyadari pentingnya membentuk karakter anak di era digital. Oleh karena itu, sekolah mengelompokkan kerangka program tersebut menjadi tiga ruang. Ketiga ruang tersebut

meliputi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, di luar kelas atau di lingkungan sekolah dan yang terakhir di luar lingkungan sekolah. Strategi sekolah yang pertama yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas. Strategi penguatan yang dilakukan bersama dengan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Implementasinya sesuai dengan kebutuhan dan program sekolah. Sekolah tidak menyediakan jadwal khusus dalam setiap bulan atau setiap semesternya. Implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai lebih pada *hidden curriculum*. Sekolah tidak memberikan dalam satu mata pelajaran atau dalam satu bab khusus.

Terdapat dua strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SD N 02 Wukirsawit, yaitu literasi digital dan seminar/sosialisasi mengenai karakter digital. Pertama, melalui literasi digital, sekolah menjamin bahwa seluruh anggota sekolah memiliki keterampilan digital yang memadai. Pendidikan ini menyesuaikan diri dengan perubahan zaman yang telah terjadi, sehingga kompetensi seluruh anggota sekolah,

terutama para guru, perlu ditingkatkan dalam literasi digital. Guru-guru diharapkan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pengelolaan kelas dengan teknologi.

Para guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di internet, serta beragam aplikasi pendidikan yang kini banyak tersedia. Pemanfaatan aplikasi pendidikan ini dapat membantu guru meningkatkan literasi digital mereka. Siswa-siswa diajarkan untuk mulai mandiri dalam mencari sumber belajar di internet, yang tidak hanya terbatas pada buku cetak. Aktivitas belajar ini tidak hanya lebih menarik bagi siswa daripada membaca buku, tetapi juga mengharuskan pengawasan yang ketat dari orang tua atau guru.

Pentingnya literasi digital guru terletak pada keharusan untuk tidak tertinggal dan selalu mengikuti perkembangan zaman. Guru dianggap sebagai agen perubahan dalam literasi digital ini, dan pengelolaan pembelajaran di kelas harus efisien dengan pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukungnya. Hal yang sama berlaku bagi seluruh anggota sekolah, di mana program-program

sekolah perlu disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi digital. Selain menyediakan kemudahan, teknologi digital juga meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan pekerjaan sekolah.

Peserta didik sebagai objek dalam Pendidikan karakter digital pada dasarnya sudah memiliki literasi digital. Mereka perlu mendapatkan bimbingan dari guru maupun dari pihak yang terlibat untuk menjadi *Digital natives* yang memiliki norma dan etika. Mengembangkan potensi anak pada usia dini dianggap lebih efektif daripada ketika mereka sudah beranjak dewasa. Dengan literasi digital peserta didik akan mendapatkan bekal menavigasi internet dengan aman dan bertanggung jawab. Kedua yakni melalui sosialisasi atau seminar. Seminar diselenggarakan dalam rangka memberikan arahan kepada peserta didik agar sadar dengan adanya era digital. Peserta didik dibimbing untuk memastikan jejak digital yang ditinggalkan selama menavigasi internet adalah aman. Umumnya mereka hanya menggunakan tanpa menyadari bahwa tidak semua konten yang ada di internet adalah aman untuk

dikonsumsi anak (Nordin et al., 2016). Dengan memberikan arahan lebih awal diharapkan peserta didik sadar bagaimana peran tanggung jawabnya. Sosialisasi atau seminar dapat dilakukan dengan melibatkan orang tua atau hanya dari peserta didik saja. Sosialisasi dapat dipadukan dengan kegiatan lain sehingga tidak memerlukan waktu khusus. Sosialisasi juga dapat diberikan di awal penerimaan peserta didik baru, materi karakter digital dapat disisipkan. Sosialisasi dapat diberikan pada saat penerimaan raport atau hasil belajar. Pada saat itu, wali murid dan guru kelas dapat memberikan sosialisasi dan evaluasi kegiatan peserta didik selama satu semester.

Strategi kedua yakni di lingkungan sekolah. Ada tiga program yang dapat dijalankan. Pertama, Warga sekolah termasuk guru memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik selama waktu istirahat, waktu pulang atau waktu lain yang di luar pantauan guru kelas. Pemantauan peserta didik ini banyak sekali manfaatnya bagi sekolah, karena selama peserta didik di sekolah maka menjadi tanggung jawab sekolah. Terlebih bagi sekolah

yang memberikan izin membawa gawai. Dengan demikian semua aktivitas akan terpantau dengan baik. Sekolah-sekolah yang menyelenggarakan full day school memiliki tanggung jawab yang besar dalam memantau anak di sekolah. Terlebih aktivitas peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar sudah selesai. Di kota-kota besar ditemukan orang tua yang bekerja seharian, dengan demikian pemantauan yang diberikan kepada anak terbatas. Lingkungan sekolah menjadi pilihan untuk mendidik anak daripada anak berada di luar jangkauan anak. Kedua, yakni pembatasan penggunaan Smartphone. Peserta didik diperbolehkan atau dilarang membawa gawai merupakan kebijakan sekolah. Semua kebijakan pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Langkah yang dapat diambil dalam rangka pendidikan karakter digital di sekolah adalah membatasi penggunaan gawai. Pembatasan ini bukan berarti menjauhkan peserta didik dari gawai, tapi memberikan waktu yang tepat dalam menggunakan gawai. Sekolah memperbolehkan anak membawa gawai umumnya dikarenakan untuk

menghubungi orang tua pada saat pulang atau ketika ada kegiatan sekolah. Tetapi jika gawai digunakan di luar kebutuhan itu, seperti bermain tentu tidak tepat. Strategi yang dapat dipilih adalah dengan menitipkan gawai kepada wali kelas. Beberapa sekolah bahkan melarang membawa gawai dengan berbagai pertimbangan. Sekolah biasanya memfasilitasi anak jika ingin menghubungi orang tua atau jika ada kegiatan yang di luar kendali.

Strategi ketiga pada program di luar kelas adalah sekolah yang ramah digital. Sekolah menciptakan suasana yang nyaman bagi anak untuk belajar teknologi dan digital. Sopan dan menghormati orang lain dalam internet merupakan kunci keselamatan di internet (Jones & Mitchell, 2015). Sekolah memfasilitasi laboratorium komputer untuk mengembangkan potensi anak. Kegiatan-kegiatan anak dapat didekatkan dengan pembelajaran digital, misalnya kuis online dari guru, tugas mencari sumber belajar di internet, mengunjungi websiter tertentu, serta memandu keamanan digital.

Implementasi kurikulum berbasis karakter dengan

memanfaatkan potensi gawai di SD N 02 Wukirsawit yang terakhir adalah sekolah bersinergi dengan orang tua. Strategi ini merupakan program yang ada di luar sekolah. Sekolah bekerja sama dengan orang tua dalam memantau anak melalui WA group atau sejenisnya. Sekolah berinteraksi dengan wali murid terkait kondisi anaknya. Dalam kegiatan belajar mengajar misalnya, guru memberikan tugas untuk mengunjungi website tertentu. Guru dapat memberikan pemberitahuan kepada wali murid supaya dapat dipantau juga aktivitas anaknya. Orang tua juga dapat menaruh kepercayaan kepada anaknya bahwa yang dilakukan dengan gawainya adalah dalam rangka mengerjakan tugas. Sinergi ini umumnya telah dilakukan sekolah-sekolah, antara wali kelas dengan walimurid. Komunikasi digital menjadi penting karena dalam pandangan (Ribble, 2012) komunikasi digital menjadi bagian yang dari elemen pembentukan digital citizenship. Komunikasi menjadi sarana bertukar informasi antara sekolah dengan wali murid, selain itu aktivitas dan kegiatan yang bersangkutan dengan pribadi anak dapat dikomunikasikan

secara langsung tanpa harus bertemu dengan anak.

Prevention is better than cure merupakan ungkapan yang pantas dalam menghadapi era digital. Menyusun program bagi peserta didik di sekolah dasar menjadi tepat sebelum muncul permasalahan jenis baru di era digital. Pengguna internet penting untuk memiliki kemampuan menggunakan internet yang aman dan bertanggung jawab (McGillivray et al., 2015). Artinya strategi-strategi sekolah untuk mengembangkan potensi anak di era digital menjadi sebuah kebutuhan.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan potensi gawai di SD N 02 Wukirsawit, Jatiyoso, Karanganyar menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat penting dalam mendukung pendidikan karakter anak di era digital. Berdasarkan penelitian dan observasi, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan bahwa keberhasilan implementasi kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan gawai sangat tergantung pada literasi digital guru. Guru yang mampu mengintegrasikan

teknologi dengan baik dalam pembelajaran akan memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam mengembangkan karakter digital mereka.

Sekolah tidak hanya memberikan pendidikan akademik, tetapi juga bertanggung jawab dalam membentuk etika digital siswa. Melalui program-program seperti literasi digital dan sosialisasi, sekolah membantu siswa untuk menjadi pengguna internet yang bertanggung jawab. SD N 02 Wukirsawit telah menyediakan sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer, akses internet, dan penggunaan LCD/proyektor dalam pembelajaran. Hal ini mendukung efektivitas kurikulum berbasis karakter dengan memanfaatkan gawai.

Terdapat tiga pendekatan utama yang dilakukan oleh sekolah, yaitu melalui kegiatan belajar mengajar, di lingkungan sekolah, dan kerjasama dengan orang tua. Pendekatan ini mencakup aspek literasi digital, pembatasan penggunaan gawai, dan menciptakan lingkungan sekolah yang ramah digital. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua melalui komunikasi digital sangat penting dalam mendukung

pembentukan karakter digital anak di luar lingkungan sekolah. Implementasi ini menunjukkan komitmen SD N 02 Wukirsawit dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Dengan memperkuat karakter digital sejak dini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani, A. (2019). Strategy of Digital Etiquette Education of Elementary School Students. *Primary Edu - Journal of Primary Education*, 3(2), 43. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1378>
- Akhwani, & Djazilan, M. S. (2018). Sosialisasi Urgensi Etiket Digital bagi Santri Zaman Now di Pondok Pesantren Salafiyah Cokrokertopati Kabupaten Magetan. *Community Development Journal*, 2(1), 93–102.
- Akhwani, & Wahyudi, A. (2020). Ecology and Citizenship; Building Student's Eco Citizenship through Engaging The 'Green Youth' Community Wonosalam Jombang. *Education and Human Development Journal*, 5(2), 99–118.
- Anatasya, E., Rahmawati, L. C., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(1), 301-314.
- Armaidly Armawi. (2020). Reduksi Informasi Hoax di Era Digital Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(9), 1689–1699.
- Asyiah, N., & Sati. (2020). Implementasi Strategi 5R untuk Mengoptimalkan Keterampilan Abad 21 Mahasiswa PGSD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 56–62.
- Akhwani, Wulansari, Pendekatan Pendidikan Karakter...200 paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 13(2), 105–120. <https://doi.org/10.1080/13621020902731116>
- Bennett, W. L., Wells, C., & Rank, A. (2009). Young citizens and civic learning: Two paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship studies*, 13(2), 105-120.
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>

- Fitrianingtyas, A., & Jumiatmoko, J. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 336-346.
- Isman, A., & Gungoren, O. C. (2014). Digital Citizenship. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 13(1), 83-96. https://doi.org/10.1057/9780230299047_14
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media and Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- McGillivray, D., McPherson, G., Jones, J., & McCandlish, A. (2015). Young people, digital media making and critical digital citizenship. *Leisure Studies*, 35(6), 724-738. <https://doi.org/10.1080/02614367.2015.1062041>
- Muhibi & Arifin (2023). Menciptakan Sekolah Berkarakter Guna Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 70-78.
- Mumtahanah, N., & Suyuthi, A. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Lamongan. *Akademika*, 14(1), 111-122.
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116-123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Nordin, M. S., Ahmad, T. B. T., Zubairi, A. M., Ismail, N. A. H., Rahman, A. H. A., Trayek, F. A. A., & Ibrahim, M. B. (2016). Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p71>
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. R. (2021). Strategi Pembelajaran Melalui Daring Dan Luring Selama Daring dan Luring Selama Pandemi Covid-19 di SDN. Sugihan 03 Bendosari. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-8.
- Ribble, M. (2012). Digital Citizenship for Educational Change. *Kappa Delta Pi Record*, 48(4), 148-151. <https://doi.org/10.1080/00228958.2012.734015>
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). Digital Citizenship in School. In *Digital Citizenship in Schools*. International Society for Technology in Education.
- Rye, S. A. (2013). Learning about distant places through the

- Internet: Young students as global citizens? Norsk Geografisk Tidsskrift, 67(3), 148–156.
<https://doi.org/10.1080/00291951.2013.803260>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sutama. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D). Sukoharjo: CV.Jasmine
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: learning for life in our times. Jossey-Bass.
- Triyanto. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184.
<https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Undang-undang 20. (2003). Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2015). Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT: A Review of Current Status in Asia and the Pacific as of December 2014. UNESCO Bangkok, 72.
- Young, D. (2014). A 21st-Century Model for Teaching Digital Citizenship. *Educational Horizons*, 92(3), 9–12.
<https://doi.org/10.1177/0013175x1409200304>