

## The effect of gadgets on the character building of elementary school students during the online learning process during the covid-19 pandemic

Wahyuli Lius Zen<sup>a\*</sup>, Remiswal Remiswal<sup>a</sup>, Sintia Alyofa Suciana<sup>a</sup>, Zulvia Trinova<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

\*E-mail: wahyulizen@uinib.ac.id

**Abstract:** This article aims to describe the conditions of learning during the Covid-19 pandemic and the effects of gadgets use on developing the character of elementary school students during online learning. This type of study is an library research, thecnique used in collecting data are observation and documentation. The data analysis technique used was data reduction, data display, and descriptions of content or verification. The results of this study are in the face of pandemic, government rules out the learning process from home. One of the learning methods is using gadgets. Gadget use can affect the development of student's character especially religious character, communicative character or social interaction and creative character.

**Keywords:** Gadget, karakter, pembelajaran daring

**Abstrak:** Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar selama pembelajaran dalam jaringan (daring). Jenis penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan (*library research*). Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data dan gambaran konklusi atau verifikasi. Hasil penelitian ini adalah dalam menghadapi masa pandemi pemerintah mengeluarkan aturan baru mengenai proses pembelajaran yaitu belajar dari rumah. Salah satu metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik terutama karakter religius, karakter komunikatif atau interaksi sosial, serta karakter kreatif.

**Kata Kunci:** *Gadget*, karakter, pembelajaran daring

### PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit coronavirus disease 2019 di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh korona virus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah COVID-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Virus SARS-CoV-2 diduga menyebar di antara orang-orang terutama melalui percikan pernapasan (droplet) yang dihasilkan selama batuk. Percikan ini juga dapat dihasilkan dari bersin dan pernapasan normal. Selain itu, virus dapat menyebar akibat menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah seseorang.

Total kasus positif COVID-19 hingga tanggal 22 Februari 2021 mencapai 111 juta kasus, sekitar 62,7 juta orang dinyatakan sembuh, dan 2,46 juta orang meninggal dunia. Sedangkan di Indonesia telah terdeteksi sekitar 1,28 juta kasus positif dengan penambahan lebih dari 7000 kasus per-hari, sekitar 1,09 juta orang dinyatakan sembuh dan 34.489 orang meninggal dunia (Wikipedia, 2021).

Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu. Tetapi kini dampaknya juga mulai dirasakan oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan. Hal ini membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan secara langsung.

Wabah COVID-19 menyebabkan harus dilaksanakannya proses pendidikan jarak jauh yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Mengingat pada masa pandemi waktu, lokasi, dan jarak menjadi permasalahan

besar, pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah ditutup.

Berdasarkan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh, dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID-19 (Dewi, 2020: 56).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring/ jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapan pun dan dimana pun. Peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp grup. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Proses pembelajaran secara daring biasanya menggunakan gadget sebagai alat komunikasi seperti handphone atau laptop. Perangkat ini tentu sangat berguna dan bisa meningkatkan kinerja peserta didik maupun pendidik dengan kemudahan mengakses berbagai sumber belajar yang bervariasi dan menarik. Namun, mengambil langkah dengan melaksanakan pembelajaran daring pasti memiliki resiko, salah satunya berpengaruh terhadap karakter peserta didik.

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temprament, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak”. Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya atau mengubah bentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang (Zubaedi, 2013: 1). Karakter bisa diartikan sebagai identitas seseorang serta cerminan mentalitas, sikap, dan perilaku. Karakter tidak dibawa dari lahir, tetapi harus dibangun dan dikembangkan melalui pendidikan dan pola hidup sehari-hari.

Selama masa pandemi Covid-19, proses pembelajaran dan perubahan situasi lingkungan sangat berpengaruh pada karakter seseorang terutama peserta didik. Kegiatan pembelajaran daring akan sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Peserta didik akan mengenal dan mempelajari perkembangan teknologi. Di lain sisi, selama pembelajaran daring peserta didik dapat dengan mudah menggunakan *gadget* didukung dengan koneksi internet, sehingga memudahkan mereka melakukan kegiatan selain belajar seperti bermain *games*, aktif di media sosial, menonton video dan berbagai kegiatan lainnya secara bebas.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan dan studi dokumentasi saja tanpa memerlukan penelitian lapangan (*field research*) (Tim Penyusun, 2015: 48). Dokumentasi memiliki kegiatan yang lebih luas daripada arsip. Menurut *Federation International d'informationet de Documentation* (FID) dokumentasi adalah penyusunan, penyimpanan, temu balik, penyebaran dan evaluasi, bagaimana pun cara merekamnya dalam bidang sains, teknologi, seni dan kemanusiaan (Nugrohadhi, 2015: 7).

Mestika Zed (2007: 3) mengemukakan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan membaca karya-karya tertulis yang terkait dengan persoalan yang dikaji. Penelitian ini juga memiliki ciri-ciri yaitu 1) Peneliti berhadapan langsung dengan teks (data), angka dan buku, 2) Data pustaka bersifat siap pakai *ready made*. Artinya peneliti tidak pergi kemana-mana, kecuali hanya berhadapan langsung dengan bahan sumber yang sudah tersedia di perpustakaan, 3) Bahwa ada data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dan 4) Bahwa kondisi data pustaka tidak diketahui oleh ruang dan waktu.

Penelitian kepustakaan bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan seperti : buku-buku, majalah, dokumen, catatan dan buku sejarah lainnya. Pada hakikatnya data yang didapatkan dengan penelitian ini dapat dijadikan landasan dan alat utama bagi pelaksana penelitian yang membahas data sekunder (Maedalis, 2010: 28).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mempunyai dua teknik, yaitu:

## 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan membaca berbagai berita mengenai Covid-19 dan dampaknya pada dunia pendidikan. Informasi yang selalu diperbaharui mengenai Covid-19 dapat diakses dengan mudah di website resmi Covid-19 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yaitu covid19.go.id. Dampak Covid-19 terhadap dunia pendidikan dapat dilihat dari berita-berita yang diterbitkan oleh media *online* seperti Kumparan, Yoursay.id, Radar Semarang, CNN Indonesia, Tempo, Kompas.com dan banyak media lainnya. Salah satunya yaitu berita yang ditulis oleh Titah Isra Faizah pada laman media Kumparan yang berjudul “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak”. Dalam berita tersebut diceritakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring sebagai dampak dari pandemi Covid-19 memiliki banyak kendala, yaitu tidak semua peserta didik memiliki fasilitas belajar dalam hal ini *gadget* dan pendidik yang kesulitan menyampaikan materi pembelajaran. Setelah membaca berita-berita tersebut, kemudian penulis mencatat, meneliti dan menganalisa sesuai dengan model penelitian yang digunakan.

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Dokumen tersebut diurutkan sesuai dengan sejarah, kekuatan dan kesesuaian isinya dengan tujuan pengkajian. Isinya dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh (Sukmadinata, 2013: 221-222).

Data pada penelitian ini diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka untuk mengetahui nilai-nilai karakter dari beberapa buku pendidikan karakter, sehingga mendapatkan data mengenai nilai-nilai karakter yang harus dibentuk pada anak usia sekolah dasar. Lalu peneliti melakukan analisis pengaruh *gadget* berdasarkan berbagai karya ilmiah yang ada terhadap pembentukan karakter.

Aktivitas analisis data pada model ini antara lain, reduksi data (*data reduction*), display data dan gambaran konklusi atau verifikasi (*conclusion drawing/ verification*).

- a. Reduksi data (*data reduction*), pada tahap awal ini melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian data mentah dalam catatan-catatan tertulis. Tujuannya untuk mendapatkan temuan-temuan yang kemudian menjadi fokus dalam penelitian tersebut.
- b. Display data, tahap ini data yang sudah direduksi kemudian didisplay hingga memberikan pemahaman terhadap data tersebut agar bisa menentukan langkah selanjutnya.
- c. Gambaran kesimpulan, setelah reduksi dan display data terlaksana, maka dilakukan konklusi atau penarikan kesimpulan dari data yang telah diteliti. Dari kesimpulan tersebut dipaparkan penelitian baru dari penelitian yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar

Pasca pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia dengan jumlah yang terdampak positif semakin bertambah, pada pertengahan Maret 2020, pemerintah menghasilkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran *online*. Kebijakan dari pemerintah yang mengatur hal tersebut ialah Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia pendidikan. Dalam surat edaran tersebut, Kemendikbud menginstruksikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing (Handarini, 2020: 499).

Kebijakan *social distancing* maupun *physical distancing* guna meminimalisir penyebaran Covid-19 mendorong semua elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah tutup. Penutupan sekolah menjadi langkah mitigasi paling efektif untuk meminimalisir penyebaran wabah pada anak-anak. Solusi yang diberikan yakni dengan memberlakukan pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan berbagai fasilitas penunjang yang mendukung.

Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran di rumah (*online*) menjadi solusi melanjutkan sisa semester. Pembelajaran *online* didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet.

Ada beberapa aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya *whatsapp*, *zoom*, *web blog*, *edmodo*, dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani kegiatan belajar selama pandemi Covid-19 ini. Dilansir dari laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 *platform* atau aplikasi yang bisa

diakses peserta didik untuk belajar dari rumah yaitu Rumah Belajar, Meja Kita, *Icando*, IndonesiaX, *Google for Education*, Kelas Pintar, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, Ruang Guru, Sekolahmu, Zenius, *Cisco Webex*.

Dalam proses pembelajaran daring, peran orang tua sangat diperlukan. Peran orang tua tersebut yaitu: 1) Orang tua sebagai fasilitator utama, 2) Orang tua sebagai terapis utama, 3) Orang tua sebagai evaluator peserta didik dan project, 4) Orang tua sebagai sahabat dan teman bermain.

Dengan demikian, metode yang digunakan selama pembelajaran daring (*online*) adalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi melalui *gadget*. Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran melalui pesan teks, video, audio, lembar tugas, bahkan bisa melalui *video conference* dimana pendidik dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik melalui panggilan video. Dalam proses pembelajaran ini, peran orang tua juga sangat diperlukan sebagai fasilitator, bahkan tidak jarang orang tua terlibat langsung dalam mengawasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diminta untuk memperluas kreatifitasnya dalam menyampaikan pembelajaran dan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini agar materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami, namun tetap dapat dilakukan evaluasi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran selama *Study From Home (SFH)* dilaksanakan dengan beberapa metode, yaitu:

1. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dengan menggunakan bantuan perangkat seperti *gadget*. Pembelajaran ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform digital seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan berbagai aplikasi lainnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui berbagai platform digital tersebut, pendidik dapat berinteraksi dengan peserta didik melalui panggilan video, lembar tugas, mengirimkan materi pembelajaran baik berupa media tulisan, video maupun audio.
2. Metode *door-to-door*. Metode ini dilakukan dengan cara pendidik mengunjungi kediaman peserta didik untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung. Peserta didik dapat dibentuk dalam beberapa kelompok sesuai kebutuhan, lalu pendidik akan mengajarkan materi pembelajaran seperti proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran secara *door-to-door* tidak hanya dilakukan di rumah, namun juga bisa memanfaatkan lingkungan sekitar seperti taman, lapangan, dan sebagainya.
3. Peserta didik atau orang tua mengambil lembar materi dan lembar tugas ke sekolah. Lembar tugas akan dikerjakan oleh peserta didik di rumah dengan pengawasan orang tua. Lalu lembar tugas ini akan diserahkan kembali ke sekolah sesuai jadwal yang ditetapkan. Namun, pelaksanaan kegiatan ini harus mematuhi protokol kesehatan seperti memakai masker, menjaga jarak dan mencuci tangan dengan sabun atau *hand sanitizer*.
4. Kegiatan tatap muka atau luar jaringan (*luring*) secara bergantian. Peserta didik akan belajar seperti biasa di sekolah tetapi dengan cara bergantian. Misalnya masing-masing kelas belajar secara *luring* ke sekolah 3 hari dalam seminggu atau setiap kelas dibagi dua dengan jadwal kegiatan dibagi menjadi pagi dan siang hari. Waktu pelaksanaan pembelajaran juga dibatasi sekitar jam dalam sehari. Proses pembelajaran tatap muka ini tentu harus mematuhi protokol kesehatan secara ketat.

Dikutip dari laman Kemendikbud, tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran dan tahun akademik baru pada masa pandemi *Covid-19* harus tetap mentaati protokol kesehatan. Berikut pedoman penyelenggaraan pembelajaran menurut Kemendikbud:

1. Wajib menggunakan masker. Setiap sekolah yang sudah menerapkan proses pembelajaran tatap muka di sekolah wajib mentaati protokol kesehatan yang ada misalnya menyediakan cairan pembersih tangan serta desinfektan.
2. Cek suhu. Protokol kesehatan di sekolah yang kedua adalah cek suhu. Selain wajib menggunakan masker, peserta didik dan pendidik juga diwajibkan cek suhu sebelum memasuki lingkungan sekolah dengan menggunakan alat *thermogun*. Pendidik dan peserta didik juga wajib dalam keadaan sehat.
3. Waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KB). Ketika observasi di SD Islam Yakmi, Kepala SD Islam Yakmi menerapkan sistem pembelajaran tatap muka secara bergantian dan pembatasan pembelajaran dimana durasi KBM hanya berlangsung 2 jam.
4. Kegiatan diluar KBM. Pada masa peralihan seperti sekarang ini tidak diperbolehkan ada kegiatan selain KBM. Misalnya peserta didik ditunggu orang tua di sekolah, istirahat di luar kelas, pertemuan orang tua, pengenalan lingkungan sekolah, dan sebagainya. Pada *new normal* diperbolehkan dengan tetap menjaga protokol kesehatan.

### **Pengaruh Pembelajaran Daring (Online) Terhadap Pembentukan Karakter**

#### **1. Karakter Religius**

Karakter religius merupakan salah satu nilai karakter yang paling dipengaruhi oleh proses pembelajaran daring. Ketika masa pandemi ini orang tua harus menggantikan tugas pendidik untuk mengingatkan ketika waktu sholat wajib, sholat sunnah, mengaji, berakhlak, dan sebagainya.

Sedangkan tidak semua orang tua dapat mendampingi terus-menerus karena harus bekerja. Di lain sisi, pendidik hanya dapat mengingatkan dan mengontrol lewat media komunikasi saja. Hal ini tentu dapat mempengaruhi karakter religius peserta didik.

Peserta didik biasanya diingatkan dan dibimbing melaksanakan ibadah di sekolah, misalnya melaksanakan sholat tepat waktu ditambah dengan sholat sunnah. Dengan adanya pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap karakter religius peserta didik antara lain sholat wajibnya tidak tepat waktu atau tidak diiringi oleh sholat sunnah karena ketika mereka berada di rumah tidak ada yang mengingatkan karena orang tua sedang bekerja. Membaca Al-Qur'an juga menjadi berkurang, begitu juga sikap sosialnya. Biasanya hal ini dikarenakan di sekolah ada pendidik yang mengingatkan, membimbing dan memberi mereka teladan. Penanaman karakter pada peserta didik paling efektif dan efisien dilakukan melalui keteladanan.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran akan menimbulkan dampak pada kegiatan ibadah peserta didik. Setelah belajar, apabila peserta didik masih memainkan *gadget*-nya, biasanya mereka akan lalai terhadap ibadah. Mereka akan lebih memilih melanjutkan bermain *game* atau menonton video dibanding mengacuhkan seruan adzan. Apabila peserta didik terbiasa lalai, maka ini lambat laun akan menjadi karakter mereka.

## 2. Karakter Komunikatif atau Interaksi Sosial

*Gadget* berpengaruh terhadap peserta didik sekolah dasar seperti peserta didik tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada. Di jurnal ini juga disebutkan dari 10 orang peserta didik kelas 5 yang memakai *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral. Untuk perubahan sikap adalah mereka mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya terhadap perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang akibat terlalu sering menonton *Youtube* atau bermain *game*. Pemakaian *gadget* dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

Dampak lain yang berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik antara lain, peserta didik menjadi malas melakukan kegiatan. Dengan berbagai jenis aplikasi di dalam *gadget* membuat peserta didik lebih asyik memainkan *gadget* daripada kegiatan olahraga. Selain itu, pemakaian *gadget* secara terus-menerus bisa melupakan kegiatan bermain bersama teman di dunia nyata. Saat peserta didik terlalu lama bermain atau menggunakan *gadget* bisa berakibat kecanduan yang menyebabkan mereka tidak peduli saat diajak berbicara bahkan mereka akan lebih memilih *gadget* daripada mematuhi permintaan atau perintah orang tua.

## 3. Karakter Kreatif

Peserta didik yang menggunakan *gadget* dapat lebih kreatif dalam pembelajaran. Peserta didik akan mencoba mencari informasi tambahan sebagai penunjang belajar. Tersedianya berbagai *platform* digital pada *gadget* seperti *Youtube* terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini disebabkan oleh tersedianya berbagai video menarik mengenai pembelajaran yang dijelaskan dengan ringan dan mudah dimengerti. Selain itu, berbagai artikel yang tersedia di *Google* juga bisa diakses peserta didik dengan mudah.

Ketersediaan berbagai sumber belajar yang menarik dan mudah diakses secara langsung akan berdampak pada peningkatan kreativitas peserta didik. Mereka akan terbiasa dengan sesuatu yang baru, unik dan menarik, sehingga keinginan untuk meniru atau menghasilkan sesuatu yang serupa akan meningkat. Misalnya saat peserta didik menonton video tentang membuat prakarya dari plastisin dengan berbagai bentuk, mereka akan tertarik mencoba meniru bahkan membuat bentuk yang baru karena di video disertai dengan penjelasan dan contoh yang menarik. Video seperti ini juga dapat menjadi media yang efektif bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, karena pendidik akan dimudahkan dalam penyampaian dan peserta didik akan tertarik untuk memahaminya. Peserta didik yang terbiasa berperilaku kreatif akan membangun karakter kreatif dalam dirinya yang akan tertanam dan tercermin dalam kehidupan sehari-harinya.

## SIMPULAN

*Gadget* merupakan perangkat komunikasi elektronik seperti *smartphone* atau laptop. Penggunaan *gadget* didukung oleh beberapa aplikasi komunikasi dan aplikasi belajar seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan berbagai aplikasi lainnya. Pendidik dapat menyampaikan materi melalui pesan teks, pesan suara, pesan video, maupun melakukan telepon video yang dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran, tentu akan mempengaruhi karakter peserta didik. Pengaruh ini dapat bersifat positif maupun negatif. Pengaruh positif *gadget* terhadap karakter peserta didik diantaranya peserta didik lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Pengaruh negatif

penggunaan *gadget* antara lain, peserta didik menjadi kurang disiplin dalam beribadah dan membagi waktu, melakukan ketidakjujuran, serta kurang komunikatif atau kurang berinteraksi sosial.

#### REFERENSI

- Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak. (2021, 22 Juni 2021) <http://m.kumparan.com>.
- Handarini, Oktafia Ika, Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Maedalis. (2010). *Metode Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugrohadhi, Agung. Pengorganisasian Dokumen dalam Kegiatan Kepustakawanan. *Jurnal Khizanah Al-Hikmah*.
- Pandemi COVID-19. (2021, 12 Maret 2021) <https://id.m.wikipedia.org/wiki/PandemiCOVID-19>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. (2015). *Buku Pedoman IAIN Imam Bonjol Padang, (Pedoman Akademik, Pedoman Kemahasiswaan dan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah) 2015/2016*. IAIN Imam Bonjol Padang.
- Zed, Mestika. (2007). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Zubaedi. (2013). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.