



## FORMULASI PERAN ORANG TUA, MASYARAKAT, DAN PEMERINTAH DESA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DI ERA DIGITAL 4.0

Oleh

Suardin<sup>1</sup>, S. Hafidhawati Andarias<sup>2</sup>, Azaz Akbar<sup>3</sup>, Andi Lely Nurmaya<sup>4</sup>, Suarti<sup>5</sup>, Muliati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Muhammadiyah Buton

E-mail: <sup>1</sup>[suardinmuh78@gmail.com](mailto:suardinmuh78@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 09-05-2022

Revised: 11-05-2022

Accepted: 17-06-2022

### Keywords:

Peran Orang Tua, Pemanfaatan smartphone, Pendidikan Karakter

**Abstract:** Era revolusi industri 4.0 anak didik memanfaatkan teknologi informasi sebagai media/sarana belajar pemanfaatan smartphone yang tidak terkontrol berpotensi terjadinya penyalahgunaan yang menimbulkan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak. Tujuan pelaksanaan pengabdian ini, memberikan penguatan peran keluarga, masyarakat, dan pemerintah desa terhadap pendidikan karakter anak di era teknologi informasi 4.0, khususnya dalam menggunakan smartphone. Metode pengabdian ini dilaksanakan dengan sistem penyuluhan secara tatap muka, dengan tiga tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi/refleksi. Kesimpulan diperoleh bahwa: (1) pada tahap persiapan diperoleh data bahwa peserta kurang berperan mendampingi, mengawasi, dan membina anak dalam menggunakan smartphone baik dalam proses pembelajaran (daring) terlebih lagi dalam aktivitas di luar pembelajaran, akibatnya terjadi penyalahgunaan smartphone yang berpotensi merusak akhlak/moral anak; (2) pada tahap pelaksanaan diperoleh data bahwa peserta antusias menyimak, menggali informasi, bertanya, mengemukakan gagasan selama penyajian materi berlangsung; dan (3) pada tahap evaluasi/refleksi diperoleh data bahwa terbentuknya kesadaran, dan kepedulian peserta untuk berpartisipasi aktif dalam penguatan pendidikan karakter anak, khususnya dalam penggunaan smartphone, antara lain mencanangkan: (a) pendampingan intens bagi orang tua terhadap anaknya dalam menggunakan teknologi informasi/smartphone; (b) pentingnya penguatan dan menerapkan nilai-nilai kearifan-budaya lokal sebagai kontrol sosial atas moral-karakter anak di tengah masyarakat; (c) perlunya perumusan program pembinaan moral-karakter anak, kawula muda, dan orang tua oleh pemerintah desa.

---

## PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, tugas berat di bidang pendidikan adalah mempersiapkan anak untuk hidup dalam lingkungan yang selalu dinamis dan kompetitif dengan perubahan dan penyesuaian yang cermat. Dunia pendidikan pada era ini, perlu mempersiapkan generasi



bangsa menjadi komunitas yang berdaya saing, mandiri, kreatif, inovatif, tetapi juga memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter/berakhlak mulia yang dapat memberi manfaat bagi kemaslahatan masyarakat, kedaulatan dan kemajuan bangsa. Hal ini sebagaimana di tuangkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (3) “memerintahkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” .

Dewasa ini kehadiran teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan tersendiri bagi semua pihak, di satu sisi dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat, dan pada sisi lain juga dapat memberi dampak negatif, jika pemanfaatannya disalahgunakan. Penyalahgunaan teknologi informasi dapat berpotensi mengikis nilai-nilai moral-karakter, erosi ideologi, dan menyebabkan gangguan kesehatan bagi penggunaannya. Hal senada diungkapkan oleh Komar bahwa saat ini telah terjadi pergeseran orientasi penggunaan internet yang sangat memprihatinkan di kalangan anak didik. Sebagian besar pelajar menggunakan internet hanya untuk bermain game online dan membuka situs jejaring sosial, terlebih situs jejaring sosial yang terkenal saat ini di dalamnya sudah menyertakan fasilitas chatting dan games. Dampak internet lainnya yang paling merusak adalah item-item asusila dengan mudah diakses oleh anak di jaringan internet. Jaringan pertemanan pun atau bentuk hiburan lainnya kadang dipergunakan untuk memesan sekaligus menjual obat terlarang. Moral atau budi pekerti anak khususnya rusak, juga terus merosot, Contohnya anak tidak hormat kepada orang tua, menurunnya kreatifitas, bersikap pasif, kesehatan jasmani terganggu, penggunaan waktu yang berlebihan hanya untuk sekedar chatting, facebook dan game online. Bahkan ditemukan banyaknya anak yang ketagihan dengan game online internet. Anak-anak menjadi lupa waktu bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah (SPP) untuk membayar sewa/biaya internet. Kasus lain yang terjadi adalah tidak sedikit anak-anak yang menghilang dari keluarganya karena diajak oleh seseorang yang dikenal lewat jejaring sosial semacam facebook atau yang lainnya (Sugiarti, 2011).

Pemanfaatan teknologi informasi tidak dapat dihindari bagi setiap elemen masyarakat, tidak terkecuali bagi anak-anak/pelajar. Penggunaan *smartphone* dengan jaringan internet bagi anak lebih intens lagi di masa pandemi covid-19, yang mana kegiatan pembelajaran lakukan di rumah, mulai dari lembaga pendidikan anak usia dini/taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, sampai perguruan tinggi, yang di kenal dengan system belajar dari rumah (BDR) (SKB Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia, Tahun 2020). Meskipun pandemic Covid-19 berakhir, sentuhan dan pemanfaatan teknologi informasi (internet) bagi anak didik terus terjadi, karena sudah menjadi tututan hidup kenormalan baru (*new normal*) di era revolusi industri 4.0. Kompleksnya dampak negative dalam penggunaan teknologi informasi (internet) bukan berarti harus anti pati dan melarang anak untuk memanfaatkannya, melainkan harus dilakukan langkah strategis, sinergi dan kongkrit bagi seluruh pemangku kepentingan dalam penguatan pendidikan karakter anak.

Menilik Rancangan Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) Tahun 2010-2025, menempatkan pendidikan karakter sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral,



beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila (Arifin & Rusdiana, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan program Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), yaitu program pendidikan di sekolah untuk (Putranti & Susanti, 2019). Memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olahraga dengan dukungan publik dan kerjasama antar sekolah, keluarga, dan masyarakat. Kemendikbud menetapkan 5 (lima) nilai inti karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK, yakni: religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Implementasi nilai-nilai inti PPK ini diterapkan melalui tiga pendekatan, yaitu pengembangan PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat (komunitas) (Koesoema, 2018).

Untuk merealisasikan sejumlah kebijakan penguatan karakter sebagaimana diuraikan di atas, pemerintah terus berusaha menyediakan segala sumber daya yang diperlukan secara berkesinambungan. Namun, dalam implementasinya belum sepenuhnya memenuhi amanat konstitusi, khususnya dalam penguatan aspek keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan akhlak mulia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengamantkan bahwa keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah inti pendidikan kita (Nasional, 2003). Namun menurut (Arifin & Rusdiana, 2019) pada kenyataannya masih menempatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan sebagai inti pendidikan, sementara pendidikan karakter tidak dijadikan sebagai salah satu fokus penting pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya dapat membentuk generasi muda yang unggul dan berkarakter. Implikasinya adalah munculnya masalah sosial dan degradasi nilai moral bangsa Indonesia, yang memicu terjadinya berbagai tindakan dan perilaku menyimpang dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, antara lain; rusak dan mundurnya moral, akhlak dan etika; terjadinya tawuran antar pelajar/mahasiswa/pemuda; kenakalan remaja; praktik miras dan narkoba; pergaulan bebas; terjadinya korupsi, kolusi dan nepotisme; hingga adanya ancaman disintegrasi bangsa, dan lain-lain.

Pendidikan karakter memiliki makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan hal benar-salah, akan tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga anak/peserta didik memiliki kesadaran, dan pemahaman yang tinggi serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam usaha penanaman kebiasaan dimaksud membutuhkan proses yang terus menerus dan berkesinambungan di semua lingkungan pendidikan anak, baik di lingkungan formal, informal, maupun non formal, serta pada tingkatan komunitas masyarakat terkecil membutuhkan peran pemerintah desa. Sarana strategis untuk mengatasi adanya ancaman degradasi moral bangsa, sudah semestinya dilakukan melalui penguatan dan revitalisasi program pendidikan karakter secara integral dan holistik serta berkesinambungan pada lembaga pendidikan di semua jenjang, baik informal, formal, maupun non formal. Pendidikan karakter merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga menghasilkan perbaikan kualitas yang berkesinambungan (*continuous quality improvement*) yang ditujukan pada terwujudnya sosok manusia masa depan, yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa. Selanjutnya mengutip kebijakan Deng Xiaoping, sejak tahun 1985 telah melakukan reformasi pendidikan dengan memasukan



karakter dalam kurikulum formal, mulai dari jenjang persekolahan hingga perguruan tinggi. Dampak dari upaya pendidikan karakter tersebut, Cina mampu bangkit dari keterpurukan akibat dari revolusi kebudayaan Mao (Mulyasa, 2018).

Pemerintah Indonesia pun telah mencanangkan implementasi program penguatan pendidikan karakter dalam tiga pendekatan yakni pendidikan karakter berbasis kelas, kultur/budaya sekolah, dan komunitas. Pendidikan karakter berbasis kelas merupakan penguatan karakter dalam keseluruhan interaksi selama proses pembelajaran di kelas. (Koesoema, 2018) menjelaskan bahwa fokus pendidikan karakter berbasis kelas adalah keseluruhan interaksi dalam proses pembelajaran di kelas yakni; interaksi antara guru dan peserta didik dan antar peserta didik, dinamika pembelajaran, pendalaman isi materi pembelajaran, pilihan metode pengajaran, cara-cara evaluasi dan penilaian yang terjadi selama proses pembelajaran. Di jelaskan pula bahwa pengembangan pendidikan karakter berbasis kelas meskipun sering didengungkan, akan tetapi tetap menimbulkan pertanyaan dan kebingungan di kalangan para pendidik terutama tentang cara menerapkannya dalam keseluruhan proses pembelajaran. Sementara itu pendidikan karakter berbasis kultur sekolah merupakan jenis corak relasi antara individu dalam lembaga pendidikan yang terkait dengan budaya, tradisi, dan system yang telah terbentuk di dalam lingkungan pendidikan, yang mendorong terbentuknya perilaku bermoral setiap anggotanya, yang diimplementasikan dalam tiga faktor penting, dimana interaksi semua unsurnya membentuk budaya sekolah, yaitu; (1) faktor sejarah yang menentukan warna sebuah lembaga pendidikan; (2) faktor perilaku, yang menentukan tujuan, norma, regulasi, kode etik, rasa identitas anggota lembaga pendidikan; (3) faktor organisasi, berupa system komunikasi, dinamika kelompok dan struktur pembagian kerja yang mendefinisikan cara bertindak (Koesoema, 2018).

Meskipun kedua pendekatan di atas telah didorong oleh pemerintah melalui pendidikan formal, namun belum juga memberikan dampak yang signifikan dalam pembentukan karakter anak Indonesia, terlebih lagi di era teknologi informasi 4.0 yang terus berkembang dewasa ini. Jika penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah saja belum memberikan dampak signifikan di era teknologi saat ini, maka penguatan pendidikan karakter di lingkungan pendidikan informal dan non formal perlu didorong sebagai bagian sinergitas dan kesinambungan dari proses pendidikan karakter anak dari lingkungan sekolahnya. (Putri, 2018) menjelaskan bahwa teknologi tidak lepas dari dampak negatif, untuk itu sebagai pendidik harus mengawasi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Selanjutnya keluarga sebagai orang terdekat peserta didik, juga berpartisipasi dalam mengawasi dan membimbing peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Keluarga juga berhak mengawasi anak dalam bergaul dengan siapa di lingkungan sekitar. orang tua juga harus mampu memahami ragam aplikasi yang mendidik anak dan memandu anak untuk memainkannya dengan baik serta mengawasi penggunaan media informasi tersebut agar hal-hal negatif yang merusak pendidikan karakter anak dapat dicegah. Secara spesifik Palupi dalam (Putri, 2018) menjelaskan yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut: (a) meningkatkan dan memperbarui wawasan tentang internet dan gadget. Orang tua tidak bisa mengawasi anak-anak apabila orang tua gagap teknologi; (b) jika di rumah ada internet, posisikan di ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet; (c) membatasi waktu pada anak dalam menggunakan



gadget dan internet; (d) memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negative dari internet atau gadget; (e) secara tegas melarang sesegera mungkin jika ada yang tidak pantas ditonton; (f) menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak-anak.

Dalam menjalankan peran pendampingannya, orang tua/keluarga harus mampu memahami jenis aplikasi yang mendidik, membimbing/mengarahkan anak agar memanfaatkannya dengan baik, dan mengawasi anak dalam menggunakan media informasi tersebut agar hal-hal negatif yang merusak pendidikan karakter anak dapat dicegah, serta mampu menerapkan alternatif pola asuh yang tepat/sesuai. (Aslan, 2019) menjelaskan bahwa di zaman era digital saat ini, dengan berbagai macam kecanggihan teknologi, tipe pola asuh orangtua kepada anaknya juga ikut mengalami perubahan atau sinkronisasi antara peran pola asuh tipe otoriter, demokratis dan permisif.

Selain penguatan peran orang tua/keluarga yang perlu didorong, penguatan pendidikan karakter berbasis komunitas di lingkungan masyarakat menjadi salah satu pilar pendidikan karakter anak yang harus diberdayakan. Pada struktur masyarakat terkecil usaha pemberdayaan komunitas dimaksud, tentu tidak terlepas dari dorongan dan dukungan pemerintah desa. Pemerintah desa merupakan komponen strategis dalam merumuskan kebijakan dan program pembinaan karakter anak/generasi muda/warga desa, dan memberikan dukungan kepada komunitas penggiat karakter di lingkungan masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjelaskan bahwa dukungan publik dan kerjasama antar sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk memperkuat karakter anak didik sangat dibutuhkan (Arifin & Rusdiana, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa relasi yang harmonis dan bersinambung antara orang tua/keluarga, masyarakat, dan pemerintah desa, merupakan posisi strategis dan utama. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dipandang penting untuk dilakukan penyuluhan tentang "Penguatan Peran Orang Tua, Masyarakat, dan Pemerintah Desa Terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era 4.0"

## **METODE**

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan pada tanggal 10 April 2021 di Desa Bangun Kec. Sampolawa Kabupaten Buton Selatan. Peserta utama dalam kegiatan ini adalah perwakilan orang tua siswa, tokoh masyarakat, dan pemerintah desa. Turut hadir Babinkamtibmas, guru dan perwakilan siswa sekolah dasar, dengan total berjumlah 40 orang. Metode pelaksanaan pengabdian ini berupa penyuluhan tentang penguatan peran orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa dalam pendidikan karakter anak di era digital (4.0), yang dilakukan secara tatap muka dengan tetap merepakan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19. Tujuan dari pengabdian ini yaitu formulasi penguatan peran keluarga, masyarakat, dan pemerintah desa terhadap pendidikan karakter anak di era teknologi informasi 4.0. Kegiatan penyuluhan ini terlaksana atas kolaborasi Tim, yang dilakukan dengan tiga tahapan, yakni: tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi/refleksi. Target Capaian kegiatan penyuluhan ini adalah adanya pemahaman, kesadaran, orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa akan bahaya penyalahgunaan teknologi informasi, dan kemampuan merumuskan cara/strategi mengatasinya melalui penguatan pendampingan dan pembinaan karakter anak secara sinergis dan berkesinambungan.



## HASIL

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan atas dorongan untuk menangkal adanya ancaman dampak negatif pemanfaatan teknologi informasi (internet) yang menasar anak didik dan generasi muda di Desa Bangun Kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan. Desa Bangun dikenal sebagai desa yang sangat kental mempertahankan dan memegang teguh norma adat, kaidah, nilai-nilai sosial budayanya. Mata pencarian utama masyarakatnya adalah mayoritas bertani dan nelayan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tiga tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap evaluasi, dimana setiap tahapnya dapat dijabarkan dengan berbagai aktivitas.

### Tahap Persiapan

Pada tahap ini kegiatan dilakukan dalam beberapa aktivitas yakni: (1) berkoordinasi dan berdiskusi dengan pemerintah desa Bangun terkait pemetaan potensi desa dan tantangan dihadapi serta orientasi program desa. Sekaligus meminta izin atas rencana survey/observasi yang akan dilakukan di masyarakat; (2) melakukan survey/observasi/wawancara aktivitas orang tua dan/atau masyarakat di desa Bangun. Dari survey lapangan diperoleh data dan informasi bahwa aktivitas orang tua dan/atau masyarakat setiap harinya dominan waktunya dimanfaatkan untuk pergi bertani dan melaut. Hal ini menjadikan orang tua kurang mendampingi anaknya dalam proses belajarnya, saat belajar dari rumah (BDR) secara online pada masa pandemi covid-19. Akibatnya terjadi penyalahgunaan teknologi informasi oleh anak, antara lain: mengakses konten-konten di luar pelajaran, ketagihan bermain *games* dan hiburan, serta hal lain yang berpotensi merusak akhlak/moral anak; (3) analisis hasil survey/observasi lapangan dan pembagian tugas Tim kerja; (4) menyediakan segala bahan yang diperlukan yakni: (a) menetapkan dan menyusun dari dua tema materi yang ditetapkan yaitu “Dinamika Dunia Anak di Era Digital (Peluang dan Tantangan)” dan “Strategi Pendidikan Karakter Anak melalui Penguatan Peran Keluarga, Masyarakat, dan Pemerintah Desa”; (b) mendesain kegiatan penyuluhan, meliputi: menetapkan pihak-pihak yang menjadi peserta dan jumlahnya, menentukan waktu pelaksanaan, penetapan narasumber, menentukan metode, strategi/skenario penyuluhan, menyiapkan lembar/soal refleksi awal dan akhir; dan (c) menyiapkan segala perlengkapan kegiatan antara lain; daftar hadir, penataan ruang kegiatan, laptop, sound system, LCD, konsumsi, dan lain-lain.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengimplementasikan segala perencanaan yang telah ditetapkan. Keadaan yang nampak yaitu peserta antusias dan disiplin menghadiri kegiatan penyuluhan, secara tertib memasuki dan menempati ruang kegiatan. Peserta yang hadir mengikuti penyuluhan yakni; kepala desa, kepala dusun, guru, komite sekolah, tokoh masyarakat, perwakilan orang tua/wali murid, dan peserta didik. Pelaksanaan penyajian materi disampaikan dalam dua sesi, yang dibawakan oleh 2 narasumber, yakni: narasumber I menyajikan sesi materi “Dinamika Dunia Anak di Era Digital (Peluang dan Tantangan)” dan narasumber II menyajikan sesi materi “Formulasi Penguatan Peran Keluarga, Masyarakat, dan Pemerintah Desa terhadap Pendidikan Karakter Anak”. Secara umum, selama penyampaian kedua materi ini berlangsung hidkmad, peserta nampak antusias mengikuti dan menyimak materi yang disajikan. Saat penyajian materi sesi I, peserta aktif bertanya/mengajukan berbagai kasus dampak negatif dari



penyalahgunaan teknologi informasi sesuai fakta-fakta di masyarakat. Selain itu pula peserta dari kalangan orang tua/masyarakat mengajukan sejumlah tantangan yang dihadapi dalam mendidik anaknya khususnya dalam menggunakan *smartphone*. Ada pula yang berbagi gagasan dan inspirasi tentang manfaat positif dari adanya teknologi informasi.



**Gambar 1. Penyajian Materi Sesi I      Gambar 2. Suasana Peserta Pada Sesi I**

Demikian pula halnya saat materi sesi II, peserta aktif bertanya dan mengemukakan gagasan terkait dengan peran masing-masing dalam mendidik anaknya. Dari kalangan orang tua/wali, adapula yang menyadari adanya keterbatasan waktu dalam mendampingi anaknya dalam proses belajar dan memberikan penguatan nilai-nilai moral-karakter di lingkungan keluarga. Selain itu, ada pula yang menyadari diri bahwa kurang terampil dalam menggunakan teknologi informasi, sehingga tidak dapat mengontrol anaknya dalam menggunakan *smartphone*. Sementara itu, dari pihak pemerintah desa mendiskusikan bentuk-bentuk kegiatan yang dapat menjadi program di desa. Selanjutnya dari kalangan tokoh masyarakat mendiskusikan dan mengapresiasi perlunya upaya penguatan nilai-nilai kearifan budaya lokal daerah dalam membina karakter anak. Semua pandangan dan argumentasi di atas disampaikan dengan penuh antusiasme oleh peserta.



**Gambar 3. Suasana Sajian Materi Sesi II**

Dari semua pandangan yang berkembang pada sesi tanya jawab, narasumber kembali menguatkan pentingnya peran keluarga, masyarakat dan pemerintah desa terhadap pendidikan karakter anak. Orang tua didorong untuk melakukan pendampingan yang terukur dengan menghadirkan pola asuh yang tepat terhadap anak, agar dapat memfasilitasi tumbuh-kembang anak dengan menanamkan dan membiasakan nilai-nilai



karakter dan akhlak mulia di lingkungan keluarga. (Putri, 2018) menjelaskan bahwa orang tua dapat terlibat dalam kegiatan pembudayaan dan penanaman karakter melalui beberapa kegiatan, antara lain: memantau perkembangan perilaku anak melalui buku kegiatan siswa yang sudah disiapkan pihak sekolah, aktif mengikuti kegiatan rutin atau bergilir yang dilaksanakan pihak sekolah dalam pertemuan-pertemuan antara orang tua dengan wali kelas dan guru. Di era digital saat ini khususnya, orang tua perlu memperkenalkan situs pendidikan kepada anak-anak bila menggunakan gadget (lagu-lagu pendidikan, games pendidikan yang mengasah kemampuan kognitif, video pembelajaran dan lain-lain. Orang tua juga berperan mengawasi dan membatasi anak-anak dalam menggunakan ponsel, atur waktu kapan anak harus mengerjakan tugas sekolahnya, bersosialisasi dengan teman, bersosialisasi dengan keluarga, dan menggunakan ponsel atau gadget.

Tokoh masyarakat didorong untuk menggali nilai-nilai kearifan budaya lokal di desa agar menjadi nilai, aturan, dan norma sosial yang berlaku di masyarakat, yang dapat membentuk pola pergaulan dan membina karakter/akhalk mulia anak di desa. Sedangkan pemerintah desa didorong untuk dapat merumuskan program-program pembinaan dan pemberdayaan anak/generasi muda terkait usaha pembentukan karakter/akhalk mulia anak, diantaranya dapat membentuk dan/atau membina komunitas pemerhati karakter anak, program literasi digital, dan lain-lain. (Rini & Masduki 2020) menjelaskan bahwa pemerintah lebih proaktif lagi memberikan penekanan agar orang tua tidak melalaikan hak-hak anaknya yang berorientasi pada perkembangan mentalnya, agar anak lebih tangguh dalam menghadapi terpaan angin informasi, yang dapat diwujudkan antara lain melalui literasi digital pada anak maupun pada orang tua.

### **Tahap Evaluasi**

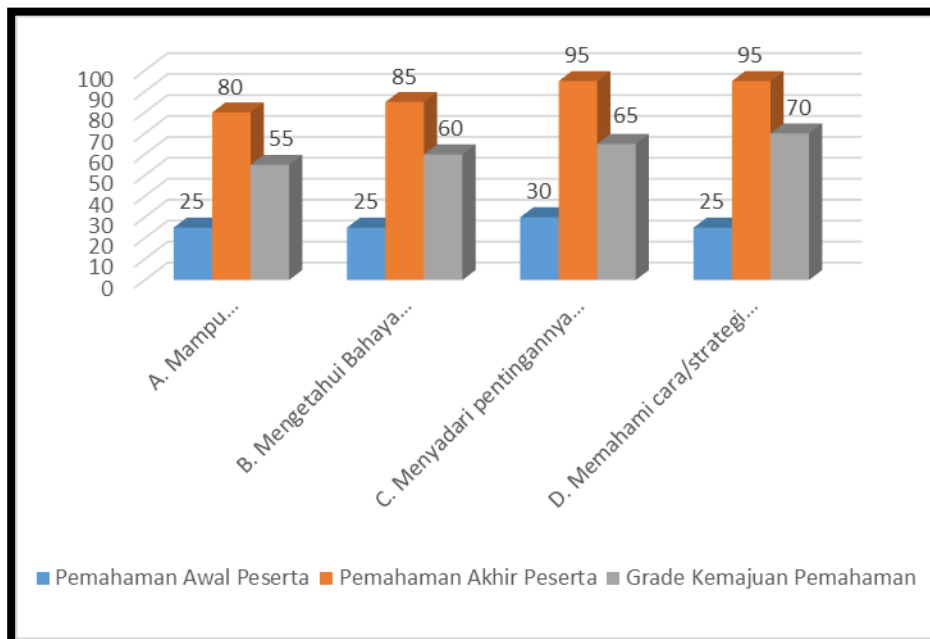
Kegiatan Evaluasi ini merupakan aktivitas untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pelaksanaan program penyuluhan yang dilakukan. Ditinjau dari aspek tingkat pemahaman dan kesadaran awal peserta, ditemukan bahwa belum memiliki pemahaman dan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter anak, khususnya mendampingi dalam penggunaan *smartphone* baik dalam aktivitas pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Setelah dilakukan refleksi akhir, peserta sangat antusias dan nampak kepeduliannya terhadap pendidikan moral-karakter anak dan mendampingi anak dalam menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran maupun aktivitas di luar pembelajaran, meskipun disadari masih memiliki keterbatasan waktu. Sementara itu bagi pemerintah desa dan tokoh masyarakat, diawal pertemuan belum memiliki program sinergi dengan pemangku kepentingan lainnya dalam pendidikan karakter anak, namun setelah diakhir pertemuan sudah memandang penting merumuskan program pembinaan karakter anak/generasi muda yang dapat diwujudkan dalam berbagai kegiatan, dan melalui penguatan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Secara jelas, hasil evaluasi kegiatan pengabdian dapat ditunjukkan pada tabel 1 berikut:





**Tabel 1. Grade Hasil Evaluasi Kegiatan Penyuluhan**

Pertanyaan/Pernyataan Refleksi	Pemahaman Awal Peserta (Rata-rata:%)	Pemahaman Akhir Peserta (Rata-Rata:%)	Kemajuan Pemahaman (%)
A. Mampu mengidentifikasi/menyebutkan Potensi Praktik-praktik penyalahgunaan media teknologi informasi/ <i>smartphone</i> oleh anak	Peserta dapat mengidentifikasi dan menyebutkan potensi praktik-praktik penyalahgunaan media teknologi informasi/ <i>smartphone</i> oleh anak (25%)	Peserta dapat mengidentifikasi dan menyebutkan potensi praktik-praktik penyalahgunaan media teknologi informasi/ <i>smartphone</i> oleh anak (80%)	55
B. Mengetahui bahaya penyalahgunaan teknologi informasi/ <i>smartphone</i> bagi anak	Peserta dapat menyebutkan jenis bahaya penyalahgunaan teknologi informasi/ <i>smartphone</i> bagi anak (25%)	Peserta dapat menyebutkan jenis bahaya penyalahgunaan teknologi informasi/ <i>smartphone</i> bagi anak (85%)	60
C. Menyadari pentingnya pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i>	Peserta menyadari pentingnya pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i> (30%)	Peserta menyadari pentingnya pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i> (95%)	65
D. Memahami cara/strategi pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i>	Peserta memahami cara/strategi pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i> (25%)	Peserta memahami cara/strategi pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan <i>smartphone</i> (95%)	70



**Gambar 4. Grafik Hasil Evaluasi Kegiatan Penyuluhan**

Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil evaluasi peserta pada aspek: (1) kemampuan mengidentifikasi/menyebutkan potensi praktik-praktik penyalahgunaan media teknologi informasi/*smartphone* oleh anak, diperoleh kemajuan pemahaman dengan nilai 55%; (2) pengetahuan tentang bahaya penyalahgunaan teknologi informasi/*smartphone* bagi anak, diperoleh kemajuan pemahaman dengan nilai 60%; (3) kesadaran tentang pentingnya pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan *smartphone*, diperoleh kemajuan pemahaman dengan nilai 65%; dan (4) pemahaman cara/strategi pembinaan karakter anak di era teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan *smartphone*, diperoleh kemajuan pemahaman dengan nilai 70%.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan berjalan secara baik dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang tua, masyarakat, dan pemerintah desa dalam penguatan pendidikan karakter anak di era digital 4.0. Pada tahap persiapan diperoleh data bahwa peserta kurang berperan mendampingi, mengawasi, dan membina anak dalam menggunakan *smartphone* baik saat proses pembelajaran (daring) terlebih lagi dalam aktivitas di luar pembelajaran, akibatnya terjadi penyalahgunaan *smartphone* oleh anak yang berpotensi merusak akhlak/moral anak. Pada tahap pelaksanaan diperoleh data bahwa peserta antusias menyimak, menggali informasi, bertanya, mengemukakan gagasan selama penyajian materi penyuluhan; dan Pada tahap evaluasi/refleksi diperoleh data: terbentuknya kesadaran, dan kepedulian peserta untuk berpartisipasi aktif dalam penguatan pendidikan karakter anak, khususnya dalam penggunaan *smartphone*, antara lain mencanangkan: (a) pendampingan intens bagi orang tua terhadap anaknya dalam menggunakan teknologi informasi/*smartphone*; (b) pentingnya penguatan dan menerapkan nilai-nilai kearifan-budaya lokal sebagai kontrol sosial atas moral-karakter anak di tengah masyarakat; (c) perlunya perumusan program pembinaan moral-karakter anak, kawula



muda, dan orang tua oleh pemerintah desa. Setelah kegiatan ini, mestinya perlu ada program tindak lanjut untuk mengetahui sejauhmana aksi nyata orang tua, masyarakat, pemerintah desa dalam usaha pembentukan dan pembinaan karakter anak di desanya, secara berkesinambungan.

#### **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terimakasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Buton atas dukungan motivasi maupun pendanaan, sehingga artikel pengabdian ini dapat diterbitkan. Terima kasih pula kepada penerbit Jurnal yang bersedia menerbitkan artikel pengabdian ini, serta kepada semua pihak yang turut terlibat dalam kegiatan pengabdian, penyusunan artikel, dan proses publikasi.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- [1] Arifin, B. samsul, & Rusdiana, A. (2019). Manajemen Pendidikan Karakter. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. Jurnal Studia Insania. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- [3] Koesoema, D. (2018). Pendidikan Karakter Berbasis Kelas, Menumbuhkan Karakter dalam Pemelajaran. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- [4] Koesoema, D. (2018). Pendidikan Karakter Berbasis Kultur Sekolah, Menumbuhkan Ekosistem Moral Pendidikan. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- [5] Mulyasa. (2018). Manajemen Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Nasional, D. P. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- [7] Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 37-50. In Jurnal Pendidikan Dasar.
- [8] Rini, T. P. & Masduki, M. (2020). Pendidikan Karakter Keluarga Di Era Digital. AL-MIKRAJ: Indonesian Journal of Islamic Studies and Humanities.
- [9] Sugiarti, Y. (2011). Peranan Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak. Jurnal Teknodik.



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**