

## PERAN GURU DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MASA PANDEMI COVID-19 DARI SEGI PEMANFAATAN GAWAI

Rr. Purwanti

E-Mail: [rrpurwanti.spd@gmail.com](mailto:rrpurwanti.spd@gmail.com)

SMP Negeri 1 Mesuji, Ogan Komering Ilir

E-mail: [rrpurwanti.spd@gmail.com](mailto:rrpurwanti.spd@gmail.com)

---

### Abstrak

Transformasi pendidikan pada saat wabah covid-19 menghendaki siswa belajar dari rumah. Sarana pembelajaran yang ramah pakai berupa gawai. Data yang diperoleh dari pengamatan fenomena tingkah laku peserta didik saat belajar daring menggunakan gawai adalah kecenderungan menggunakan gawai berlama-lama bukan selalu untuk belajar, tetapi bermain game atau media sosial. Penanaman nilai karakter terus ditingkatkan yakni nilai religius, nilai nasionalis, kemandirian, bergotong royong, dan berintegritas. Pemanfaatan gawai dalam pembelajaran memiliki dampak positif menjadi media hiburan atau relaksasi dalam belajar, meningkatkan kemudahan akses pengetahuan, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, tersedianya teknologi pendidikan yang lebih canggih, membantu ketajaman kemampuan mengingat peserta didik, dan meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu. Peran guru berhubungan dengan sarana pembelajaran berupa gawai adalah mengarahkan agar peserta didik menggunakan gawai hanya sesuai dengan kebutuhan belajar saja, menjelaskan konten yang bermanfaat, menjelaskan dampak positif dan negatif dari menggunakan gawai, dan menanamkan-menguatkan nilai karakter kepada peserta didik dengan pengarahan, nasihat, dan teladan. Peran besar guru dalam Penguatan pendidikan Karakter perlu dukungan orang tua peserta didik dan *stakeholder*.

**Kata kunci:** Peran guru, Penguatan Pendidikan Karakter, manfaat gawai, masa pandemi covid-19.

### Abstract

*The transformation of education during the Covid-19 pandemic requires students to learn from home. A friendly learning facility in the form of a device. Data were obtained from observations of phenomena behavior of students when learning online using the device is a tendency to use devices longer not always to learn, but to play games or social media. The main character's values continue to be strengthened, namely religious, independent nationalist, mutual cooperation, and integrity. The use of devices in learning has a positive impact be a medium of entertainment or relaxation in learning, increase the ease of access to knowledge, increase comfort in learning, the availability of more sophisticated educational technology, help the sharpness of the ability to remember students, and increase the ability to manage time. A roles of the teachers are related for learning tools in this form to devices, namely directing students to use devices only according to their learning needs, explaining useful content, explaining the positive and negative effects of using devices, and strengthening character values to students with direction, advice, and role model. The big roles for teacher of strengthenings character educations needs the support to parent of student then stakeholders.*

**Keywords:** A roles from teacher, Strengthenings Characters Educations, the benefits for devices, the Covid-19 pandemic.

---

### 1. Pendahuluan

Dampak pandemi covid-19 merata pada seluruh lini kehidupan. Tidak terkecuali sektor pendidikan. Akibatnya,

transformasi pendidikan masa pandemi covid-19 harus dilakukan untuk menghindari penularan dan penyebaran covid-19 peserta didik melakukan kegiatan

belajar dari rumah. Sesuai Edaran Kemendikbud no.4 tahun 2019 dirujuk agar proses belajar dilakukan di rumah melalui daring. Pada pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan dengan sistem daring, luring, dan kombinasi daring dan luring. Daring berarti semua sistem pembelajaran melalui jaringan internet. Luring berarti pembelajaran dilakukan dengan sistem pemberian tugas secara langsung, orang tua siswa saja hadir sesuai jadwal berkenaan menerima materi, tugas, tagihan serta mengkonfirmasi hasil mengerjakan latihan dan tagihan jika sudah selesai. Daring dan luring berarti sekolah menggunakan kombinasi keduanya. Peserta didik memilih akan mengikuti secara daring atau luring sesuai ketersediaan sarana.

Pembelajaran secara daring memerlukan sarana telekomunikasi jarak jauh. Sarana yang diperlukan berupa akses jaringan internet dan perangkat keras. Perangkat keras berupa komputer, laptop, atau gawai. Perangkat yang mudah dan ramah pakai adalah gawai. Artinya mudah mengoperasikannya dan sudah menjadi suatu kebutuhan yang wajar pada masa teknologi ini. Bukan saja kebutuhan orang tua, tetapi anak-anak juga. Bahkan, dalam satu rumah bisa terdapat jumlah gawai melebihi jumlah anggota keluarga. Mereka sudah terbiasa menggunakannya, dengan mudah mengoperasikannya, dan menemukan hal-hal yang mereka butuhkan. Melihat kenyataan ini, gawai merupakan alternatif paling tepat sebagai sarana pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik.

Kenyataan dilapangan, anak-anak usia sekolah memanfaatkan gawai bukan untuk belajar saja, tetapi bermain game. Bahkan, game online yang mungkin berbayar atau taruhan. Banyak dan bermacam-macam permainan game online dan aplikasi game offline yang menarik bagi anak. Di sisi lain, kepercayaan orang tua terhadap anak cukup tinggi tidak dibarengi dengan kematangan mental bertanggung jawab dari anak-anak. Anak-

anak tahunya merasa senang. Mereka belum mengerti dampak negatif dari kesenangan itu.

Kekurangpahaman orang tua mengenai gawai secara detail. Hal ini memungkinkan anak leluasa menggunakan gawai tanpa kontrol mendetail dari orang tua. Anak bisa melakukan pencarian secara leluasa tanpa ada pembatasan dan terus mengikuti keinginannya. Jika tidak melakukan pencarian, mereka leluasa bermain game baik offline maupun online. Waktu yang seharusnya untuk menyelesaikan belajar atau menyelesaikan tugas digunakan untuk kesenangan semata. Sedangkan, tidak semua waktu belajar selalu menggunakan gawai. Ada waktu membuka materi belajar, tugas, atau kuis. Ada waktu mempelajari dan mengerjakan dengan sumber dari buku paket jika materi tersedia di buku paket. Ada waktu mengunggah atau mengirim hasil mengerjakan tugas. Suatu waktu kemungkinan mengerjakan kuis secara online. Sayangnya, anak berkutat pada gawai sepanjang proses pembelajaran dan mungkin lebih dari waktu pembelajaran daring. Mereka mengatakan kepada orang tua mereka bahwa masih belajar. Pada hal, mereka menggunakan gawai untuk kesenangan.

Keterbatasan komunikasi dalam penyampaian pesan, bimbingan, dan pengarahan bermuatan penguatan karakter pada peserta didik. Penyampaian pesan yang sifatnya wanti-wanti akan lebih mudah dipahami jika diterima secara langsung secara tatap muka bagi peserta didik. Penguatan karakter yang dilakukan di sekolah tidak dapat dilakukan secara langsung karena pembelajaran secara daring. Satu-satunya cara melakukan penguatan karakter secara daring juga bersamaan dengan proses pembelajaran. Salah satunya adalah rasa tanggung jawab. Hanya saja, pesan yang disampaikan guru mengenai kearifan menggunakan gawai tidak dapat dipantau secara langsung bagaimana gerak-gerik peserta didik saat

menggunakannya. Berapa lama, kapan, dan apa saja yang dibukanya diluar pantauan guru secara langsung karena posisi peserta didik berada di rumah bersama dengan orang tua. Bertolak dari uraian tersebut, rumusan masalahnya adalah:

- 1) Bagaimanakah bentuk nilai Penguatan Pendidikan Karakter?
- 2) Bagaimanakah manfaat gawai pada dunia pendidikan?
- 3) Bagaimanakah peran guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter dari segi pemanfaatan gawai?

Tujuan

- 1) Memahami nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter.
- 2) Memahami manfaat gawai pada dunia pendidikan.
- 3) Memahami peran guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter dari segi pemanfaatan gawai.

## 2. Metode Penelitian

Data kualitatif diperoleh dari pengamatan nonsistematik berupa fenomena tingkah laku peserta didik dalam menggunakan gawai saat belajar secara daring. Peneliti memahami kondisi peserta didik dalam belajar secara daring dengan sarana gawai. Bagaimana proses dari awal belajar dimulai, beberapa menit kemudian, pertengahan pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Peserta didik terdiri dari usia beragam, yakni 7 tahun, 8 tahun, 10 tahun, dan 13 tahun.

Data yang diperoleh adalah kecenderungan peserta didik menggunakan gawai berlama-lama bukan selalu untuk belajar, tetapi bermain game atau media sosial. Pada awal belajar mengisi presensi, 10 menit kemudian masih aktif, 20 menit mulai berpindah ke media sosial, dan mulai membuka *game*. Apa lagi, ketika orang tua mengawasi sambil mengerjakan pekerjaan rumah tangga.

## 3. Pembahasan

Menurut Mistar, penguatan Pendidikan Karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat

karakter peserta didik melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik) sesuai falsafah hidup Pancasila (2019:135). Untuk itu diperlukan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Sedangkan yang dimaksud karakter, menurut Yaumi adalah suatu perwujudan kebenaran, dan kebenaran adalah penyesuaian kemunculan pada realita (2016:7).

Transformasi pendidikan pada masa pandemi covid-19 membutuhkan sarana telekomunikasi yang mudah ramah pakai. Yang sudah familier bagi masyarakat, dalam hal ini peserta didik adalah gawai. Oleh karena itu, gawai menjadi tren baru sarana pendidikan masa pandemi. Pilihan ini wajar, bijak, dan tepat karena kemanfaatan gawai dapat memenuhi sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Berhubungan dengan hal tersebut penting dipahami nilai pokok Penguatan Pendidikan Karakter bagi siswa. Diuraikan berikut ini.

a. Nilai pokok.

1) Religius

Bentuk karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta (lingkungan). Nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan.

2) Nilai nasionalis

Wujud nilai kepribadian nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan bertingkah laku berupa rasa setia, peduli, menghargai bahasa, sekitar tinggalnya. Selanjutnya, dapat meletakkan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi dan organisasinya..

3) Nilai Kemandirian

Kemandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

4) Bergotong Royong

Kepribadian bergotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/ pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolongmenolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

5) Berintegritas

Perilaku berintegritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggungjawab, keteladanan, dan

menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Lima dasar karakter di atas bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan sekolah perlu mengembangkan nilai-nilai utama lainnya baik secara kontekstual maupun universal.

Setelah memahami kelima nilai utama yang terdapat dalam Penguatan Pendidikan Karakter, akan lebih mudah bagi guru dalam menjalankan perannya membimbing peserta didik ketika menggunakan gawai sebagai sarana pembelajaran.

b. Manfaat Gawai Sebagai Sarana Pembelajaran

Dalam era globalisasi ini informasi menjadi suatu kebutuhan. Keterampilan menggunakan teknologi, memperkaya informasi, dan diarahkan dengan pengetahuan merupakan cara baru untuk menciptakan kemudahan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Menurut Emily, (dalam Laksono, 2014:54) tak dapat dielakkan lagi teknologi komputer online telah merajai segala macam bentuk multimedia untuk pengajaran, baik itu pengajaran kelas tradisional atau pun kelas modern. Terlebih saat terjadinya wabah ini yang anak didik belajar di rumah. Gawai sebagai bagian dari teknologi komputer online sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Diuraikan sebagai berikut.

- a) Manfaat gawai dalam dunia pendidikan secara umum.
- b) Banyak kesempatan belajar daring. Peserta didik yang tadinya mungkin tidak bisa, kini semua sudah bisa mengoperasikannya.
- c) Membentuk relasi yang positif antarpeserta didik secara luas. Melalui media internet, anak bisa membangun relasi tidak hanya dengan teman-teman yang ada di

lingkungannya saja. Bahkan, bisa menjangkau hingga luar negeri.

- d) Efektif mendapatkan berbagai pengetahuan.

Bisa dipergunakan untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah secara daring saat Covid-19. Dengan internet kini mudah dalam mencari informasi apa saja sesuai dengan minat.

- e) Mempermudah peluang meningkatkan kreativitas dengan membuat konten-konten yang menarik.

Dengan terinspirasi dari berbagai konten yang unik yang berada di dunia maya. Bisa meningkatkan kreativitas karena dengan adanya internet adik-adik bisa menjadi content creator.

- f) Peserta didik mumpuni menggunakan teknologi internet dengan baik sejak dini.

Ketika di kemudian hari ada kemungkinan menggunakan teknologi tersebut dalam dunia kerja atau usaha, dirinya sudah siap.

- g) Siswa menunjukkan kemampuannya dengan berbuat bebas yang positif. Contohnya, menggunakan teknologi internet sebagai sarana untuk latihan hobi yang yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

- 1) Dampak positif menggunakan gawai sebagai sarana pembelajaran.

Selain manfaat secara umum di dunia pendidikan di atas, secara khusus gawai sebagai sarana pembelajaran memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif mempunyai ketersinggungan dengan manfaat secara umum, sedangkan dampak negatif merupakan hal yang sebaliknya, yang akan membawa akibat tidak baik. Berikut dampak positif gawai dalam pembelajaran.

- a) Mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran

Hubungan baik pendidik – anak didik – wali siswa dilakukan dengan baik melalui WA, GC, telegram, dan lain-lain. Resiko terputusnya informasi bisa dikurangi. Proses berbagi informasi atau melakukan video konferensi untuk mengerjakan tugas juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan bantuan gawai, dan hal ini bisa sangat membantu dalam proses belajar.

- b) Media hiburan atau relaksasi dalam belajar

Gadget mempunyai berbagai menu permainan yang menjadi memungkinkan untuk membantu para pelajar atau guru untuk beristirahat sejenak dari kebosanan mereka. Berbagai aplikasi hiburan yang bisa menjadi sarana untuk belajar sekaligus bermain bagi mereka. Contohnya game yang dapat meningkatkan kemampuan murid-murid yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan mereka, atau game yang mengasah kemampuan mengingat atau berhitung.

- c) Mempertinggi kemudahan akses pengalaman keilmuan.

Hp disertai dengan berbagai model media pembelajaran. Selain itu, dengan bantuan mesin pencari seperti google, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang telah mereka kumpulkan. Mereka sangat terbantu dalam mengerjakan tugas-tugas, dapat meningkatkan pengetahuan, dan meningkatkan prestasi belajar.

- d) Meningkatkan kenyamanan dalam belajar

Dalam kondisi pandemi, dengan gawai peserta didik lebih nyaman saat belajar karena kelas belajar dan materi diakses melalui

gawai. Hal yang dibutuhkan dalam belajar diakses dengan tetap berada di rumah dan menggunakan sarana milik pribadi yang sudah biasa digunakannya.

- e) Sarana pendidikan berteknologi tinggi.

Dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Berbagai kemampuan baru dan hobi bisa didapat melalui gawai. Misalnya belajar bahasa baru, teknik menggambar, memasak atau meningkatkan kemampuan public speaking dengan belajar melalui telepon pintar mereka.

- f) Membantu ketajaman kemampuan mengingat peserta didik

Anak-anak lebih mudah mengingat karena menyenangkan. Hal lebih memudahkannya dalam mengingat dibandingkan dengan membaca dari catatan saja. Tentu saja guru harus telaten dalam menyampaikan bahan ajar melalui media komunikasi ini.

- g) Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu

Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi yang memuat jam. Mereka membuat jadwal sendiri. Penanda kerja, penanggalan, sesuai urutan kebutuhan.

- 2) Dampak negatif

Dampak negatif penggunaan gawai oleh peserta didik sebagai berikut.

- a) Peserta didik kurang konsentrasi.

Peserta didik berubah perhatiannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial. Tidak jarang murid yang melewatkan beberapa pelajaran yang diberikan karena terlalu sibuk dengan permainan atau game melalui gawai mereka.

- b) Ketagihan.

Anak-anak cenderung saelalu memegang hand phone. Di

kesempatan apa pun akan merasa ada yang kurang ketika tidak memegang gawai. Merasa harus membuka gawai setiap saat walaupun sebenarnya sedang tidak ada yang dibutuhkannya. Kejangkitan kegemaran hingga mengabaikan hal-hal lainnya inilah yang disebut kecanduan.

- c) Kurangnya berkomunikasi riil.

Kebiasaan menyelesaikan materi pembicaraan dengan teman, keluarga tanpa bertemu langsung. Sebenarnya, mengganggu prestasi akademik karena lebih fokus bermain dengan gawai mereka.

- d) Turunnya kemampuan belajar.

Pikiran mereka teralihkan ke kegemaran dan kesenangan yang dari gawai tersebut, bukan belajar.

- e) Membuat kurang berempati dengan sekelilingnya

Cenderung kurang peduli adap yang terjadi di sekelingny karena sibuk dengan dunianya sendiri melalui hand phonennya.

- f) Membuat cemas dan tertekan mental.

Kemungkinan merasa rendah diri karena beda dengan sesuatu yang dikirim orang di face book atau lainnya. Bahkan, mungkin mendapat perundungan melau media sosial. Ini menambah tingkatan stres peserta didik.

- g) Risiko penyalahgunaan penggunaan gawai.

Misalnya digunakan untuk mengakses pornografi dan tidak sedikit kasus pelajar yang melakukan perbuatan tidak senonoh akibat kecanduan pornografi yang dapat diakses dengan mudah melalui smartphone mereka.

- h) Kesehatan menurun.

Mata menjadi lelah, badan lesu, jari tremor, dan mual karena pengaruh menggunakannya tidak kenal situasi.

- i) Menurunnya kemampuan menanggapi dan mengingat.  
Terlalu banyak aktifitas melalui gadget berakibat kurangnya kemampuan tanggapi juga ingatan.
- j) Tidak jujur.  
Memberikan peluang mengadopsi jawaban ketika sedang penilaian..
- c. Peran Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter dari Segi Pemanfaatan Gawai Pandemi Covid-19 mendampak bagi dunia pendidikan sehingga dikeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Salah satunya adalah kebijakan belajar dari rumah. Artinya adalah siswa belajar di rumah melalui proses pendampingan orang tua. Guru diwajibkan mengontrol belajar siswa secara jarak jauh melalui jaringan internet, baik melalui aplikasi belajar tertentu seperti google class room, rumah belajar, media pesan massanjer, washapp, dan lain-lain sesuai dengan kesepakatan antara siswa dan guru.  
Dalam membimbing, memantau, dan mengontrol siswa dari jarak jauh memerlukan kesungguhan dan ketelatenan yang lebih besar dibandingkan dengan pertemuan langsung tatap muka. Hal ini, disebabkan oleh peserta didik yang dibimbing tidak secara fisik berada di hadapan kita sehingga gerak-gerik dan ekspresi tidak bisa ketahui secara pasti. Pematauan dari orang tua sangat diperlukan untuk bersinergi dengan guru demi keberhasilan pembelajaran peserta didik. Apa lagi, sarana pembelajaran berupa gawai yang banyak fitur aplikasi menggoda peserta didik untuk beralih fokus, dari belajar ke permainan yang menyenangkan. Di sinilah peran guru dalam pendampingan penguatan karakter sangat dibutuhkan bagi peserta didik.  
Peran guru dalam penguatan pendidikan karakter di masa pandemi

covid-19 menurut Fahrina (2020:15) adalah memberikan materi pembelajaran, tugas, dan *meaningfull* terhadap karakter peserta didik. Maksudnya, guru bukan saja memberikan materi pembelajaran, tugas, tetapi masuk dalam kejiwaan dan emosional peserta didik. Bagaimana pun suasana dalam belajar, guru sangat dibutuhkan lebih dari pemberi materi ajar, tetapi dapat menyelami keadaan peserta didiknya. Selanjutnya, mengarahkan, membimbing, dan mewanti-wanti agar dengan bijak menggunakan gawai. Menjelaskan manfaat gawai dalam dunia belajarnya. Menjelaskan dampak negatif akibat tidak bijak menggunakan gawai.

Peran guru sebagai pelaksana lapangan menghadapi peserta didik. Sebagai perpanjangan tangan dari kepala sekolah melakukan tata kelola PPK secara integratif dan kolaboratif (Hendarman, 2016:19).

1) Integratif

Integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan pengembangan karakter dengan substansi mata pelajaran secara kontekstual. Kontekstual yang dimaksud dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan penilaian.

2) Kolaboratif

Kolaboratif adalah pembelajaran yang mengkolaborasikan dan memberdayakan berbagai potensi sebagai sumber belajar dan/ atau pelibatan masyarakat yang mendukung Penguatan Pendidikan Karakter.

Dalam implementasinya tugas sebagai guru berperan sebagai berikut.

- 1) Memberikan keteladanan kepada seluruh komunitas sekolah sebagai perwujudan dari pelaksanaan program PPK.
- 2) Menyusun RPP, melaksanakan pembelajaran, dan penilaian yang mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK.
- 3) Menggunakan metode pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

- 4) Memberikan keteladanan kepada seluruh komunitas sekolah sebagai perwujudan dari pelaksanaan program PPK.
- 5) Mendukung terbentuknya relasi yang baik antarpendidik, peserta didik, dan seluruh komunitas sekolah di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Membangun lingkungan belajar yang mengapresiasi dan menghargai keunikan individu.
- 7) Mengoptimalkan fungsi KKG dan MGMP untuk pengembangan pembelajaran berbasis PPK.
- 8) Mengembangkan kegiatan kokurikuler berbasis PPK.
- 9) Melaksanakan program ekstrakurikuler berbasis PPK.
- 10) Mengoptimalkan peran dan fungsi bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan program PPK.
- 11) Melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan program PPK.

Peran guru berhubungan dengan sarana dan prasarana belajar pada masa pandemi, dalam pelaksanaannya menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dari rumah, sarana berupa gawai dan prasarana menyesuaikan kondisi rumah peserta didik.

Peran guru mendampingi jarak jauh dengan cara sebagai berikut.

- 1) Guru mengarahkan agar peserta didik menggunakan gawai hanya sesuai dengan kebutuhan belajar saja.

Kebutuhan lain di luar belajar cukup sekeadarnya, tidak dalam durasi lama, dan hanya sebatas permainan dan konten positif.

- 2) Guru menjelaskan konten yang bermanfaat.

Misalnya hal yang berhubungan dengan materi pelajaran, perkembangan teknologi, dan akhlak mulia. Permainan yang layak bagi usia sekolah, misalnya *minicraft*, *mobilegent*, dan *freefayer offline*.

- 3) Guru menjelaskan dampak positif dan negatif dari menggunakan gawai.

Jika digunakan secara bijak sesuai dengan kebutuhan, akan membawa keberhasilan atau sebaliknya.

- 4) Guru menanamkan dan menguatkan nilai karakter kepada peserta didik dengan pengarahan, nasihat, dan teladan. Dengan demikian, gawai tidak akan membuat karakter mengalami kemunduran, tetapi terus maksimal.

Dengan pendampingan rutin siswa diharapkan mampu mengarahkan kesadaran peserta didik memanfaatkan gawai dengan bijak. Diharapkan menyentuh emosi peserta didik dan diindahkannya.

#### 4. Kesimpulan dan saran

Nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter yaitu religius, nasionalis mandiri, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai utama karakter berinteraksi dan bersinergi satu sama lain yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi.

Manfaat gawai dalam pembelajaran yaitu dapat mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran, menjadi media hiburan atau relaksasi dalam belajar, meningkatkan kemudahan akses pengetahuan, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, tersedianya teknologi pendidikan yang lebih canggih, membantu ketajaman kemampuan mengingat peserta didik, dan meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu.

Peran guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter dari segi pemanfaatan gawai adalah mengarahkan agar peserta didik menggunakan gawai hanya sesuai dengan kebutuhan belajar saja, menjelaskan konten yang bermanfaat, menjelaskan dampak positif dan negatif dari menggunakan gawai, dan menanamkan-menguatkan nilai karakter kepada peserta didik dengan pengarahan, nasihat, dan teladan.

Transformasi pendidikan masa pandemi covid-19 memberikan dampak



belajar dari rumah. Untuk keberhasilan penguatan peserta didik membutuhkan peran guru yang besar. Akan tetapi, peran orang tua lebih utama karena orang tua yang memahami secara langsung perkembangan perilaku anak. Demikian juga dukungan *stakeholder*.

## DAFTAR PUSTAKA

Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara C. R. (2020). *Minda Guru Indonesia*. Aceh: Syiah Kuala University Press.

Hendarman, Saryono, D., & Supriyono. (2016). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.

Kesuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Rosdakarya.

Laksono, R. (2014). Manfaat Gadget dalam E Learning di Lingkungan Sekolah . *E-Jurnal. Unisda*, 52-58.

Mistar, J., & Sunyoto K. H. (2020). *Sketsa Pelangi Pendidikan Karakter*. Malang: Intelegensia Media.

Mulyasa, E. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sulhan, N. (2010). *Pendidikan Berbasis Karakter*. Surabaya: PT Jepe Press Media Utama.

Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.