



Contents lists available at openscie.com

Open Community Service Journal

Journal homepage: <https://opencomserv.com>



Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Siswa SD

Vivi Ratnawati¹, Sri Panca Setyawati¹, Risaniatin Ningsih¹, Aulia Karuniawati¹

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri - Kediri, Indonesia

*Correspondence E-mail: vivi@unpkediri.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Disubmit 19 Jan 2023

Diperbaiki 30 Jan 2023

Diterima 31 Jan 2023

Diterbitkan 03 Feb 2023

Kata Kunci:

Gawai,

Karakter,

Tanggung Jawab.

ABSTRACT

Subyek kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri. Kegiatan ini dilatar belakangi adanya peningkatan penyalahgunaan gawai oleh siswa. Penggunaan gawai ini lah yang menimbulkan problema bagi sekolah, karena ternyata banyak siswa yang menyalahgunakan gawai. Gawai tidak hanya digunakan untuk kepentingan belajar tetapi lebih banyak digunakan untuk kepentingan yang tidak terkait dengan belajar pembelajaran, seperti mengakses game online, bersosial media, melihat video, dan sebagainya. Oleh karena itu, sangat penting memberikan pengetahuan tentang penggunaan gawai yang bertanggung jawab terutama pada siswa. Upaya tersebut dilaksanakan dalam kegiatan program pengabdian masyarakat ini. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mensosialisasikan cara bijak menggunakan gawai dalam rangka membangun karakter tanggung jawab pada siswa dan mencegah terjadinya penyalahgunaan gawai yang berdampak negatif. Metode yang akan digunakan adalah ceramah bervariasi dengan dialog, bernyanyi, dan *ice breaking*. Tahapan yang akan dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan sosialisasi akan disampaikan materi tentang bijak bergawai. Evaluasi dilaksanakan selama berlangsungnya sosialisasi. Hasilnya selama proses, siswa menunjukkan konsentrasi yang tinggi, aktif, dan mampu menjawab pertanyaan dengan tepat terkait materi yang disampaikan.

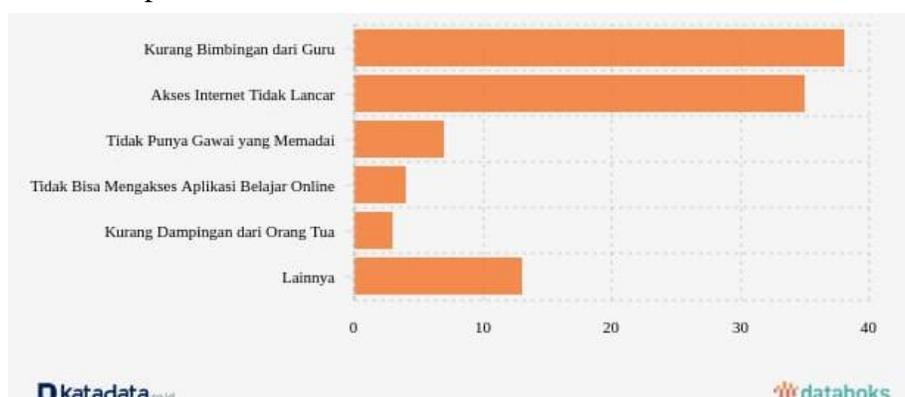
1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian **Hardianto (2021)** ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring orang tua siswa sekolah dasar dalam Pendidikan masih rendah, kemitraan sekolah dengan orang tua siswa kurang optimal sehingga belum adanya program yang sistematis untuk orang tua siswa sekolah dasar dalam mendampingi belajar, dan pemanfaatan perangkat ICT untuk pembelajaran dan komunikasi sekolah dan orang tua belum optimal. Persoalan ini tidak hanya di hadapi oleh sekolah-sekolah di perkotaan, namun juga di hadapi oleh sekolah-sekolah di lingkungan pedesaan, walaupun dengan tingkat problema yang relatif berbeda. Kondisi ini juga terjadi di SDN Toyoresmi, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri. SDN Toyoresmi, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri adalah salah satu sekolah dasar yang berada di lingkungan pedesaan. Berdasarkan data di DAPODIK SDN Toyoresmi memiliki 102 siswa, terdiri atas laki-laki 57 siswa dan perempuan 45 siswa dan terbagi dalam 6 rombongan belajar dan memiliki 8 guru. Untuk sarana prasarana terdiri atas 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, 2 sanitasi siswa, namun belum memiliki akses internet.

Sekolah di wilayah desa dan kota memiliki perbedaan yang sangat nyata dari segi akses, sarana dan prasarana, hingga sumber daya pengajar (**Mahdalena & Handayani, 2020**). Sekolah di pedesaan memiliki fasilitas akses dan sarana prasarana yang masih kurang memadai dan minimnya pengajar yang berkompoten. Faktanya tingkat pendidikan di pedesaan relatif lebih rendah dibandingkan dengan di lingkungan perkotaan. Di daerah pedesaan masih banyak para pekerja yang tidak tamat pendidikan SD, SMP, maupun SMA hal ini didukung dengan infrastruktur yang masih rendah, kesenjangan ekonomi, dan minimnya kualitas pendidikan. Beberapa alasan mengapa pendidikan di pedesaan relatif lebih rendah dibandingkan perkotaan: (1) Rendahnya kemauan dan mindset yang masih menganggap pendidikan tidak penting; (2) Kemampuan ekonomi yang tidak mendukung; (3) Tidak adanya dukungan dari orang tua; (4) Kurangnya infrastruktur yang memadai.

Di era pandemi seperti sekarang, semakin memperburuk kualitas pendidikan di pedesaan. Pada kenyataannya, walaupun pandemi sudah berjalan hampir dua tahun dan pembelajaran daring sudah dilaksanakan cukup lama, masih banyak anak-anak di pedesaan yang belum mampu beradaptasi dan paham akan teknologi sebagai penunjang pendidikan. Sistem pendidikan secara daring pun tidak mudah, disamping harus memiliki rasa tanggung jawab, kesadaran disiplin untuk belajar secara mandiri juga harus ada fasilitas dan sumberdaya yang mesti disediakan. Hasil penelitian **Rendiyawati (2021)** terhadap guru dan calon guru yang 22,2% responden tinggal di wilayah perkotaan dan 77,8% tinggal di wilayah pedesaan menunjukkan hasil: 88,9% merasakan kendala pembelajaran daring dan 11,1% tidak mengalami kendala (jaringan, subsidi kuota internet dari pemerintah, termasuk beberapa responden yang tinggal di wilayah pedesaan).

Berdasar hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat 92% responden (siswa) mengalami banyak masalah dalam mengikuti pembelajaran daring selama pandemi (**Yunianto, 2020**). Beberapa kendala yang dimaksud dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Data tentang Kendala Belajar Daring

Saat diberlakukannya pembelajaran daring, mulai dari TK sampai dengan PT dituntut untuk belajar mandiri dari rumah masing-masing. Aktivitas pembelajaran daring tersebut, khususnya bagi anak-anak sekolah dasar mau tidak mau membuat orang tua dan anak-anak jadi mengandalkan *gadget* (gawai), karena adanya gawai sangat membantu dalam menunjang proses belajar pembelajaran daring. Meski demikian, penggunaan gawai ini bisa berdampak buruk pada anak jika disalahgunakan. Terlebih pada jenjang sekolah dasar. Usia siswa masih tergolong sangat muda, pikiran siswa penuh dengan dunia bermain dan bersenang-senang. Kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengoperasikan gawai juga belum maksimal (**Rohmiyati, 2021**).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada siswa kelas tinggi di masa pembelajaran daring covid-19 selama 5-12 jam. Pembelajaran daring dilakukan selama 1-4 jam, sedangkan sisa waktu 1-8 jam digunakan untuk bermain game online dan melihat Youtube. Anak menjadi kecanduan bermain gawai karena kontennya menarik, tersedia fasilitas yang memadai serta waktu bermain gawai yang lebih banyak (**Ardhyantama & Wardani, 2021**).

Murdaningsih & Faqih (2014) menjelaskan bahwa uswitch.com telah mempublikasikan hasil penelitiannya yang menunjukkan lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia memiliki *smartphone* sebelum berusia 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati *smartphone* dalam usia 2 tahun. Di Indonesia pengguna *smartphone* mencapai 170,4 juta atau 61,7% dari keseluruhan populasi sehingga menempatkan Indonesia pada posisi ke-4 dunia dalam penggunaan *smartphone*. Kondisi tersebut dianggap wajar karena memang pada saat ini manusia berada dalam era digital.

Pada era digital, dapat kita lihat disekitar kita bahwa pengguna *smartphone* bukan hanya dari kalangan remaja dan orang dewasa, namun juga di kalangan anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar (SD). Penggunaan *smartphone* atau pun *gadget* semakin meningkat pada waktu pandemi Covid-19 yang disebabkan adanya kebijakan pembatasan kegiatan di luar rumah, termasuk belajar/bekerja dari rumah. Kondisi tersebut mendorong anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi dengan media *gadget*.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak lebih banyak beraktivitas yang menggunakan teknologi daripada berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, bahkan dengan keluarga intinya. Tampaknya anak-anak usia sekolah dasar tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan sudah menjadi sebuah kebutuhan. Kondisi ini juga digambarkan oleh **Hasibuan (2015)**, bahwa saat ini jarang sekali terlihat anak-anak bermain dengan permainan tradisional. Anak-anak zaman ini banyak berintegrasi dengan teknologi, seperti *gadget* dan *video game* dan waktu yang dihabiskan anak-anak dengan media setiap hari lebih banyak, yaitu untuk menonton televisi 3 jam (selain di hari sekolah) dan 7.4 jam pada hari libur, waktu bermain internet rata-rata 2.1 jam.

Meskipun teknologi bermanfaat sangat besar, khususnya dalam dunia pendidikan, namun tidak lepas dari dampak negatif. Dampak negatif teknologi, terutama sosial media sangat beragam, khususnya terhadap psikologi sosial anak, antara lain ketergantungan, kekerasan, pornografi, dan perilaku anti sosial (**Astuti & Nurmalita, 2014**). Untuk itu penggunaan teknologi (sosial media atau pun *gadget*) oleh anak-anak harus mendapatkan pengawasan dari pendidik (orang tua, guru, dan masyarakat) agar terhindar dari dampak negatif tersebut.

Dari beberapa dampak negatif yang dikemukakan oleh **Astuti dan Nurmalita (2014)**, yang paling rentan dan mudah bagi anak-anak SD adalah ketergantungan (kecanduan), terutama kecanduan *game online*. Kecanduan (ketergantungan) adalah keinginan terus-menerus terhadap suatu kegiatan maupun zat tertentu yang terasa penting atau menimbulkan rasa bahagia, senang, meskipun berdampak negatif. Apa pun dapat menjadi suatu kecanduan jika dilakukan secara berlebihan. Kecenderungan anak dalam menggunakan *smartphone* dan tabletnya untuk bermain *game* lebih tinggi dibandingkan untuk aplikasi edukasi (**Zaini & Soenarto, 2019**).

Nithy (2014) menjelaskan bahwa *TheAsianParent Insight bersama Samsung Kidstime melalui Mobile Device Usage Among Young Kids* melakukan survei kepada 500 orang tua di Indonesia terkait penggunaan gadget dan ditemukan 81% orang tua berharap untuk aplikasi pendidikan dan 85% untuk aplikasi buku, namun kenyataannya untuk aplikasi pendidikan hanya 57%, untuk aplikasi buku 14% dan 72% digunakan untuk bermain *game*. Orang tua menyatakan bahwa 99% anak memainkan gadget di rumah dan 17% menyatakan anak memainkan gadget saat di sekolah. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa tidak ada kesesuaian antara tujuan, harapan, dan kenyataan pemberian izin penggunaan gadget pada anak oleh orang tua (**Zaini & Soenarto, 2019**).

Tanggung jawab merupakan karakter yang penting dalam kehidupan manusia karena merupakan sebuah substansi yang bersifat kodrati sebagai wujud dari kesadaran akan kewajiban serta akibat yang ditimbulkan. Tanggung jawab adalah kewajiban untuk menyelesaikan tugas yang telah diterima secara tuntas melalui usaha yang maksimal serta berani membayar segala akibatnya. (**Syafitri, 2017**) dan perlu dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai kedamaian, ketentraman, dan kedisiplinan terhadap tindakan dan perbuatan (**Rustam, 2016**). Salah satu karakter tanggung jawab yang sangat penting dan harus ditumbuhkembangkan khususnya bagi anak-anak usia dini adalah tanggung jawab belajar. Dikatakan penting karena dengan bertanggung jawab individu bisa mengetahui sejauh mana kemampuannya dalam bertindak. Selain itu, perilaku/tindakan yang didasarkan pada karakter tanggung jawab akan membuat seseorang bisa meningkatkan potensinya melalui aktivitas belajar sesuai dengan harapan diri maupun lingkungan.

Perilaku tanggung jawab siswa dapat diketahui dari beberapa indikator, yaitu: 1) memiliki kesiapan belajar, 2) memiliki inisiatif terlibat dalam pembelajaran dan penyelesaian tugas, 3) disiplin dalam manajemen sumber belajar, 4) memiliki komitmen pada tugas (**Kartika et al., 2014; Pasani & Basil, 2014**).

Dalam kehidupan, memiliki karakter tanggung jawab adalah suatu keharusan karena tanggung jawab adalah ciri manusia beradab (berbudaya) dan harus ditanamkan sejak dini khususnya tanggung jawab belajar, salah satunya melalui pendidikan. Sebagaimana sudah diuraikan bahwa siswa yang memiliki tanggung jawab belajar dapat diketahui dari beberapa indikator. Secara sederhana siswa dikatakan memiliki tanggung jawab belajar ketika aktif dan disiplin dalam mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas dan PR dengan baik sesuai jadwal yang telah ditentukan, serta berani menanggung akibat dari setiap perbuatan.

Namun adanya pandemi Covid-19 memberikan dampak buruk juga terhadap beberapa karakter siswa, salah satunya terhadap karakter tanggung jawab. Selama terjadinya pandemi Covid-19 proses belajar dan pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah dengan pembelajaran berbasis internet (pembelajaran daring atau *online*). Pembelajaran daring mungkin tidak terlalu berdampak terhadap penyajian materi pelajaran (proses pembelajaran) namun tidak demikian halnya terhadap pembentukan karakter (proses pendidikan), karena guru tidak bisa melakukan kontrol langsung terhadap perilaku siswa. Selama pembelajaran daring Siswa cenderung malas dalam mengerjakan PR/tugas dari guru sehingga penyelesaian tugas tidak tepat waktu. Bahkan jika selesai, seringkali yang menyelesaikan adalah orang tua. Hal ini memicu munculnya kebiasaan buruk pada siswa dan jika dibiarkan terus menerus akan menjadi sebuah karakter buruk, yaitu karakter tidak bertanggung jawab.

Sebagaimana diketahui bahwa penanaman karakter dilakukan melalui pendidikan karakter dan pendidikan karakter merupakan gerakan proaktif yang harus dilakukan oleh semua elemen masyarakat, baik sekolah maupun keluarga. Adanya pendidikan karakter diharapkan bisa menjadi solusi jangka panjang terkait dengan masalah moral dan etika dan pendidikan karakter ini harus menjadi bagian yang integral dalam isi pendidikan (**Koesoema, 2015**). Integral dalam isi pendidikan yang dimaksud adalah pembentukan karakter harus dilakukan secara utuh dan menyeluruh dan diimplementasikan dengan pendekatan yang holistik dan terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Seharusnya masa anak-anak dihabiskan dengan bermain dan bersosialisasi/berkomunikasi di luar rumah, namun pada masa sekarang anak-anak lebih nikmat bermain dengan gawai. Kondisi dan problema sebagaimana telah dipaparkan, juga dialami oleh SDN Toyoresmi. Problema khusus yang dihadapi adalah penyalahgunaan penggunaan gawai oleh siswa, hal ini kemungkinan disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran daring yang serta merta sehingga belum sempat membekali dan melakukan sosialisasi pada siswa maupun orang tua terkait penggunaan gawai yang bijak. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mensosialisasikan cara bijak menggunakan gawai dalam rangka membangun karakter tanggung jawab pada siswa dan mencegah terjadinya penyalahgunaan gawai yang berdampak negatif.

2. Metode Pelaksanaan

Permasalahan yang teridentifikasi di SDN Toyoresmi Kabupaten Kediri adalah banyaknya terjadi penyalahgunaan penggunaan gawai (*gadget*) oleh siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 tahun 2021. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai menurun karakter tanggung jawabnya, khususnya tanggung jawab belajar. Kondisi ini sangat berbahaya jika tidak mendapatkan solusi, karena akan memicu tumbuhnya karakter tidak bertanggung jawab. Solusi yang ditawarkan adalah memberikan sosialisasi terkait dengan penggunaan gawai secara bijak agar siswa lebih bertanggung jawab. Dalam memberikan sosialisasi akan digunakan metode ceramah dengan variasi dialog, bernyanyi, dan *ice breaking*. Penggunaan metode bernyanyi akan mampu merangsang perkembangan, khususnya dalam berbahasa, berinteraksi dengan lingkungannya (**Fadilah, 2012**) dan dapat meningkatkan kecerdasan dan prestasi (**Yanuar, 2012**). Bernyanyi merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan, bisa menjadi hiburan sehingga membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Metode ini juga lebih cocok untuk anak SD.

Metode bernyanyi dalam hal ini adalah dengan menggunakan syair-syair lagu yang liriknya disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan yaitu terkait pemanfaatan gawai karena bernyanyi merupakan aktifitas mengungkapkan rangkaian kata dengan nada (intonasi) tertentu membentuk sebuah lagu yang mengekspresikan jiwa dan emosi. Oleh karena itu, tim abdimas sebelum melaksanakan kegiatan sudah mempersiapkan lagu-lagu khusus hasil modifikasi dari lagu yang sudah ada. Sebagai contoh:

Lagu Asli	Lagu Modifikasi
Satu-satu, aku sayang ibu. Dua-dua, juga sayang ayah. Tiga-tiga sayang adik kakak. Satu, dua, tiga, sayang semuanya.	Satu-satu, ayo baca buku. Dua-dua, yuk rajin membaca. Tiga-tiga belajar bersama. Satu, dua, tiga, pasti jadi juara.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada 5 Januari 2021 di SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri dan diikuti oleh 50 siswa yang terdiri dari kelas IV, V, dan VI. Materi sosialisasi juga dikemas dalam bentuk materi *ice breaking* (Cerita Angka) yaitu materi berupa cerita terkait dengan penggunaan gawai dan mengandung unsur angka. Angka-angka tersebut merupakan nomor urut siswa. Kegiatan diawali dengan yel-yel dan bernyanyi, selanjutnya penyampaian materi sosialisasi. Dalam penyampaian materi, tim abdimas akan membacakan Cerita Angka dan ketika salah satu angka disebut maka siswa dengan nomor urut yang sesuai dengan angka yang disebut akan memperkenalkan diri dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim, sehingga siswa konsentrasi, tidak membosankan, dan seluruh siswa bisa terlibat secara aktif. Kegiatan diakhiri dengan membaca komitmen siswa tentang penggunaan gawai, meneriakkan yel-yel, dan bernyanyi.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini, evaluasi terhadap siswa dilakukan selama proses berlangsung, yaitu dengan mengamati: konsentrasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi

yang disampaikan yang ditunjukkan dengan kemampuan menjawab pertanyaan. Selama proses, siswa menunjukkan konsentrasi yang tinggi, aktif, dan mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Hal ini tidak terlepas dari penyiapan tehnik penyampaian materi yang mendukung terciptanya konsentrasi yang tinggi pada siswa, aktif, dan mampu menjawab pertanyaan karena pertanyaan yang diajukan bersifat praktis

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada di SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri mendapat respon positif terlihat dari antusiasme para siswa saat dilakukan penyuluhan, tanya jawab, menyampaikan ide dan bersedia mengikuti dari awal hingga selesai acara.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh kelas IV, V dan VI SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri yang berjumlah 50 siswa. Gambaran data siswa yang mengikuti penyuluhan tentang tema Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab adalah sebagai berikut:

Table 1. Data Siswa kelas IV, V, VI SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri

No	Kelas	Jenis kelamin	Jumlah siswa
1	IV	Laki-laki	9
		Perempuan	7
		Total	16
2	V	Laki-laki	14
		Perempuan	6
		Total	20
3	VI	Laki-laki	8
		Perempuan	6
		Total	14
Jumlah Total kelas IV, V, VI			50

Hasil wawancara terhadap 50 siswa menyatakan bahwa keseluruhan siswa (100%) selama di rumah menggunakan gawai untuk kebutuhan sebagai berikut: sebanyak 43% siswa menggunakan gawai untuk bermain *game online*, 20% siswa menggunakan gawai untuk melihat video di youtube, 22% menggunakan gawai untuk melihat film kartun, dan ada 15% siswa menggunakan gawai untuk bermain media sosial layaknya Facebook, Instagram, Tik Tok. Berikut data penggunaan gawai oleh siswa SDN Toyoresmi, tersaji dalam grafik diagram di bawah ini:



a



b

Gambar 3. a) Pemberian penyuluhan kepada siswa SDN Toyoresmi, b) Pemberian materi kepada siswa SDN Toyoresmi

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Siswa SDN Toyoresmi Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri ini berjalan lancar dan penuh antusias dari siswa. Siswa juga menunjukkan konsentrasi dan keaktifan yang tinggi. Pengetahuan terhadap penggunaan gawai yang lebih bertanggung jawab telah dapat di mengerti dan dipahami oleh siswa. Pada akhir sesi kegiatan penyuluhan ini siswa siswi sepakat untuk menggunakan gawai sebagaimana mestinya agar dapat mengantisipasi dampak yang membahayakan akibat penggunaan gawai yang berlebihan. Sebagai tindak lanjut dalam menunjang keberhasilan kegiatan penyuluhan ini adalah dengan keterlibatan orangtua dalam mendampingi, mengawasi dan membatasi pemakaian gawai serta menyalurkan bakat minat anak pada aktivitas lain yang dapat lebih menjalin interaksi sesama anak, misalnya dengan kegiatan olahraga, kegiatan keagamaan dan kegiatan kebersamaan lainnya. Selanjutnya kegiatan penyuluhan terkait Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab ini perlu dilakukan secara berkesinambungan, baik kepada guru di sekolah, orang tua maupun anak-anak.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema Pemanfaatan Gawai sebagai Media Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Siswa SD ini kepada: Kepala SDN Toyoresmi dan LPPM UNP Kediri.

6. Authors Note

Artikel ini tidak ada konflik kepentingan mengenai publikasi ini, dan kami sudah melakukan uji plagiarisme dengan menggunakan Turnitin.

7. References

Aisyah, A., Nusantoro, E., & Kurniawan, K. (2014). Increase Learning Responsibilities Through

Content Usage Services. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, III(3), 44-50.

Ardhyantama, V., & Wardani, R. P. (2021). Kecanduan Gawai sebagai Implikasi Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar, 97-108.

Astuti, A. P., & Nurmalita, A. (2014). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 91– 111.

Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Hardianto, D. (2010). Model Pembelajaran Blended Partisipatif Untuk Meningkatkan Kemitraan Sekolah dan Orang tua Siswa Sekolah Dasar di Yogyakarta. 2021. *Disertasi*. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasibuan, S. (2015). Budaya Media dan Partisipasi Anak di Zaman Digital. *Konferensi Internasional Pascasarjana*. Surabaya: Prodi S2 Komunikasi Universitas Airlangga.

Kartika, L., Tandililing, E., & Bistari, S. (2016). Penerapan *Engaged learning strategy* dalam menumbuhkembangkan tanggung jawab belajar dan kemampuan koneksi matematis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, I(2), 57-64.

Koesoema, D. (2015). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Indonesia: PT Kanisius

Mahdalena V. & Handayani L. (2020). Perbedaan Pengetahuan Belajar Siswa di Desa dan di Kota Menggunakan Media Video. *Jurnal Lingkar Studi Komunikasi*, 6(2), 72-82.

Murdaningsih, D., & Faqih, M. (2014). Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget. <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-surveijutaananak-usia-sd-kecanduangadget>.

Nithy, T. (2014). Survey Tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan. <https://id.theasianparent.com/hasilsurvey-smartphone-yangmengejutkan>.

Pasani, C. F., & Basil, M. (2014). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Model Kooperatif Tipe TAI di Kelas VIII SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, II(3), 219-229.

Rendiyawati, R. (2021). Komparasi Pendidikan Desa dan Kota Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1503-1520.

Rohmiyati, C. (2021). Pembelajaran daring Belum Efektif Bagi Anak Usia SD. *Koran Bernas. Jum'at*, 24 Desember 2021.

Rustam, K. (2016). Meningkatkan Tanggung Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Proyeksi. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, 2(2).

- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi *Giving Questions And Getting Answers* Pada Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1 (2).
- Yanuar. (2012). *Jenis-Jenis Hukuman Edukatif Untuk Anak SD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Yunianto, T. K. (2020). Survei SMRC: 92% Siswa Memiliki Banyak Masalah dalam belajar Daring. *Katadata.co.id*.
- Zaini, M. dan Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1), 254 – 264.