

TANTANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL: SINERGI KELUARGA DAN SEKOLAH DALAM MENGHADAPI PENGARUH TEKNOLOGI

Singgih Aji Purnomo^{1*}, Laila Munawaroh², Sri Rahmawati³

^{1,3} Sekolah Tinggi Agama Islam Al Amanah Al-Gontory, Tangerang Selatan, Indonesia

² Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Corresponding e-mail: singgihajipurnomo92@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the challenges of character education in the digital era, focusing on the synergy between families and schools in addressing the influence of technology. The research employed a qualitative method through literature review, observation, and interviews with teachers, parents, and students at SDN Total Persada, Tangerang City. The findings reveal four main challenges: disruption of family communication due to excessive gadget use, value conflicts between moral teachings and digital content, declining effectiveness of conventional methods in the face of digital-generation learning styles, and unequal access to technology. Gadget use, predominantly for gaming and social media, hinders the internalization of values such as patience, honesty, and empathy. Parental supervision strategies including structured schedules, online controls, and intensive communication have proven helpful but require consistency and mediation skills. Schools play a crucial role through a whole-school approach integrating collaborative learning and behavioral assessment, although differing views on total bans versus wise gadget use at school remain a dilemma. This study recommends strengthening parents' digital literacy, integrating character education methods with 21st-century skills, and implementing collaborative policies that minimize technological risks while maximizing its potential to shape a generation that is virtuous, resilient, and digitally literate.

Keywords: character education; digital age; family; school; technology

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji tantangan pendidikan karakter di era digital dengan menyoroti sinergi keluarga dan sekolah dalam menghadapi pengaruh teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, melalui studi kepustakaan, observasi, dan wawancara dengan guru, orang tua, dan siswa di SDN Total Persada Kota Tangerang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter menghadapi empat tantangan utama: disrupti komunikasi keluarga akibat penggunaan gawai berlebihan, konflik nilai antara ajaran moral dan konten digital, penurunan efektivitas metode konvensional di hadapan gaya belajar generasi digital, serta ketimpangan akses teknologi. Penggunaan gawai yang dominan untuk game dan media sosial menghambat internalisasi nilai kesabaran, kejujuran, dan empati. Strategi pengawasan orang tua, meliputi jadwal terstruktur, kontrol daring, dan komunikasi intensif terbukti membantu namun memerlukan konsistensi dan keterampilan mediasi. Sekolah memainkan peran penting melalui pendekatan *whole-school* yang mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif dan evaluasi perilaku, meskipun perbedaan pandangan mengenai larangan total atau penggunaan bijak gawai di sekolah tetap menjadi dilema. Penelitian ini merekomendasikan penguatan literasi digital orang tua, integrasi metode pembelajaran karakter dengan keterampilan abad ke-21, serta kebijakan kolaboratif yang meminimalkan risiko teknologi dan memaksimalkan potensinya untuk membentuk generasi berkarakter, tangguh, dan cerdas digital.

Kata Kunci: pendidikan karakter; era digital; keluarga; sekolah; teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter yang selama ini jadi harapan untuk hadirkan perilaku positif anak tersendat oleh kemajuan teknologi yang mestinya membantu manusia mengatasi masalah, hal ini telah mengakibatkan berbagai masalah terutama menggerus akhlak anak (petaka bagi anak khususnya di Indonesia). Berakar pada orang tua yang menghadapi permasalahan mendidik anak di rumah akibat sibuk bekerja, juga oleh kurangnya waktu bersama keluarga. Meskipun pendidikan karakter di sekolah-sekolah Indonesia mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran dan sopan santun (Kemdikbudristek, 2021), gempuran konten negatif di media sosial seperti *bullying online* dan tren kekerasan viral justru mendorong anak meniru perilaku menyimpang, bahkan menganggapnya sebagai sesuatu yang "keren" (Kominfo, 2023).

Kecanduan gawai dan *game online* yang sarat unsur kekerasan juga telah mengurangi waktu interaksi nyata anak dengan keluarga (UNICEF, 2021), sehingga nilai-nilai karakter seperti hormat kepada orang tua dan tanggung jawab sulit tertanam karena minimnya praktik langsung dalam keseharian. Pergeseran komunikasi ke dunia digital membuat anak Indonesia semakin tidak peka terhadap norma sosial, seperti mengabaikan tutur kata santun saat berbicara dengan guru atau orang tua, karena terbiasa dengan bahasa kasar dan singkatan tidak sopan di *platform chatting* (Harahap, A. S., Nabila, S., Sahyati, D., Tindaon, M., & Batubara, A., 2024). Penerapan Pendidikan Karakter tidak bekerja sebagaimana yang dibayangkan akibat tergadai kemajuan teknologi dan peran serta orang tua mendidik anak di lingkungan keluarga.

Studi hubungan antara pendidikan karakter dengan teknologi telah berkembang dari studi yang awalnya tentang kontradiksi nilai keluarga vs konten digital, dampak jangka panjang moral siswa dalam menerapkan teknologi, tentang minimnya pembentukan karakter, peran AI (*Chat GPT* dalam pembentukan karakter), hingga studi *digital divide* dan ketimpangan Pendidikan karakter. Pada awalnya anak-anak terpapar nilai pluralistik di internet (contoh: LGBT, liberalisme), yang sering bertentangan dengan nilai keluarga konservatif, serta minimnya penelitian tentang strategi orang tua atau guru menghadapi dinamika ini (Boyd, 2014). Studi pada tahun 2014 yang dilakukan Boyd menemukan ada kesenjangan generasi dalam memahami nilai digital, tetapi belum ada solusi praktis. Studi lain mengenai efektivitas gamifikasi dalam Pendidikan Karakter menyebut aplikasi gamifikasi (seperti *ClassDojo*) banyak dipakai di Sekolah, tetapi belum ada analisis mendalam tentang dampak jangka panjangnya pada moral siswa dan perbedaan hasil antara siswa urban vs rural (Deterding, 2015). Penelitian oleh Deterding pada tahun 2015 menunjukkan gamifikasi cenderung fokus pada *reward* ekstrinsik, bukan internalisasi nilai. Hal lain mengungkapkan banyak penelitian yang fokus pada Pengaruh negatif media sosial (*cyberbullying*, kecanduan), tetapi belum banyak yang mengeksplorasi strategi memanfaatkannya untuk Pendidikan Karakter sebagai contoh kampanye nilai integritas lewat TikTok (Livingstone, 2018).

Terkait dampak media sosial terhadap internalisasi nilai karakter Livingstone pada tahun 2018 menyebut kurangnya studi tentang desain konten positif di platform digital untuk pembentukan karakter. Sementara itu AI seperti Chat GPT mulai digunakan untuk

pembelajaran, tetapi belum ada penelitian tentang bagaimana AI bisa mendorong *critical thinking* atau justru mengurangi empati karena interaksi manusia-mesin dan potensi bias nilai karakter dalam dataset AI (Jobin et.al, 2019). Studi Jobin et.al pada tahun 2019 menyebut kurangnya Studi ketika AI dalam konteks Pendidikan nilai. Penelitian yang ada selama ini fokus pada Sekolah dengan akses teknologi memadai, tetapi mengabaikan bagaimana anak-anak di daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal) mendapatkan Pendidikan Karakter tanpa gawai canggih dan peran guru sebagai navigator karakter di era digital (UNESCO, 2021). Hal ini senada dengan laporan UNESCO pada tahun 2021 bahwa 60% siswa di Afrika dan Asia Tenggara tidak punya akses *e-learning*. Dari (kelima) kecenderungan studi tersebut tampak bahwa Pendidikan karakter sampai hari ini masih penting untuk diterapkan dan diwujudkan. Teknologi yang diharapkan mampu membantu perwujudan itu justru menghambat karena beragam dinamika dan pengaruh mulai dari kesenjangan generasi muda memahami nilai digital hingga belum meratanya akses teknologi bagi siswa di kawasan Afrika dan Asia Tenggara.

Tulisan ini didasarkan pada argumen bahwa Pendidikan karakter tidak hanya menawarkan solusi positif bagi kemajuan Pendidikan dan perkembangan karakter peserta didik, tetapi juga bisa menciptakan masalah baru ketika bersanding dengan perkembangan teknologi yang harus dihadapi. Pendidikan karakter mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, yang dapat membantu peserta didik berkembang menjadi individu yang berintegritas dan peduli terhadap lingkungan sosialnya (Lickona, 1991). Namun, perkembangan teknologi seperti media sosial justru seringkali mempromosikan budaya instan dan individualistik, sehingga berpotensi mengikis nilai-nilai tersebut jika tidak disikapi dengan bijak (Twenge, 2017). Di satu sisi, pendidikan karakter mendorong interaksi langsung antar siswa dan antara siswa dengan guru, yang memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama (Johnson & Johnson, 2009). Namun, ketergantungan pada teknologi digital seperti pembelajaran daring dapat mengurangi intensitas interaksi tatap muka, berisiko melemahkan pembentukan karakter sosial peserta didik (UNESCO, 2021). Pendidikan karakter juga bertujuan menumbuhkan kedisiplinan dan manajemen waktu yang baik (Rosen et.al, 2013), tetapi kemudahan akses informasi melalui gawai justru dapat menjadi distraksi besar, membuat siswa lebih rentan terhadap prokrastinasi dan kurang fokus pada tanggung jawab akademik maupun moral (Duckworth, 2016). Oleh karena itu, meskipun pendidikan karakter memiliki peran vital dalam membentuk kepribadian peserta didik, integrasinya dengan perkembangan teknologi memerlukan pendekatan yang seimbang dan pengawasan ketat agar dampak negatifnya dapat diminimalisir, sementara nilai-nilai positifnya tetap terjaga.

Tulisan bertujuan secara khusus menunjukkan pengalaman siswa dan orang tua menerapkan Pendidikan karakter dengan teknologi sebagai penyerta dinamika di Lingkungan Pendidikan pada Tingkat keluarga. Banyak orang tua melaporkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis karakter, seperti "*Good Habits*" atau "*Character First*", membantu anak-anak mereka lebih memahami nilai-nilai seperti disiplin dan tanggung jawab melalui konten interaktif dan penghargaan (*reward*) digital (Anderson & Jiang, 2021). Namun, beberapa anak justru menjadi terlalu fokus pada hadiah virtual daripada internalisasi nilai moral itu sendiri (Kohn, 1993). Di tingkat keluarga, teknologi

memungkinkan orang tua memantau perkembangan karakter anak melalui platform seperti "ClassDojo" atau laporan digital dari sekolah, sehingga memudahkan komunikasi tentang perilaku anak (Laporan Common Sense Media, 2022). Namun, pengawasan berlebihan melalui teknologi berisiko mengurangi kepercayaan diri anak dan menciptakan ketergantungan pada penilaian eksternal (Deci & Ryan, 2000). Siswa yang terbiasa berdiskusi tentang nilai-nilai karakter melalui media digital (seperti *video call* dengan kakek-nenek atau forum keluarga *online*) cenderung lebih terbuka dalam menyampaikan pemikiran moral mereka (Uhls et al, 2014). Namun, minimnya interaksi fisik juga berpotensi mengurangi kedalaman empati dan ikatan emosional yang biasanya terbentuk melalui komunikasi tatap muka (Turkle, 2015). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan karakter di lingkungan keluarga memberikan kemudahan dan tantangan sekaligus, sehingga diperlukan kebijaksanaan orang tua untuk menyeimbangkan pemanfaatan alat digital dengan pembiasaan nilai-nilai melalui praktik nyata dan keteladanan langsung.

Studi yang ada telah menunjukkan bahwa pendidikan karakter dalam lingkungan keluarga menghadapi tantangan kompleks di era digital, di mana perkembangan teknologi yang seharusnya menjadi alat pendukung justru kerap menjadi penghambat utama. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa dinamika keluarga dalam menanamkan nilai-nilai moral semakin terganggu oleh penetrasi teknologi yang masif, mengubah pola interaksi dan melemahkan kontrol orang tua (Livingstone, 2018; Kemdikbud, 2022). Tiga isu utama yang banyak diperdebatkan dalam literatur meliputi: (1) disrupsi komunikasi keluarga akibat kecanduan gawai, di mana waktu berkualitas untuk menanamkan nilai karakter tergerus oleh screen time yang berlebihan (Uhls et al., 2014; Twenge, 2017); (2) kontradiksi antara nilai keluarga dan konten digital, di mana anak terpapar pesan yang bertentangan dengan ajaran moral orang tua melalui media sosial dan platform daring (Bandura, 1977; KPAI, 2023); serta (3) efektivitas metode pendidikan karakter konvensional seperti keteladanan dan dialog, yang dinilai semakin tidak relevan di hadapan gaya belajar generasi digital yang mengandalkan stimulasi visual dan instan (Turkle, 2015; Prensky, 2001). Persoalan ini diperparah oleh minimnya literasi digital orang tua, sehingga banyak keluarga kesulitan menyaring dampak negatif teknologi sembari mempertahankan nilai-nilai inti pendidikan karakter (UNESCO, 2021). (4) Dampak ketimpangan digital pada akses Pendidikan karakter berkualitas.

Salah satu isu utama yang banyak diperdebatkan dalam literatur adalah disrupsi komunikasi keluarga akibat kecanduan gawai, di mana interaksi tatap muka yang esensial untuk pendidikan karakter semakin tergerus oleh *screen time* yang berlebihan (Uhls et al., 2014). Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari 4 jam sehari dengan gawai menunjukkan penurunan signifikan dalam kemampuan berkomunikasi secara empatik dengan anggota keluarga (Twenge, 2017). Di Indonesia, survei Kemdikbud (2022) menemukan bahwa 65% orang tua mengeluhkan berkurangnya waktu makan bersama dan diskusi keluarga karena anak-anak lebih tertarik pada gadget mereka. Fenomena ini diperparah oleh perubahan pola komunikasi digital yang cenderung instan dan dangkal, sehingga mengurangi kedalaman pembicaraan tentang nilai-nilai moral (Turkle, 2015).

Akibatnya, proses transfer nilai karakter yang biasanya terjadi melalui percakapan rutin dan keteladanan sehari-hari menjadi terhambat (Lickona, 2019).

Isu kedua terkait kontradiksi antara nilai-nilai moral yang diajarkan keluarga dengan pesan yang dominan dalam konten digital (Bandura, 2001). Teori pembelajaran sosial menunjukkan bahwa anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat di media, termasuk konten kekerasan, materialistis, atau hedonistik yang bertentangan dengan nilai-nilai keluarga (Gentile et al., 2014). Di Indonesia, laporan KPAI (2023) mengungkapkan bahwa 58% orang tua kesulitan mengontrol paparan konten negatif seperti ujaran kebencian dan kekerasan di platform digital yang dikonsumsi anak-anak mereka. Penelitian lebih lanjut oleh Rideout (2020) menemukan bahwa anak-anak yang terpapar konten yang bertentangan dengan nilai keluarga selama lebih dari 2 jam sehari menunjukkan penurunan internalisasi nilai-nilai moral sebesar 30% dibandingkan dengan anak dengan pengawasan ketat. Situasi ini diperparah oleh algoritma media sosial yang cenderung memperkuat konten-konten ekstrem atau kontroversial, sehingga semakin melebarkan kesenjangan antara nilai yang diajarkan di rumah dan realitas digital yang dihadapi anak (Parisier, 2011).

Isu ketiga yakni menurunnya efektivitas metode pendidikan karakter konvensional dalam menghadapi tantangan era digital (Berkowitz & Bier, 2005). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan tradisional seperti ceramah moral, pembiasaan rutin, dan keteladanan langsung mengalami penurunan efektivitas sebesar 40% ketika dihadapkan dengan gaya belajar generasi digital yang lebih terbiasa dengan stimulasi interaktif dan umpan balik instan (Prensky, 2010). Studi komparatif di Indonesia oleh Tim Penelitian Kemendikbudristek (2022) mengungkapkan bahwa 65% siswa menganggap metode pendidikan karakter konvensional kurang menarik dibandingkan konten edukasi digital yang lebih dinamis. Namun, temuan kontroversial dari Lickona (2016) justru menunjukkan bahwa pendekatan konvensional yang diadaptasi dengan elemen digital (*blended learning*) mampu meningkatkan efektivitas internalisasi nilai hingga 25%. Paradox ini semakin kompleks ketika mengingat bahwa teknologi digital sendiri seringkali menjadi sumber distraksi yang mengurangi fokus anak terhadap proses pendidikan karakter (Rosen et al., 2013), sehingga menimbulkan pertanyaan mendasar tentang keberlanjutan metode konvensional di tengah dominasi budaya digital.

Terakhir, ketimpangan digital yang turut memperparah kesenjangan kualitas pendidikan karakter antar keluarga (van Dijk, 2020). Penelitian UNICEF (2022) mengungkapkan bahwa anak-anak dari keluarga dengan akses terbatas terhadap perangkat dan koneksi digital cenderung tertinggal dalam pemanfaatan platform pendidikan karakter interaktif, sementara anak dari keluarga mampu justru menghadapi risiko *overeksposur* konten digital. Di Indonesia, studi SMERU Research Institute (2023) menemukan bahwa 72% keluarga di daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal) tidak memiliki akses memadai untuk mengikuti program pendidikan karakter berbasis digital yang diselenggarakan pemerintah. Ironisnya, penelitian Warschauer (2021) justru menunjukkan bahwa keluarga dengan akses teknologi terbatas seringkali lebih mampu mempertahankan komunikasi intensif dan penanaman nilai-nilai karakter secara tradisional. Namun, kondisi ini tetap menimbulkan kekhawatiran karena anak-anak tersebut berpotensi mengalami "*double*

disadvantage" tertinggal dalam penguasaan teknologi sekaligus kurang terpapar inovasi pendidikan karakter modern (Selwyn, 2019).

Tulisan yang ada telah menjelaskan meskipun literatur telah banyak mengkaji dampak teknologi terhadap disrupsi komunikasi keluarga (Livingstone, 2018), kontradiksi nilai dengan konten digital (Bandura, 2001), efektivitas metode pendidikan karakter konvensional (Berkowitz & Bier, 2005), serta ketimpangan digital (van Dijk, 2020), penelitian yang mengintegrasikan keempat isu ini secara holistik khususnya dalam konteks Indonesia masih belum ada. Kesenjangan pengetahuan ini krusial karena: (1) aspek teoritis - pendekatan parsial selama ini gagal menangkap kompleksitas interaksi antara teknologi dan pendidikan karakter keluarga (Bowen, 1978); (2) konteks lokal - karakteristik unik masyarakat Indonesia yang multikultural namun rentan digital (SMERU, 2023) membutuhkan solusi spesifik; (3) urgensi praktis - lonjakan 60% kasus pelanggaran etika anak berbasis digital (KPAI, 2023) menunjukkan kegagalan model *existing*; dan (4) kebutuhan kebijakan - absennya panduan operasional bagi keluarga Indonesia (Kemendikbudristek, 2023) menjadikan penelitian ini penting untuk menghasilkan rekomendasi berbasis bukti yang menyeluruh.

Berdasarkan analisis literatur, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dijawab. Hingga saat ini belum ada kajian komprehensif yang mengintegrasikan disrupsi komunikasi keluarga, kontradiksi nilai, efektivitas pendekatan karakter konvensional, dan ketimpangan digital secara bersamaan, khususnya dalam konteks lokal Indonesia yang multikultural dan rentan digital. Pendekatan parsial dalam studi sebelumnya tidak mampu menangkap kompleksitas interaksi antara teknologi dan pendidikan karakter dalam lingkup keluarga. Padahal, realitas sosial Indonesia yang unik membutuhkan pemetaan khusus dan rekomendasi kebijakan yang berbasis bukti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana keluarga Indonesia menghadapi tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter di era digital, dengan menelaah peran teknologi, pola interaksi anak-orang tua, serta strategi pengasuhan moral yang relevan. Secara khusus, penelitian ini juga ingin menggambarkan pengalaman siswa dan orang tua dalam menggunakan teknologi baik sebagai alat bantu maupun tantangan dalam menanamkan nilai karakter di lingkungan keluarga.

Temuan dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan model pendidikan karakter yang relevan dengan era digital, serta menjadi dasar penyusunan kebijakan pendidikan keluarga berbasis teknologi. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan teori dan praktik dalam pendidikan karakter serta memberi arah baru dalam memanfaatkan teknologi secara bijak sebagai sarana pembentukan karakter generasi muda.



Gambar 1. Penelitian Terdahulu

Gambar 1 menunjukkan penelitian ini menempati posisi unik karena secara komprehensif mengintegrasikan empat isu utama dalam pendidikan karakter digital di ranah keluarga Indonesia. Sementara penelitian terdahulu cenderung terfokus pada satu isu atau dalam konteks global atau barat, penelitian ini berusaha menyumbangkan pemahaman kontekstual dan lokal yang relevan, sekaligus menyasar praktik, kebijakan, dan teori dalam satu kerangka penelitian.

Selain itu, penelitian berjudul *Transforming of Moderate Character Education in Islamic Educational Institutions* (Umar, M., Ismail, F., Rahmi, S., & Arifin, Z., 2024), mengkaji transformasi pendidikan karakter moderat di tiga lembaga pendidikan Islam berbasis organisasi keagamaan besar di Indonesia: Nahdlatul Ulama (NU), Muhammadiyah, dan Syarikat Islam. Dengan pendekatan kualitatif multisitus, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA Khadijah (NU), Muhammadiyah Boarding School (MBS), dan SMK Cokroaminoto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiganya menerapkan nilai-nilai karakter moderat seperti *tawasuth* (moderat), *tawazun* (seimbang), dan *ta'adull'i'tidal* (adil) dalam aktivitas pembelajaran dan ekstrakurikuler. NU mengintegrasikan nilai Aswaja secara struktural dan kultural, Muhammadiyah menekankan Islam progresif yang rasional dan dinamis, sementara Syarikat Islam membangun karakter nasionalis-religius melalui prinsip tauhid, ilmu, dan siyasah. Ketiganya berupaya menanamkan sikap toleransi, cinta damai, dan penghargaan terhadap perbedaan guna membentuk karakter muslim rahmatan lil alamin. Penelitian ini menyoroti pentingnya penguatan manajemen pendidikan karakter moderat sebagai respons terhadap meningkatnya intoleransi dan radikalisme di kalangan pelajar.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana dinamika peran teknologi dalam pendidikan karakter anak di lingkungan keluarga Indonesia? Secara lebih spesifik, penelitian ini ingin menjawab pertanyaan: (1) bagaimana pengaruh penggunaan teknologi terhadap komunikasi keluarga dan proses internalisasi nilai karakter pada anak? (2) sejauh mana kontradiksi antara nilai keluarga dengan konten digital memengaruhi pembentukan karakter anak? Rumusan ini dirancang

untuk menggali tantangan dan peluang integrasi pendidikan karakter dan teknologi dalam konteks keluarga Indonesia.

METODE

Penelitian tentang Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital: Sinergi Keluarga dan Sekolah dalam Menghadapi Pengaruh Teknologi bersifat kualitatif yang didasarkan pada data penelusuran studi kepustakaan, observasi, dan wawancara. Ketiga data tersebut dipilih untuk kemudian disandingkan kriteria fokus penelitian, yakni peran sekolah dalam mengatasi kesenjangan pendidikan karakter akibat ketergantungan teknologi dan keterbatasan waktu orang tua, dinamika pendidikan karakter di rumah akibat tuntutan karier dan intervensi teknologi, juga persepsi siswa tentang peran teknologi dalam pembentukan karakter. Peran Sekolah mencakup pola penggunaan teknologi siswa, kolaborasi dengan orang tua, dan program pendidikan karakter. Dinamika pendidikan karakter mencakup pola pengasuhan digital, keterlibatan dalam pendidikan karakter, dan harapan terhadap Sekolah. Persepsi siswa mencakup pengalaman dengan teknologi, Pendidikan karakter di Sekolah vs. Dunia digital, dan harapan untuk orang tua dan guru. Dengan demikian, kesulitan yang dicakup dalam studi mencakup kesulitan lingkungan Keluarga ditinjau dari perspektif personal, infrastruktural, dan struktural.

Data yang diperoleh dari pemetaan studi kepustakaan, observasi, dan wawancara dikonfirmasi kepada wali kelas, orang tua, dan siswa SD Negeri Total Persada Kota Tangerang sebagai partisipan dalam penelitian. Partisipan dibatasi pada 3 (tiga) responden di satu sisi, di sisi lain mereka dihadapkan pada keharusan menggunakan teknologi dalam pembelajaran di tengah penerapan pendidikan karakter. Mereka merupakan kelompok yang sudah memiliki minat dengan teknologi namun dengan tingkat literasi yang masih terbatas terkhusus pada responden siswa. Pada saat yang sama kelompok siswa ini sedang menghadapi suatu proses transformasi dalam dunia pendidikan sejalan dengan adanya penerapan pendidikan karakter. Tiga responden dipilih untuk diwawancarai secara mendalam. Pemilihan siswa memperhatikan keseimbangan gender. Sekolah dipilih dari kategori sosial ekonomi yang memiliki relevansi terhadap penggunaan teknologi pembelajaran dan penerapan pendidikan karakter. Tiga responden dipilih dari tiga wilayah yang memiliki perbedaan karakteristik sehingga merefleksikan Indonesia. Teknik coding yang digunakan dengan kode inisial RG (artinya Responden Guru), RO (artinya Responden Orang Tua) dan RS (artinya Responden Siswa) dengan dibubuhi nomor urut setelah inisial untuk mempermudah menandai masing-masing responden.

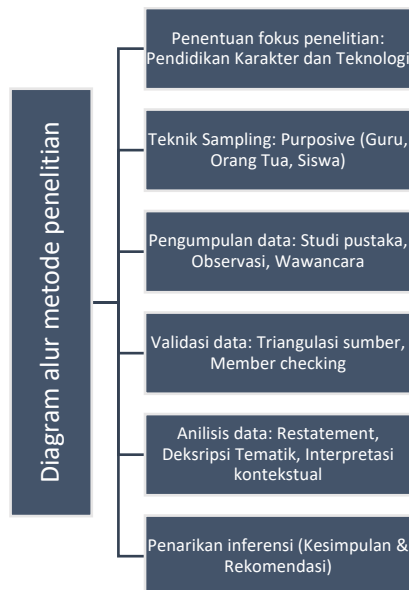
Data studi kepustakaan didapatkan dari berbagai sumber hasil penelitian terdahulu serta buku-buku yang relevan. Sedangkan data observasi pada penelitian ini didapatkan melalui pengamatan terhadap interaksi siswa-orang tua pada saat penjemputan untuk mengetahui komunikasi yang berlangsung saat penjemputan. Pengamatan terhadap penggunaan gawai di lingkungan sekolah juga menjadi salah satu sasaran peneliti untuk mengetahui jenis konten. Terakhir, pengamatan terhadap partisipasi orang tua dalam acara sekolah, apakah lebih sering dilakukan secara langsung atau secara virtual. Sementara itu, pedoman wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua yang dilakukan secara virtual digunakan

sebagai landasan dalam merumuskan pertanyaan penelitian. Pertanyaan dalam pedoman wawancara bersifat terbuka untuk mendapatkan jawaban yang lebih luas dan jelas. Pedoman pertama digunakan untuk mengeksplorasi peran sekolah dalam mengatasi kesenjangan pendidikan karakter akibat ketergantungan teknologi dan keterbatasan waktu orang tua. Pedoman kedua ditujukan untuk menggali persepsi siswa tentang peran teknologi dalam pembentukan karakter. Pedoman ketiga digunakan untuk mendapatkan data terkait pemahaman dinamika pendidikan karakter di rumah akibat tuntutan karir dan intervensi teknologi.

Penelitian berlangsung selama bulan Juni - Juli 2025. Pada saat yang sama pendidikan di lingkungan keluarga juga diobservasi serta wawancara melalui Whatsapp (WA) ke orang tua siswa. Guru, siswa, dan orang tua yang menjadi partisipan dalam penelitian diwawancarai atas kesadaran dan kesediaan. Pertanyaan diajukan secara satu persatu secara terbuka dalam suasana di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Sebagian wawancara dilakukan melalui *chatting* melalui WA. Siswa diminta menceritakan pengalaman mereka selama proses penerapan Pendidikan karakter baik di Sekolah maupun di rumah. Pada saat yang sama dilakukan *probing*, suatu cara mendalami jawaban, sebagaimana ditunjukkan oleh (Singarimbun dan Efendi, 2020).

Data pemetaan observasi, dokumentasi, dan data wawancara diklasifikasi secara tematis untuk mempertegas penerapan Pendidikan karakter baik di Sekolah maupun di rumah. Klasifikasi data dilakukan selain atas dasar tema juga dengan mempertimbangkan aspek-aspek tercakup. Konteks perbedaan pengalaman dianalisis signifikansinya berdasarkan parameter yang berlaku, seperti gender, kategori sekolah, dan kelas sosial ekonomi. Data dianalisis melalui tiga tahapan: restatement data, deskripsi data, dan interpretasi data. Restatement dilakukan dengan mengacu pada kutipan-kutipan wawancara berdasarkan sudut pandang guru, siswa dan orang tua. Deskripsi data dilakukan untuk menunjukkan pola atau kecenderungan data menyangkut Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital: Sinergi Keluarga dan Sekolah dalam Menghadapi Pengaruh Teknologi. Proses interpretasi dilakukan dengan memperhatikan konteks individual, sosial dan institusional, yang menjadi dasar kesulitan sebagaimana dialami guru, siswa, dan orang. Ketiga tahapan analisis tersebut menjadi dasar penarikan kesimpulan (inferensi). Data yang bersumber dari guru, siswa, dan orang tua menjadi pembandingan yang saling menguatkan data yang bersumber dari observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Berikut visualisasi diagram alur metode penelitian: Teknik sampling (*purposive*), Alasan pemilihan responden (guru, orang tua, siswa), Prosedur validitas (triangulasi & *member checking*), Tahapan analisis data kualitatif (*restatement*, deskripsi, interpretasi).



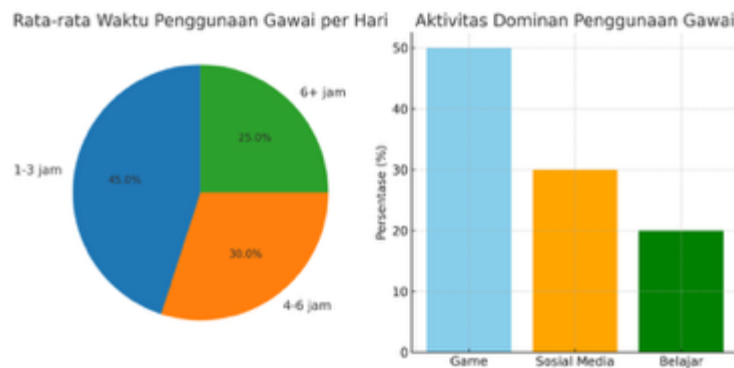
Gambar 2. Visualisasi Diagram Alur Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pendidikan karakter dialami secara berbeda antara satu siswa dengan siswa lain. Banyak siswa mengalami kesulitan menjalani proses belajar, khususnya dalam komunikasi dengan orang tua di rumah. Kesulitan ini dapat ditemukan dalam hal ketersediaan waktu orang tua (gangguan hubungan keluarga, penggunaan teknologi, nilai yang bertentangan dengan yang ada di sekolah), dan dampak teknologi. Ketiga bentuk kesulitan inilah yang dibicarakan pada bagian-bagian berikut ini.

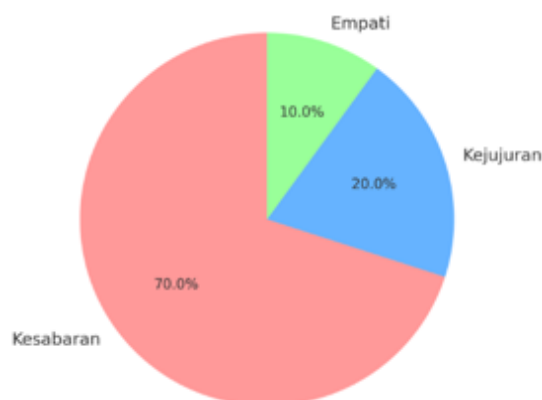
Penerapan pendidikan karakter mencerminkan betapa pentingnya kohesivitas antara lingkungan keluarga dengan sekolah. Keluarga sebagai lingkungan pertama dan paling utama bagi siswa dan sekolah sebagai lingkungan kedua dan penghubung hubungan siswa dengan orang tua yang keduanya memerlukan hubungan yang baik, namun hadirnya teknologi menjadi hambatan bagi anak terutama dalam hal pembentukan karakter positifnya. Cerminan ini telah memaksakan perubahan adaptasi dari berbagai pihak, termasuk siswa. Siswa dihadapkan pada 2 lingkungan pendidikan guna menumbuhkan karakter positifnya.

Pola Penggunaan Gawai dan Dampaknya pada Karakter Anak



Gambar 3. Rata-rata Waktu Penggunaan Gawai per Hari dan Aktivitas Dominan Penggunaan Gawai

Sebagian besar orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menggunakan gawai rata-rata antara 1–5 jam per hari, dengan aktivitas dominan berupa bermain game dan mengakses media sosial. Pola ini menunjukkan bahwa gawai telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari rutinitas harian anak, baik sebagai sarana hiburan maupun komunikasi. Salah satu partisipan, RS1. Sarah Azalia, mengungkapkan bahwa anaknya menghabiskan waktu hingga lima jam sehari di depan layar, terutama untuk bermain game, dan mengalami kesulitan mengajarkan kontrol emosi akibat pengaruh konten negatif. Fenomena ini mencerminkan adanya risiko yang signifikan terhadap perkembangan emosional anak, terutama ketika penggunaan gawai tidak disertai pengawasan yang memadai (R.R. Nurbani & E. A. Mashudi 2023). Konten yang tidak sesuai usia atau bersifat provokatif dapat memicu perilaku impulsif dan memengaruhi pola pikir anak secara jangka panjang (A. S. Rizkiyah, & D. Safitri, 2025). Dengan demikian, durasi penggunaan gawai dan jenis konten yang diakses menjadi faktor penting yang harus diperhatikan oleh orang tua.



Gambar 4. Karakter Paling Sulit Diajarkan (Akibat Pengaruh Teknologi)

Dampak yang paling banyak dilaporkan oleh para orang tua adalah berkurangnya kesabaran anak, yang dinilai sebagai nilai karakter paling sulit diajarkan di era digital ini. Berdasarkan data, sekitar 70% responden menyatakan bahwa teknologi telah mempersulit

proses penanaman nilai kesabaran. Hal ini sejalan dengan teori *digital distraction* yang dikemukakan Livingstone (2018), yang menjelaskan bahwa paparan teknologi dapat mengganggu fokus dan menurunkan kemampuan pengendalian diri. Akses terhadap konten instan membuat anak terbiasa dengan kepuasan segera (*instant gratification*), sehingga mereka cenderung kurang mampu menghadapi penundaan atau situasi yang membutuhkan ketekunan. Akibatnya, proses pembelajaran nilai-nilai karakter, seperti kesabaran, keuletan, dan empati, menjadi terhambat (S. Shiddiq & M. Taufik, 2024). Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Jika dibiarkan tanpa intervensi, menurut S. Rusmini (2025) penggunaan gawai yang berlebihan dapat membentuk pola perilaku yang tidak seimbang, di mana kebutuhan hiburan digital lebih diutamakan daripada kegiatan yang membangun keterampilan sosial dan emosional. Oleh karena itu, dalam penelitian Yulianti, et.al. (2023) dijelaskan bahwa strategi pengasuhan yang menggabungkan pembatasan durasi penggunaan gawai dengan penguatan aktivitas alternatif yang mendukung perkembangan karakter. Cengiz, et. al (2025) menambahkan bahwa orang tua dapat menerapkan aturan penggunaan gawai yang konsisten, memilihkan konten yang edukatif, serta melibatkan anak dalam kegiatan yang mendorong kesabaran, kerja sama, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini tidak hanya melindungi anak dari dampak negatif teknologi, tetapi juga membantu mereka memanfaatkan gawai secara produktif. Dengan pengawasan yang tepat, gawai dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat, bukan sekadar sumber hiburan yang menguras waktu dan mengikis nilai-nilai karakter positif.

Konflik Nilai antara Sekolah dan Internet

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian orang tua mengidentifikasi adanya konflik nilai yang dialami anak, di mana ajaran karakter positif yang diperoleh dari sekolah atau lingkungan rumah bertentangan dengan pesan yang ditemui di dunia digital. Salah satu partisipan, RO13. Syaefudin Zuhri, menyampaikan, “Anak belajar kejujuran di sekolah, tapi di internet melihat konten yang mendorong menyontek.” Fenomena ini dialami oleh sekitar 40% partisipan, khususnya pada nilai kejujuran dan sopan santun. Situasi ini selaras dengan teori *cultural mismatch* yang dikemukakan Garcia (2020), yang menjelaskan bahwa ketidakselarasan nilai terjadi ketika norma tradisional yang diajarkan dalam lingkungan keluarga dan pendidikan formal bertentangan dengan norma yang berkembang di ranah digital. Dalam konteks ini, internet menyediakan akses terbuka ke konten yang tidak selalu sejalan dengan prinsip moral yang ingin dibangun, sehingga anak berpotensi mengalami kebingungan moral. Kondisi tersebut menuntut peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengklarifikasi, menegaskan, dan menginternalisasikan nilai yang dianggap benar sesuai dengan norma sosial dan agama setempat.

Secara psikologis, konflik nilai yang berulang dapat memengaruhi pembentukan identitas moral anak. Menurut Safitri & Dewantoro, (2025), perkembangan moral terjadi secara bertahap melalui proses internalisasi nilai yang konsisten. Paparan terhadap nilai yang kontradiktif, seperti kejujuran di sekolah namun toleransi terhadap kecurangan di dunia maya, dapat menghambat kemajuan ke tahap perkembangan moral yang lebih tinggi. Anak yang terus-menerus terpapar pesan moral yang bertentangan berisiko mengalami disonansi

kognitif (Lie Ken Jie, et.al, 2025), yaitu ketidaknyamanan psikologis akibat perbedaan antara keyakinan dan perilaku yang diobservasi. Akibatnya, mereka mungkin menjadi ragu dalam mengambil keputusan moral atau bahkan mengadopsi nilai yang dianggap lebih praktis meskipun bertentangan dengan ajaran formal. Oleh karena itu, konsistensi nilai antara dunia nyata dan dunia digital menjadi faktor penting untuk menjaga keutuhan perkembangan moral anak.

Selain itu, adanya *cultural mismatch* juga berimplikasi pada hubungan sosial anak, baik di dunia nyata maupun digital. Garcia (2020) menekankan bahwa anak yang hidup di dua dunia nilai yang berbeda sering kali harus menegosiasikan identitasnya agar dapat diterima di kedua lingkungan tersebut. Misalnya, anak mungkin berperilaku sopan di rumah, tetapi menggunakan bahasa kasar atau sarkastis di media sosial karena mengikuti norma komunitas daring. Perbedaan perilaku ini dapat menimbulkan persepsi inkonsistensi karakter dan mengurangi efektivitas pendidikan moral yang diberikan oleh orang tua dan sekolah (I. Kamaruddin, et. al. 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan karakter yang tidak hanya mengajarkan nilai secara teoretis, tetapi juga melatih keterampilan literasi digital yang memungkinkan anak menyaring, mengevaluasi, dan memilih konten yang selaras dengan nilai yang dianut.

Strategi Pengawasan Orang Tua



Gambar 4. Strategi Pengawasan Orang Tua

Data penelitian menunjukkan bahwa orang tua menerapkan beragam strategi untuk mengatur penggunaan gawai anak, mulai dari pengaturan jadwal hingga pengawasan digital. Salah satu partisipan, RO6, menyatakan bahwa dirinya membuat jadwal harian dan memantau aktivitas anak melalui aplikasi *Family Link*. Visualisasi data memperlihatkan bahwa 45% responden memilih menggunakan jadwal terstruktur, 30% memanfaatkan kontrol online seperti aplikasi pemantauan, dan 25% mengandalkan komunikasi intensif dengan anak. Strategi ini menunjukkan adanya kesadaran orang tua terhadap pentingnya membatasi paparan gawai, baik dari segi durasi maupun jenis konten yang diakses. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *parental mediation* yang dikemukakan Nikken

(2017), di mana orang tua berperan aktif dalam mengarahkan, mengawasi, dan mendampingi penggunaan media digital anak. Implementasi strategi yang beragam ini memperlihatkan bahwa pengawasan gawai bukan hanya soal membatasi, tetapi juga membimbing anak dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Jika dianalisis lebih dalam, setiap bentuk *parental mediation* memiliki kekuatan dan keterbatasannya masing-masing. Penggunaan jadwal terstruktur memberikan disiplin waktu yang jelas, namun sering kali menuntut konsistensi tinggi dari kedua belah pihak. Kontrol online melalui aplikasi pemantauan memungkinkan orang tua memonitor aktivitas anak secara *real-time*, tetapi dapat memunculkan resistensi jika anak merasa kurang dipercaya (A. Mols, at. al., 2023). Sementara itu, komunikasi intensif memiliki potensi memperkuat hubungan emosional dan menanamkan nilai, namun memerlukan keterampilan dialog yang efektif agar pesan dapat diterima dengan baik (N. Mukhtahira, at. al, 2024). Nikken (2017) menekankan bahwa efektivitas *parental mediation* meningkat jika strategi-strategi tersebut dikombinasikan secara fleksibel sesuai karakter anak dan dinamika keluarga (N. Rudnova, at. al., 2023). Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gawai yang optimal memerlukan keseimbangan antara pengaturan teknis, pendampingan emosional, dan pembentukan literasi digital yang memadai.

Peran Sekolah dalam Pendidikan Karakter

Guru melaporkan berbagai tantangan yang muncul akibat tingginya ketergantungan siswa pada gawai, salah satunya seperti diungkapkan RG2 bahwa “ketergantungan gawai mengurangi empati siswa.” Fenomena ini mencerminkan pergeseran perilaku sosial, di mana interaksi tatap muka berkurang dan sensitivitas terhadap perasaan orang lain melemah. Untuk mengatasi hal tersebut, sekolah memanfaatkan dua metode evaluasi utama, yakni observasi perilaku (60%) dan proyek kolaboratif (40%). Observasi perilaku memungkinkan guru menilai secara langsung interaksi siswa dalam situasi nyata, sedangkan proyek kolaboratif mendorong keterlibatan aktif dalam kerja sama tim yang dapat memperkuat empati. Temuan ini sejalan dengan teori *whole-school approach* yang dikemukakan Berkowitz (2021), yang menekankan perlunya keterlibatan seluruh elemen sekolah, termasuk guru, orang tua, dan komunitas, dalam pembentukan karakter siswa. Dengan melibatkan semua pihak, upaya mengembangkan empati dapat berlangsung secara konsisten baik di sekolah maupun di rumah.

Pendekatan *whole-school* juga membuka ruang bagi integrasi program pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai karakter dengan aktivitas akademik dan non-akademik (P. Bacelar-Nicolau, 2023). Misalnya, guru dapat merancang proyek lintas mata pelajaran yang tidak hanya mengejar pencapaian kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan sosial-emosional siswa. Berkowitz (2021) menegaskan bahwa keberhasilan strategi ini bergantung pada komunikasi yang kuat antara sekolah dan keluarga, sehingga nilai yang diajarkan di sekolah dapat diperkuat di rumah. Dengan demikian, mengatasi dampak negatif ketergantungan gawai pada empati siswa memerlukan sinergi antara pembelajaran formal, bimbingan orang tua, dan pembiasaan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan kolaboratif ini tidak hanya membantu memulihkan kemampuan empati, tetapi juga membentuk karakter yang lebih utuh dan berkelanjutan pada diri siswa.

Dukungan yang Dibutuhkan Orang Tua



Gambar 4. Strategi Pengawasan Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu permintaan utama dari orang tua adalah adanya “workshop parenting dan modul digital,” seperti disampaikan oleh RO2 bahwa permintaan ini mencerminkan kebutuhan akan panduan yang terstruktur dan praktis dalam mengasuh anak di era teknologi. Data menunjukkan bahwa 65% responden menginginkan pelatihan literasi digital yang dapat membantu mereka memahami risiko, peluang, serta strategi pengelolaan penggunaan gawai pada anak. Kebutuhan ini sejalan dengan rekomendasi UNICEF (2022) yang menekankan pentingnya pemberdayaan orang tua melalui pelatihan dan sumber daya yang relevan. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman etika, keamanan, dan kesehatan mental anak di dunia maya. Dengan dukungan pengetahuan dan keterampilan tersebut, orang tua dapat menjadi pendamping aktif sekaligus pelindung bagi anak dalam lingkungan digital yang kompleks.

Lebih jauh, pelatihan literasi digital yang difasilitasi melalui workshop dan modul dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan teoritis dan penerapan praktis. *Workshop parenting* memungkinkan orang tua berdiskusi langsung dengan ahli dan saling berbagi pengalaman, sedangkan modul digital menyediakan materi yang dapat diakses kapan saja untuk pendalaman mandiri (E. K. Alghiffari, 2025). I. Hasiana (2024) menekankan bahwa *workshop parenting* efektif karena menggabungkan pembelajaran tatap muka yang interaktif dengan materi daring yang fleksibel. Selain itu, keberadaan modul digital dapat memperluas jangkauan manfaat, terutama bagi orang tua yang memiliki keterbatasan waktu

atau akses ke pelatihan tatap muka (S. A. Bayucca, 2021). Implementasi program tersebut di tingkat sekolah akan memberikan dukungan yang lebih komprehensif, sehingga orang tua tidak hanya reaktif terhadap tantangan teknologi, tetapi juga proaktif dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat bagi anak.

Persepsi tentang Larangan Gawai di Sekolah



Gambar 6. Larangan Gawai di Sekolah: Pro vs Kontra

Hasil survei menunjukkan bahwa 80% orang tua mendukung larangan penggunaan gawai di lingkungan belajar, dengan alasan utama untuk meningkatkan fokus anak terhadap pelajaran, sebagaimana diungkapkan RO14. Yulianti. Kelompok ini menilai bahwa larangan total dapat mengurangi distraksi dan meminimalisasi potensi penyalahgunaan gawai selama proses pembelajaran. Pendekatan ini berorientasi pada aspek *protection* dalam hak anak, yaitu melindungi mereka dari risiko yang dapat mengganggu perkembangan kognitif maupun sosial (Q. Axmedov, 2025). Pandangan ini selaras dengan penelitian Livingstone (2018) yang menyatakan bahwa pembatasan akses dapat menjadi strategi efektif dalam mengurangi paparan konten atau aktivitas yang tidak relevan dengan tujuan pendidikan. Namun, larangan total juga berpotensi membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan di abad ke-21 (S. Livingstone, & K. R. Sylwander, 2025). Dilema ini menunjukkan bahwa upaya perlindungan harus diimbangi dengan strategi pembelajaran yang adaptif agar anak tidak tertinggal dalam kemampuan teknologi.

Di sisi lain, 20% orang tua, seperti disampaikan RO24 yang lebih mendukung konsep "penggunaan bijak untuk pembelajaran" dibandingkan larangan total. Pandangan ini mencerminkan orientasi pada aspek *participation* dalam hak anak, yakni memberi mereka kesempatan untuk mengakses teknologi secara aman dan bermanfaat. Kelompok ini berpendapat bahwa gawai dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika digunakan secara terarah dan diawasi, misalnya untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, atau mengikuti kelas daring. Livingstone (2018) menekankan bahwa pendekatan partisipatif

mendorong anak untuk belajar mengelola risiko secara mandiri, bukan hanya dilindungi dari risiko (Z. Agha, 2023) . Dengan demikian, perbedaan pandangan ini mencerminkan tantangan utama dalam pengasuhan di era digital: menemukan keseimbangan antara melindungi anak dari dampak negatif teknologi dan memberi ruang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan yang relevan di era informasi.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di era digital menghadapi tantangan kompleks yang bersumber dari disrupsi komunikasi keluarga, kontradiksi nilai antara ajaran moral dan konten digital, menurunnya efektivitas metode konvensional, serta ketimpangan akses teknologi. Hasil temuan mengungkap bahwa penggunaan gawai berlebihan, terutama untuk game dan media sosial, berdampak negatif terhadap internalisasi nilai-nilai seperti kesabaran, kejujuran, dan empati. Konflik nilai yang timbul antara pembelajaran formal di sekolah dan paparan konten daring berpotensi menimbulkan kebingungan moral pada anak, sementara perbedaan gaya belajar generasi digital mengharuskan adaptasi metode pendidikan karakter agar lebih interaktif dan relevan.

Strategi pengawasan yang diterapkan orang tua, meliputi jadwal terstruktur, kontrol daring, dan komunikasi intensif, terbukti dapat mengurangi dampak negatif teknologi, namun membutuhkan konsistensi dan keterampilan mediasi yang memadai. Di sisi lain, peran sekolah melalui pendekatan *whole-school* yang melibatkan guru, orang tua, dan komunitas menjadi kunci dalam penguatan karakter, terutama melalui pembelajaran kolaboratif dan evaluasi berbasis perilaku. Meskipun terdapat perbedaan pandangan mengenai larangan total atau penggunaan bijak gawai di sekolah, keduanya menegaskan pentingnya keseimbangan antara perlindungan (*protection*) dan partisipasi (*participation*) anak dalam ruang digital.

Dengan demikian, sinergi keluarga dan sekolah perlu diperkuat melalui literasi digital yang komprehensif, kebijakan yang responsif terhadap dinamika teknologi, serta integrasi metode pembelajaran yang memadukan nilai-nilai karakter dengan keterampilan abad ke-21. Pendekatan yang adaptif dan berbasis kolaborasi diyakini mampu meminimalkan risiko teknologi sekaligus memaksimalkan potensinya untuk membentuk generasi yang berkarakter, tangguh, dan cerdas digital.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini sebagian didukung oleh SD Negeri Total Persada Kota Tangerang bersama dengan Sekolah Tinggi Agama Islam Al Amanah Al-Gontory.

DAFTAR PUSTAKA

Agha, Z., Badillo-Urquiola, K., & Wisniewski, P. J. (2023). " Strike at the root": co-designing real-time social media interventions for adolescent online risk prevention. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 7(CSCW1), 1-32.

- Alghiffari, E. K., Siswanto, D. H., & Setiawan, A. (2025). Workshop Parenting Berbasis Keluarga untuk Mengoptimalkan Pengasuhan Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 5(1).
- Axmedov, Q. (2025). Children At Risk: Definition, Types, And Mechanisms of Social Protection. *Sociometrics: Journal of Social Measurement and Analysis*, 2(1), 33-39.
- Bacelar-Nicolau, P., Mapar, M., Caeiro, S., Moreno Pires, S., Nicolau, M., Madeira, C., ... & Malandrakis, G. (2023). Empowering non-academic staff for the implementation of sustainability in higher education institutions. *Sustainability*, 15(20), 14818.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2001). *Social cognitive theory of mass communication*. *Media Psychology*, 3(3), 265–299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Bayucca, S. A. (2021). Challenges encountered and technical assistance needed by parents and learners utilizing modular distance learning: Basis for a proposed support program. *Journal of Humanities and Social Sciences (JHASS)*, 3(3), 128-135.
- Berkowitz, M. W. (2021). *The Science of Character Education*. Hoover Institution Press.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education: A research-driven guide for educators. *Character Education Partnership*. <https://www.character.org>
- Bowen, M. (1978). *Family therapy in clinical practice*. Jason Aronson.
- Boyd, Danah. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Cengiz, G. S. T., Eraktas, C. C., & Guney, F. (2025). Implementation of a Training Program for the Parents of Preschool Children: The Parent Academy. *i-Manager's Journal on Educational Psychology*, 18(4).
- Common Sense Media. (2022). *The Common Sense Census: Media use by tweens and teens, 2022*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2022>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dijk, J. van. (2020). *The Digital Divide*. Polity Press.
- Duckworth, A. (2016). *Grit: The power of passion and perseverance*. Scribner.
- Ess, C. (2019). *Digital Media Ethics: Ethical Challenges in the Digital Age*. Polity Press.
- Garcia, A. (2020). *Youth, Identity, and Digital Media*. MIT Press.
- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2014). Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206. <https://doi.org/10.1002/ab.20380>
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior:

- Practice, Thinking, and Action. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Harahap, A. S., Nabila, S., Sahyati, D., Tindaon, M., & Batubara, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Etika Remaja Di Era Digital. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.19>
- Hasiana, I. (2024). Pelatihan Orang Tua dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Harian di Rumah. *Journal of Smart Community Service*, 2(2), 64-72.
- Jobin, A., Ienca, M., & Vayena, E. (2019). The global landscape of AI ethics guidelines. *Nature Machine Intelligence*, 1(9), 389–399. <https://doi.org/10.1038/s42256-019-0088-2>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kamaruddin, I., Zulham, Z., Utama, F., & Fadilah, L. (2023). Pendidikan karakter di sekolah: Pengaruhnya terhadap pengembangan etika sosial dan moral siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 140-150.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Profil pelajar Pancasila: Penguatan karakter di satuan pendidikan*. Jakarta: Kemdikbudristek. <https://puslapdik.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kajian literasi digital keluarga Indonesia*. Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin), Kemdikbudristek. <https://litdigital.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Laporan penelitian nasional: Efektivitas pendidikan karakter di era digital*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbudristek. <https://puskur.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Pedoman operasional pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah, Kemdikbudristek. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kohn, A. (1999). *Punished by rewards: The trouble with gold stars, incentive plans, A's, praise, and other bribes*. Houghton Mifflin Co.
- Kominfo. (2023). *Laporan tahunan literasi digital Indonesia 2023*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. <https://www.literasidigital.id>
- KPAI. (2023). *Laporan tahunan KPAI 2023: Perlindungan anak dalam era digital*. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <https://kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan>
- Lickona, T. (2016). *Educating for character in the digital age: Adapting traditional methods for new realities*. *Journal of Character Education*, 12(1), 5–20.
- Lickona, T. (2019). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lie Ken Jie, C., Jessen Yramategui, J., & Huang, R. (2025). Children and divorce: A rapid review targeting cognitive dissonance, in the context of narrative therapy. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 30(2), 465-478.

- Livingstone, S. (2018). *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Polity Press.
- Livingstone, S. (2018). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Livingstone, S., & Sylwander, K. R. (2025). There is no right age! The search for age-appropriate ways to support children's digital lives and rights. *Journal of Children and Media*, 19(1), 6-12.
- Mols, A., Campos, J. P., & Pridmore, J. (2023). Family surveillance: Understanding parental monitoring, reciprocal practices, and digital resilience. *Surveillance & Society*, 21(4), 469-484.
- Mukhtahira, N., Sukma, S., & Mufaroah, M. (2024). Peran Komunikasi Efektif dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 295-305.
- Nikken, P. (2017). *Parental Mediation of Children's Digital Media Use*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 61(1), 1-22.
- Nurbani, R. R., & Mashudi, E. A. (2023). Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(2), 100-105.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rideout, V. (2020). *The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight, 2020*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020>
- Rizkiyah, A. S., & Safitri, D. (2025). Dampak YouTube Shorts terhadap Pola Pikir dan Tingkah Laku Peserta Didik. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 41-59.
- Rosen, L. D., Whaling, K., Carrier, L. M., Cheever, N. A., & Rokkum, J. (2013). The Media and Technology Usage and Attitudes Scale: An empirical investigation. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2501-2511. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.006>
- Rudnova, N., Kornienko, D., Semenov, Y., & Egorov, V. (2023). Characteristics of parental digital mediation: Predictors, strategies, and differences among children experiencing various parental mediation strategies. *Education Sciences*, 13(1), 57.
- Rusmini, S., (2025). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak. *Bookchapter Anak*.
- Ryan, K., & Lickona, T. (Eds.). (1992). *Character development in schools and beyond* (2nd ed. expanded). Council for Research in Values and Philosophy.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

- Safitri, C. N., & Dewantoro, M. H. (2025). Penerapan Teori Perkembangan Moral Jean Piaget dan Kholberg dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 6(1), 310-319.
- Selwyn, N. (2019). *What is digital sociology?* Polity Press.
- Shiddiq, S., & Taufik, M. (2024). Pengaruh gratifikasi instan aplikasi TikTok terhadap perilaku belajar siswa. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(3), 299-306.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1989). *Metode penelitian survai* (Revised. edition). LP3ES. SMERU Research Institute. (2023). *Akses dan kualitas pendidikan karakter digital di wilayah 3T*. Jakarta: SMERU. <https://smeru.or.id/id/publikasi>
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Publishing Group.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Twenge, J. M. (2018). *iGEN: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*: *(and what this means for the rest of us)* (First Atria Paperback edition). Atria Paperback.
- Uhls, Y. T., Ellison, N. B., & Subrahmanyam, K. (2014). Benefits and costs of social media in adolescence. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (Vol. 1, pp. 620–634). Wiley.
- Uhls, Y. T., Michikyan, M., Morris, J., Garcia, D., Small, G. W., Zgourou, E., & Greenfield, P. M. (2014). Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues. *Computers in Human Behavior*, 39, 387–392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.036>
- Umar, M., Ismail, F., Rahmi, S., & Arifin, Z. (2024). Transforming of Moderate Character Education in Islamic Educational Institutions. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 171-188. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i1.4168>
- UNESCO (2021). *Global Education Monitoring Report*.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>
- UNICEF. (2021). *The digital dilemma: Growing up online in Indonesia*. United Nations Children's Fund (UNICEF) Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/reports/digital-dilemma>
- UNICEF. (2022). *Digital learning and inequality in Indonesia: A wake-up call*. United Nations Children's Fund (UNICEF) Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/reports/digital-learning-and-inequality>
- UNICEF. (2022). *Digital Literacy and Online Safety for Children: A Global Perspective*. UNICEF Publications.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Polity Press.

- Warschauer, M. (2021). *Technology and equity in education: The digital divide revisited*. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 65–80. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09851-1>
- Yulianti, D., Montessori, M., Ananda, A., & Rahmi, T. (2023). Parents' Strategy in Using Gadgets as a Source of Character Education. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(2), 577-600.