

Dinamika Persepsi Orang Tua dan Guru Terhadap Penggunaan Gawai dalam Pendidikan Disiplin Anak

Diana Lutfiana Ulfa^{1✉}, Lituh Sinana²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

DOI: <https://doi.org/10.28926/pej.v6i1.2717>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persamaan, perbedaan serta perkembangan persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan gawai dalam pendidikan disiplin anak, serta menganalisis peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai kerangka pembentukan sikap disiplin dalam penggunaan gawai di lingkungan rumah dan sekolah. Penelitian dilakukan di SDN Mangunan 02, Blitar, menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gawai dipersepsikan secara beragam: sebagian orang tua telah memberikan gawai pribadi kepada anak, sementara sebagian lainnya masih membatasi dengan meminjamkan gawai milik orang tua. Guru pun menghadirkan dinamika serupa, di mana pemanfaatan gawai di sekolah masih terbatas karena ketersediaan Chromebook yang harus dipakai secara bergantian, namun penggunaan gawai tetap didorong melalui penugasan berbasis online. Selain itu, nilai-nilai PKn terbukti menjadi kerangka penting dalam menanamkan kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan kontrol diri anak dalam memanfaatkan teknologi. Penelitian ini menegaskan bahwa sinergi persepsi dan peran edukatif orang tua serta guru sangat diperlukan untuk membangun budaya disiplin digital yang sehat bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *Persepsi orang tua; Persepsi guru; Gawai; Disiplin anak; Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*

Abstract

This study aims to describe the similarities and differences between parents' and teachers' perceptions regarding the use of digital devices in children's discipline education, as well as to analyze the role of Civic Education (PKn) as a framework for developing disciplined behavior in device use at home and at school. The research was conducted at SDN Mangunan 02, Blitar, using a qualitative approach through in-depth interviews, observation, and documentation. The findings indicate diverse perceptions of device use: some parents have provided their children with personal devices, while others restrict access by allowing the use of parents' devices only. A similar dynamic appears among teachers; the use of devices at school remains limited due to the small number of Chromebooks that must be shared among classes, yet teachers still encourage digital engagement through online assignments. Furthermore, PKn values are shown to be an important framework in fostering discipline, responsibility, and self-control in children's use of technology. This study highlights that

synergy between parents' and teachers' perceptions and educational roles is essential to cultivating a healthy digital discipline culture among elementary school students.

Keywords: *parents' perceptions; teachers' perceptions; digital devices; child discipline; Civic Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gawai sebagai bagian integral dalam kehidupan siswa sekolah dasar, tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar dan komunikasi. Kondisi ini menghadirkan paradoks dalam pendidikan disiplin: di satu sisi, gawai memperluas akses informasi dan mendukung pembelajaran mandiri, namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi melemahkan kontrol diri, kedisiplinan, serta kualitas interaksi sosial anak. Pada fase sekolah dasar, ketika perkembangan kognitif, sosial, dan moral sedang berlangsung secara intensif, ketergantungan terhadap gawai dapat memengaruhi kemampuan anak dalam memahami aturan, mengelola perilaku, dan membangun tanggung jawab. Situasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai bukan sekadar persoalan teknologi, melainkan juga persoalan pedagogis dan sosial yang memerlukan keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam membentuk pola disiplin yang adaptif di era digital (Andzani 2023; Indriani and Yemmardotillah 2021; Maulana 2025).

Dalam konteks disiplin, teori kontrol diri Gottfredson dan Hirschi menegaskan bahwa kemampuan mengendalikan diri menjadi dasar penting untuk perilaku yang bertanggung jawab. Kontrol diri yang rendah berhubungan dengan meningkatnya perilaku impulsif, agresif, serta rendahnya kepatuhan pada aturan (Gottfredson and Hirschi 1990). Kondisi ini sering kali tampak pada anak-anak yang tidak mendapatkan pendampingan yang cukup dalam penggunaan gawai. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru menjadi sangat penting, baik dalam membimbing maupun membatasi penggunaan teknologi secara bijak.

Namun, dinamika di lapangan menunjukkan adanya perbedaan persepsi antara orang tua dan guru. Sebagian orang tua memandang gawai sebagai solusi praktis untuk menenangkan atau menghibur anak, khususnya di tengah kesibukan mereka. Sebaliknya, guru lebih cenderung memanfaatkan gawai sebagai sarana pembelajaran, namun juga menghadapi tantangan dalam membatasi penggunaannya agar tidak mengganggu konsentrasi dan kedisiplinan belajar. Perbedaan cara pandang ini menciptakan tantangan tersendiri dalam menanamkan disiplin pada anak.

Pada titik ini, relevansi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi sangat nyata. PKn tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga menekankan pendidikan nilai, moral, tanggung jawab, dan disiplin sebagai warga negara yang baik. PKn mengajarkan anak untuk memahami hak dan kewajiban, menaati aturan, serta mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, PKn dapat menjadi wahana strategis untuk mengajarkan anak menggunakan gawai secara bijak, menumbuhkan kesadaran disiplin, serta membangun kontrol diri sejak dini.

Anak-anak usia sekolah dasar berada pada fase perkembangan krusial, di mana pembentukan karakter, kebiasaan, serta kemampuan berpikir kritis menjadi landasan utama bagi masa depan mereka. Tahap ini, menurut teori perkembangan moral Kohlberg, adalah periode ketika anak mulai memahami nilai-nilai sosial dan menginternalisasi aturan yang

berlaku di sekitarnya (Kohlberg 1971). Dalam konteks ini, pengaruh gawai (gadget) dapat diibaratkan sebagai pedang bermata dua, membawa dampak positif sekaligus tantangan yang signifikan.

Di satu sisi, gawai berpotensi menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif. Dengan akses yang mudah terhadap berbagai sumber informasi dan konten edukatif, gawai dapat membantu anak-anak memperluas wawasan dan menggali ilmu pengetahuan secara mandiri. Menurut Mayer dalam teorinya tentang multimedia learning, Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai fungsi, seperti fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi (Mayer 2009). Kelebihan dari multimedia interaktif meliputi sifatnya yang inovatif dan interaktif, kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, peningkatan motivasi serta minat belajar peserta didik, pemvisualisasian materi sehingga mempermudah proses pembelajaran, dan pelatihan siswa untuk lebih mandiri dalam belajar. Namun, terdapat pula kekurangan dalam penggunaan multimedia interaktif, meskipun tidak dijelaskan secara eksplisit dalam teks tersebut.

Namun, di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat memicu berbagai dampak negatif yang mengkhawatirkan. Salah satunya adalah ketergantungan, di mana anak menjadi terlalu bergantung pada gawai untuk hiburan, sehingga mengurangi minat terhadap aktivitas lain yang lebih produktif. Selain itu, gawai dapat mengganggu interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan teori ekologi perkembangan, interaksi sosial langsung, seperti dengan keluarga dan teman sebaya, adalah komponen penting dalam perkembangan anak. Ketergantungan pada gawai cenderung mengisolasi anak dari interaksi sosial yang bermakna.

Penggunaan gawai secara berlebihan untuk aktivitas nonedukatif berpotensi menurunkan disiplin belajar siswa, terutama dalam aspek pengaturan waktu, fokus, dan kontrol diri. Paparan stimulasi instan dari gawai membuat anak lebih mudah terdistraksi dan kurang mampu mempertahankan konsentrasi dalam pembelajaran formal. Dalam perspektif pembelajaran sosial, perilaku penggunaan gawai juga terbentuk melalui proses observasi dan pembiasaan, sehingga pola penggunaan yang tidak terarah dapat memengaruhi cara anak memahami tanggung jawab dan kedisiplinan belajar (Rohman 2019).

Kondisi tersebut menempatkan orang tua dan guru sebagai aktor utama dalam mengontrol sekaligus mengarahkan penggunaan gawai. Orang tua cenderung memanfaatkan gawai sebagai solusi praktis untuk mengisi aktivitas anak di rumah, sedangkan guru lebih menekankan fungsi edukatif gawai dalam pembelajaran. Perbedaan orientasi ini sering memunculkan ketidaksamaan persepsi terkait batas penggunaan, bentuk pengawasan, dan tujuan pemanfaatan gawai, sehingga pendidikan disiplin anak tidak selalu berjalan secara selaras antara lingkungan rumah dan sekolah.

Di SDN Mangunan 2 Blitar, penggunaan gawai mulai terintegrasi dalam proses pembelajaran melalui tugas digital dan aplikasi edukatif. Namun, respons orang tua dan guru terhadap fenomena tersebut masih beragam. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan anak secara individual, sementara kajian mengenai dinamika persepsi antara orang tua dan guru dalam membangun disiplin masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menganalisis bagaimana kedua pihak memaknai penggunaan gawai serta bagaimana pendidikan disiplin dapat dibangun secara kolaboratif di tengah transformasi budaya digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mendeskripsikan dinamika persepsi orang tua dan guru terhadap penggunaan gawai dalam pendidikan disiplin anak. Penelitian dilaksanakan di SDN Mangunan 2 Blitar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 18 responden yang meliputi 10 orang tua siswa dan 8 guru sekolah dasar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur, observasi aktivitas pembelajaran dan interaksi siswa terkait penggunaan gawai, serta dokumentasi berupa tata tertib sekolah dan catatan komunikasi antara guru dan orang tua. Data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik agar hasil penelitian memiliki validitas dan kredibilitas yang kuat (Lotto et al., 1986).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gawai sebagai Media Pembelajaran dan Sumber Pengetahuan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua dan guru memiliki kesamaan persepsi bahwa gawai dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sumber pengetahuan bagi siswa. Gawai dinilai mempermudah akses informasi, membantu penyelesaian tugas, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui video, aplikasi edukatif, dan sumber belajar digital. Namun, guru cenderung melihat gawai dari perspektif pedagogis sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan orang tua lebih memandangnya secara praktis sebagai sarana belajar tambahan di rumah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gawai belum sepenuhnya didasarkan pada kerangka pendidikan yang terintegrasi antara sekolah dan keluarga.

Secara teoretis, temuan tersebut sejalan dengan teori *Multimedia Learning* Mayer yang menegaskan bahwa integrasi teks, gambar, audio, dan video mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui stimulasi multisensori (Mayer 2014). Selain itu, teori *Connectivism* memandang gawai sebagai bagian dari jejaring pengetahuan digital yang memungkinkan siswa memperoleh informasi secara cepat dan luas. Dalam perspektif Bandura, gawai juga berfungsi sebagai medium *social learning*, di mana siswa belajar melalui observasi terhadap konten digital maupun praktik penggunaan teknologi oleh guru dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, efektivitas gawai tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas pendampingan, kontrol, dan model penggunaan yang diberikan kepada siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol berpotensi menggeser fungsi edukatif ke dominasi hiburan digital. Guru mengamati menurunnya fokus belajar dan interaksi sosial siswa, sedangkan orang tua mengeluhkan meningkatnya ketergantungan anak terhadap gawai. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar apabila disertai desain pedagogis yang tepat, tetapi juga dapat memicu distraksi dan penurunan disiplin belajar jika tanpa pengawasan yang memadai. Oleh karena itu, gawai pada dasarnya bersifat netral; dampaknya sangat ditentukan oleh

kemampuan guru dan orang tua dalam membangun literasi digital, pengawasan yang konsisten, serta kesepakatan penggunaan yang mendukung pembentukan disiplin belajar siswa.

Menyadari Risiko dan Dampak Negatif

Guru dan orang tua memiliki kesamaan persepsi bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol berdampak langsung pada menurunnya disiplin anak. Guru menyoroti berkurangnya fokus, keterlibatan belajar, dan kepatuhan terhadap aturan kelas, sedangkan orang tua melihat terganggunya rutinitas belajar, waktu istirahat, dan pola interaksi anak di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa persoalan utama bukan terletak pada keberadaan gawai, melainkan pada lemahnya kontrol penggunaan dan rendahnya kemampuan anak dalam membedakan kebutuhan belajar dengan konsumsi hiburan digital. Dengan kata lain, gawai telah menggeser pola disiplin dari yang sebelumnya berbasis kontrol sosial menjadi berbasis kontrol diri, sementara kemampuan regulasi diri anak belum berkembang secara optimal.

Dalam perspektif Bandura, kondisi tersebut berkaitan dengan lemahnya *self-regulation* dan kuatnya proses *modeling* dalam lingkungan sosial anak. Anak cenderung meniru pola penggunaan gawai yang mereka lihat dari orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Ketika penggunaan gawai di rumah maupun di sekolah tidak disertai aturan yang konsisten, anak belajar bahwa akses digital dapat digunakan tanpa batas yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa problem disiplin digital tidak dapat dibebankan sepenuhnya kepada anak, tetapi juga mencerminkan inkonsistensi pola pengawasan dan keteladanan dari lingkungan dewasa. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa intensitas penggunaan gawai tanpa pendampingan berkorelasi dengan rendahnya konsentrasi belajar, meningkatnya perilaku impulsif, dan menurunnya kontrol diri siswa. Oleh karena itu, penguatan disiplin digital memerlukan sinergi antara guru dan orang tua, tidak hanya dalam bentuk pembatasan, tetapi juga melalui pembentukan kebiasaan, keteladanan, dan regulasi penggunaan gawai yang konsisten.

Pentingnya Aturan dan Batasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru dan orang tua sama-sama memandang aturan dan batasan sebagai instrumen utama dalam membangun disiplin digital anak. Guru menerapkan tata tertib penggunaan gawai di kelas agar tidak mengganggu konsentrasi belajar, sedangkan orang tua membatasi durasi dan waktu penggunaan gawai di rumah. Kesamaan ini menunjukkan bahwa disiplin digital tidak dapat dibentuk secara spontan, tetapi membutuhkan regulasi yang konsisten di lingkungan sekolah dan keluarga. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas aturan sering melemah karena adanya inkonsistensi penerapan. Anak cenderung mematuhi aturan di sekolah, tetapi memperoleh kelonggaran di rumah, sehingga batas penggunaan gawai menjadi tidak stabil dan mudah dinegosiasikan.

Dalam perspektif *positive discipline* Jane Nelsen, aturan yang efektif bukan sekadar larangan, tetapi struktur yang membantu anak memahami tanggung jawab dan konsekuensi perilaku (Nelsen 2023). Sementara itu, teori regulasi diri Bandura menegaskan bahwa kontrol diri anak berkembang melalui pembiasaan dan pengawasan yang konsisten. Artinya, aturan penggunaan gawai tidak cukup hanya dibuat, tetapi harus disertai keteladanan, penguatan, dan kesepakatan yang dijalankan secara berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan berbagai

penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengawasan orang tua, pembatasan waktu layar, dan komunikasi yang konsisten berpengaruh signifikan terhadap kedisiplinan belajar serta kemampuan anak mengontrol penggunaan gawai. Dengan demikian, problem utama disiplin digital bukan terletak pada kurangnya aturan, melainkan pada lemahnya konsistensi dan koordinasi antara sekolah dan keluarga dalam menerapkannya.

Orientasi Tujuan Penggunaan Gawai dan Bentuk Pengawasan

Penelitian menunjukkan bahwa guru dan orang tua memiliki orientasi berbeda dalam memaknai penggunaan gawai. Guru melihat gawai sebagai media pembelajaran yang mendukung akses informasi dan aktivitas akademik, sedangkan orang tua lebih memandangnya sebagai sarana hiburan dan komunikasi di rumah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa sekolah dan keluarga membangun disiplin digital dengan fokus yang tidak selalu sama. Akibatnya, anak sering kesulitan membedakan penggunaan gawai untuk belajar dan hiburan karena menerima standar yang berbeda di dua lingkungan utama mereka.

Dalam perspektif Bronfenbrenner, kondisi tersebut mencerminkan belum optimalnya hubungan antara lingkungan keluarga dan sekolah dalam mengontrol penggunaan gawai (Bronfenbrenner 1979). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gawai dapat meningkatkan motivasi belajar jika digunakan secara edukatif dan terarah, tetapi tanpa pengawasan yang selaras justru memicu distraksi dan ketergantungan digital. Karena itu, disiplin penggunaan gawai tidak cukup dibangun melalui aturan masing-masing pihak, melainkan membutuhkan kesepahaman tujuan antara guru dan orang tua.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan pengawasan kolektif melalui aturan kelas dan tata tertib sekolah, sedangkan orang tua melakukan pengawasan individual dengan membatasi durasi, waktu, dan prioritas penggunaan gawai di rumah. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa sekolah berfokus pada keteraturan sosial, sementara keluarga lebih menekankan kontrol perilaku pribadi anak.

Dalam perspektif Bandura, pengawasan tersebut berkaitan dengan proses modeling dan pembiasaan perilaku. Namun, pengawasan sering kali tidak berjalan konsisten antara rumah dan sekolah, sehingga anak lebih mudah menegosiasikan aturan penggunaan gawai. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa disiplin digital lebih efektif dibangun melalui pengawasan yang konsisten, komunikasi yang baik, dan keteladanan orang dewasa, bukan sekadar pembatasan yang bersifat represif.

Peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam Membentuk Sikap Disiplin Anak Terhadap Penggunaan Gawai

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam membentuk disiplin penggunaan gawai melalui penanaman nilai tanggung jawab, etika, dan kontrol diri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru dan orang tua memandang disiplin digital tidak cukup dibangun melalui larangan, tetapi melalui pembiasaan nilai dan pengawasan yang konsisten. Dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan, penggunaan gawai perlu diarahkan agar siswa tidak hanya memahami aturan, tetapi juga memiliki kesadaran moral dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Adisel and Suryati 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa nilai disiplin dan tanggung jawab menjadi fondasi utama dalam mengontrol penggunaan gawai anak. Guru dan orang tua menerapkan aturan seperti pembatasan waktu layar dan penyelesaian tugas sebelum penggunaan gawai. Namun, efektivitas aturan sering melemah karena kurangnya konsistensi antara sekolah dan rumah.

Dalam teori *self-regulation*, Bandura menegaskan bahwa disiplin berkembang melalui pembiasaan, pengawasan, dan evaluasi diri yang dilakukan secara terus-menerus (Bandura 1991). Temuan ini menunjukkan bahwa problem disiplin digital bukan terletak pada kurangnya aturan, tetapi pada lemahnya internalisasi nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

PKn juga berfungsi sebagai media pembelajaran etika digital agar siswa memahami hak, kewajiban, dan konsekuensi perilaku di ruang digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pendampingan etika digital lebih mampu mengontrol perilaku online dan menggunakan gawai secara produktif. Hal ini sejalan dengan teori nilai Schwartz yang menekankan bahwa nilai tanggung jawab dan kepatuhan menjadi dasar perilaku sosial individu (Schwartz 2012). Dengan demikian, disiplin digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga pembentukan kesadaran moral dan sosial siswa.

Penerapan aturan penggunaan gawai melalui kesepakatan kelas menjadi bentuk praktik demokrasi dalam pembelajaran PKn. Siswa dilibatkan dalam penyusunan aturan sehingga belajar tentang tanggung jawab, musyawarah, dan kepatuhan terhadap keputusan bersama. Dalam perspektif Dewey, pendidikan demokrasi harus dibangun melalui pengalaman sosial yang nyata dalam kehidupan sehari-hari (Dewey 1916). Namun, penelitian ini menemukan bahwa efektivitas aturan di sekolah sering tidak sejalan dengan pola pengawasan di rumah, sehingga anak menerima standar disiplin yang berbeda.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat menjadi media latihan tanggung jawab ketika anak dibiasakan mengatur waktu dan menyelesaikan kewajiban akademik sebelum mengakses hiburan digital. Dalam teori nilai Schwartz, tanggung jawab merupakan nilai universal yang memengaruhi pengambilan keputusan dan perilaku individu (Schwartz 2012). Oleh karena itu, disiplin penggunaan gawai harus diarahkan pada pembentukan kesadaran internal, bukan sekadar kepatuhan terhadap kontrol eksternal.

PKn berperan dalam melatih kontrol diri siswa terhadap penggunaan gawai melalui pembiasaan disiplin dan refleksi perilaku. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembiasaan kontrol diri lebih mampu menyeimbangkan aktivitas belajar dan hiburan digital. (Bandura 1991) menegaskan bahwa kontrol diri berkembang melalui proses observasi, penguatan, dan evaluasi perilaku secara berulang. Akan tetapi, lemahnya keteladanan dan inkonsistensi pengawasan membuat anak sulit membangun regulasi diri yang stabil dalam penggunaan gawai.

Nilai-nilai Pancasila menjadi landasan penting dalam membentuk disiplin dan etika penggunaan gawai. Pendidikan karakter berbasis Pancasila membantu siswa memahami bahwa penggunaan teknologi harus selaras dengan nilai tanggung jawab, kepatuhan, dan penghormatan terhadap orang lain. (Lickona 1992) menegaskan bahwa pendidikan karakter yang efektif tidak hanya membentuk pengetahuan moral, tetapi juga kebiasaan moral dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan gawai tidak hanya diarahkan untuk kepentingan akademik, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang disiplin, etis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara di era digital.

SIMPULAN

Pembahasan mengenai penggunaan gawai dalam pendidikan disiplin anak menunjukkan adanya titik temu esensial sekaligus perbedaan pendekatan antara orang tua

dan guru. Persamaan mendasar terletak pada kesadaran kolektif bahwa gawai memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran dan sumber pengetahuan yang memperkaya pengalaman belajar, namun juga menimbulkan risiko signifikan terhadap kedisiplinan dan fokus anak jika penggunaannya tidak terkontrol. Titik temu ini menghasilkan konsensus bahwa konsistensi aturan, batasan, dan pendampingan merupakan kunci utama untuk membangun self-regulation (regulasi diri) anak. Sementara itu, perbedaan terletak pada orientasi tujuan dan bentuk pengawasan: guru memandang gawai sebagai perangkat pedagogis yang menunjang aktivitas belajar di kelas, sedangkan orang tua lebih menekankan fungsi gawai sebagai sarana hiburan dan komunikasi di rumah, dengan pengawasan yang bersifat individual dan personal.

Dalam konteks pembentukan karakter, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berperan strategis sebagai kerangka normatif yang memperkuat disiplin dan tanggung jawab anak. PKn berhasil mengintegrasikan nilai disiplin, tanggung jawab, dan etika digital, serta mempraktikkan latihan kontrol diri dan kesepakatan kolektif sebagai latihan demokrasi. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan gawai untuk disiplin anak sangat bergantung pada kolaborasi berkelanjutan antara lingkungan sekolah dan rumah, memastikan bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai alat produktif tetapi juga mendukung pembentukan warga negara yang beretika, bertanggung jawab, dan berdaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Adisel, and Suryati Suryati. 2021. "Pengembangan Nilai-Nilai Demokratis Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education* 1(2):69–75. doi:10.31539/ijoce.v1i2.2402.
- Andzani, Diva. 2023. "Dinamika Komunikasi Digital: Tren, Tantangan, Dan Prospek Masa Depan." *Jurnal Syntax Admiration* 4(11):1964–76.
- Bandura, Albert. 1991. "Social Cognitive Theory of Self-Regulation." *Organizational Behavior and Human Decision Processes* 50(2):248–87. doi:10.1016/0749-5978(91)90022-1.
- Bronfenbrenner, Urie. 1979. "The Ecology of Human Development."
- Dewey, John. 1916. *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Macmillan.
- Gottfredson, Michael R., and Travis Hirschi. 1990. "A General Theory of Crime."
- Indriani, Rini, and M. Yemmardotillah. 2021. "Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2(2):1–13.
- Kohlberg, Lawrence. 1971. "1. Stages of Moral Development as a Basis for Moral Education." *Moral Education* 23–92.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. A Bantam Trade Paperback. Bantam.
- Lotto, Linda S. et al. 1986. "Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods." *Educational Evaluation and Policy Analysis* 8(3):329. doi:10.2307/1163741.

-
- Maulana, Muhammad Zaki. 2025. "Pendidikan Islam Adaptif Di Era Digital: Sinergi AI Generatif Dan Learning Analytics." *Insight: Islamic Education and Learning* 1(2):80-88.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning, Second Edition*.
- Mayer, Richard E. 2014. "Introduction to Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 1-24.
- Nelsen, Jane. 2023. "Positive Discipline Travels the World." *The Journal of Individual Psychology* 79(2):88-104. doi:10.1353/jip.2023.a904853.
- Rohman, Khabibur. 2019. "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2(1):155-72. doi:10.21274/martabat.2018.2.1.155-172.
- Schwartz, Shalom H. 2012. "An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values." *Online Readings in Psychology and Culture* 2(1). doi:10.9707/2307-0919.1116.