

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada era *Society 5.0* dimana teknologi menjadi hidup berdampingan bersama manusia dalam meningkatkan kualitas hidup secara berkesinambungan. Seperti yang dikatakan oleh Haqqi & Wijayati (2019) bahwa *society 5.0* ini merupakan dimana masyarakat yang berfokus pada manusia yang berusaha dalam menyeimbangkan segala perkembangan ekonomi dan masalah social yang ada dengan sistem menggabungkan dunia maya dan dunia nyata. Sebagaimana saat ini teknologi banyak digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari – harinya. Teknologi sendiri mampu memberikan dampak positif serta negatif bagi para penggunannya, hal ini tergantung bagaimana pengguna tersebut bisa secara bijak dalam memanfaatkan teknologi di era sekarang ini. Bahkan, saat ini teknologi dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan, seperti halnya Pendidikan. Dalam Pendidikan sudah banyak sekali melibatkan teknologi (IPTEK) sebagai infrastruktur pembelajaran dan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan Pendidikan.

Pendidikan sendiri merupakan salah satu lembaga formal yang dapat mewujudkan masyarakat menjadi sejahtera agar dapat menuju kepada kehidupan yang lebih baik. Dengan Pendidikan, masyarakat dapat mengetahui ilmu pengetahuan yang akan membawakan pada kesejahteraan hidup. Tanpa adanya pendidikan akan jauh lebih sulit untuk mendapatkan sebuah konsep pandangan hidup seseorang. Dikatakan dalam Suryadi (2023) bahwa:

*“Brucher (1862) menegaskan bahwa tujuan pendidikan merupakan nilai-nilai yang ingin dicapai dan diinternalisasikan pada peserta didik. Karena itu, tujuan pendidikan merupakan masalah asasi, inti dan saripati dari seluruh proses pendidikan dan berfungsi sebagai petunjuk yang*

*mengarahkan proses pendidikan, memotivasi dan member kriteria ukuran dalam evaluasi pendidikan.”*

Melalui hal tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan salah satu fondasi penting untuk menciptakan generasi yang berkompeten. Yang mana melalui pembelajaran yang berkesinambungan dan inovatif, pendidikan tidak hanya bertujuan sebagai penyalur pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter serta kemampuan berpikir kritis dan solutif yang diperlukan pada era dimana teknologi menjadi salah satu bagian dari kehidupan sehari – hari masyarakat.

Pada era dimana perkembangan teknologi berjalan sangat pesat ini menjadikan Pendidikan sebagai salah satu tempat untuk mengembangkan pengetahuan dan penggunaan teknologi secara baik dan benar. Dampak kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan sangatlah besar. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa menurutnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam suatu pendidikan akan membawakan peningkatan efektivitas pembelajaran dengan memberikan akses berbagai sumber belajar yang begitu luas, fleksibel dan adaptif. Dikatakan juga oleh Munir (2012), bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Berbagai macam pemanfaatan teknologi digunakan untuk mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif. Bahkan kita dapat mengetahui suatu ilmu yang bersumber dari teknologi, dimana kita hanya perlu terhubung dengan internet. Kemudian muncul berbagai model pembelajaran yang variatif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah mencari bahan dan sumber pembelajaran sendiri melalui situs – situs yang ada di internet. Selain itu, pendidik juga dapat menjadikan kemajuan teknologi khususnya IPTEK sebagai alat yang dapat membantu dalam pembelajarannya.

Teknologi saat ini sudah memasuki bagian dari media dalam pembelajaran, dimana teknologi dijadikan sebuah sumber dan media untuk para peserta didik belajar. Dikatakan bahwa media adalah salah satu pesan yang ditransfer atau

disampaikan, dan media pembelajaran berarti suatu pesan berupa informasi intruksional yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran yang baik tentu akan mempengaruhi proses belajar peserta didik seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2002, hlm. 2) bahwa manfaat media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak hanya sekedar komunikasi verbal saja. Seperti halnya pada era sekarang ini sudah banyak yang menggunakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Dengan penggunaan teknologi yang bukan hanya sekedar penggunaan komputer atau internet, tetapi juga mencakup sebagai alat dan aplikasi yang mendukung pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan fleksibel. Pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi memberikan keuntungan dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, banyak dari jenjang pendidikan dimulai dari perguruan tinggi sampai dengan level yang paling awal, yaitu Taman Kanak – Kanak atau PAUD sudah melakukan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Seperti halnya di zaman sekarang, guru TK / PAUD sudah mulai menjadikan internet sebagai sumber media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan adanya internet, guru dapat mencari berbagai sumber pembelajaran melalui *platform – platform* yang ada atau bahkan bisa membuat media pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran tersebut dapat berbentuk audio, visual, ataupun gabungan antara audio dan visual yang membuat suatu bahan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dikatakan oleh Munir (2017, hlm. 61), bahwa di era digital ini pengajar tidak cukup sebagai sumber belajar utama, perlunya dilengkapi sumber belajar lain yang terintegrasi seperti, sumber belajar cetak, audio, audio visual, dan komputer. Hal inilah yang dapat diambil seorang pendidik dalam teknologi, yaitu dengan pemanfaatan teknologi saat ini dengan memasukannya dalam kehidupan sehari – hari. Tentunya dari hal ini, akan adanya dampak atau akibat yang masuk. Oleh karena itu, diperlukannya pemanfaatan secara baik dan

edukatif apabila ingin menggunakan teknologi sebagai salah satu sumber informasi atau media belajar anak. Guru harus lebih memperhatikan pembelajaran yang seperti apa untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah suatu pendidikan tahap awal dalam pembentukan dasar karakter, moral, dan etika individu anak. Pada masa ini tentunya anak mulai mengembangkan banyak sekali potensi – potensi seperti keterampilan sosial, emosional, dan kognitif yang akan berpengaruh terhadap masa depannya nanti. Seperti pendapat yang dikatakan oleh Darmawan (2013) bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam pendidikan termasuk tingkat PAUD, asalkan digunakan dengan cara yang tepat dan mendukung dalam perkembangan karakter, moral, dan keterampilan sosial anak. Dengan keberadaan teknologi dalam lingkungan keseharian kita ini menimbulkan banyak pro dan kontra untuk diterima oleh semuanya. Terutama apabila teknologi sudah diperkenalkan dengan anak yang notabene-nya masih dibawah umur yang memerlukan bimbingan dan wawasan orang dewasa. Diperlukannya suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memadukan teknologi dengan segala strategi pendidikan untuk pengembangan karakter anak. Seperti yang dikatakan oleh Yusroh (2010) dengan mengatakan bahwa perlunya pendekatan yang seimbang dan terpadu untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Namun, sudah tidak tabu apabila di zaman ini banyak dari anak – anak sudah melek terhadap teknologi, karena teknologi di era saat ini sudah hidup berdampingan dalam kegiatan sehari hari. Karena dalam kegiatan pendidikan atau pembelajarannya pun saat ini sudah menggunakan teknologi. Teknologi yang digunakan tersebut mencakup penggunaan alat dan *platform* digital. Hal tersebut menimbulkan berbagai tantangan, terutama terkait dengan dampaknya terhadap pembentukan karakter anak, yang mana pada usia ini anak – anak sedang dimasa pembentukan dasar karakter.

Namun, seperti yang dikatakan sebelumnya teknologi bisa menjadi negatif dan juga positif, tergantung bagaimana pengguna tersebut menggunakannya.

Dengan begitu penggunaan teknologi sebagai bahan ajar atau media pembelajaran ini perlu diperhatikan dengan baik oleh seluruh pihak yang terlibat, seperti orang tua, guru, dan orang dewasa, karena akan berdampak pada setiap individu, salah satunya adalah bagaimana penggunaan teknologi dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Menurut Soedarsono, S (2008), karakter ialah suatu nilai-nilai yang tertanam dalam setiap diri individu melalui berbagai cara yang didapatkan dari pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan pengaruh lingkungan, yang sudah dipadukan dengan semua nilai-nilai dalam diri manusia menjadi semacam nilai intrinsik yang mewujud dalam sistem daya juang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku. Hal ini merupakan urgensi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknologi untuk peserta didik, khususnya anak usia dini yang masih memerlukan pengawasan dari orang dewasa. Karena karakter dapat terbentuk akibat dari suatu pembiasaan yang dilakukan secara berulang kali. Dan apabila teknologi dilakukan dalam suatu proses belajar mengajar akan menimbulkan sebab dan akibat bagi karakter suatu individu anak. Selain itu, pengaruh pembelajaran teknologi tentunya akan menimbulkan karakter yang berbeda dan variatif pada setiap individu peserta didik. Tergantung bagaimana anak tersebut mampu dalam menghadapi berbagai tantangan yang ada, bahkan bisa jadi suatu *treatment* yaitu teknologi dapat menimbulkan suatu karakter yang kurang baik karena berbagai faktor yang kurang memadai dalam pembentukan karakter anak.

Berdasarkan relevansi mengenai pengaruh teknologi terhadap pembentukan karakter ini, penelitian yang pernah dilakukan oleh Rohmawati & Watini (2022) sebelumnya menjelaskan bahwa dengan menggunakan media TV sekolah sebagai alternatif media pembelajaran yang menayangkan tayangan – tayangan edukatif bagi peserta didik lebih meningkatkan minat belajar dan dikatakan bahwa nilai – nilai karakter anak usia dini dapat berkembang secara terintergrasi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Alfikri & Fajar, (2023) dikatakan bahwa dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan anak terutama aspek

di bidang kognitif. Peran orang tua, guru dan orang dewasa lainnya juga menjadi salah satu pengaruh karakter anak dalam kehidupan sehari – hari untuk mengawasi anak dalam penggunaan teknologi.

Teknologi pembaruan yang diterapkan dalam penelitian ini dilakukan berupa penggunaan teknologi dengan pembelajaran menggunakan media berbasis *website* atau *web-based*. Karena pada tempat di mana peneliti melakukan penelitian, masih jarangnya pendidik yang memanfaatkan teknologi yang tersedia, pendidik hanya melakukan pembelajaran biasa seperti menggunakan kertas lembar kerja. Dari hal itu, peneliti ingin melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti *website* yang edukatif. *Website* tersebut sudah dianalisis oleh peneliti tidak atau cocoknya diterapkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini, dimana peneliti akhirnya memilih menerapkan beberapa *website* edukatif seperti *Mentimeter* dan *Wordwall* yang sudah dirancang sebagai sumber dan media pembelajaran. Serta memanfaatkan *Platform Youtube* sebagai sumber materi pembelajaran. Sehingga, penggunaan teknologi pada penelitian ini dikategorikan dalam teknologi digital. Dikatakan melalui Hidayat & Khotimah, (2019), bahwa teknologi digital itu mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti internet, dunia game online, kecerdasan buatan, robotika, dan percetakan 3D. Peneliti akan mengkaji dan membahas mengenai bagaimana pengaruh dari suatu pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media melalui *website* edukatif terhadap pembentukan karakter yang terjadi pada anak usia dini. Peneliti nantinya akan membahas karakter anak yang muncul akibat dari penerapan pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Oleh karena itu, peneliti menetapkan untuk judul penelitian ini adalah “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Anak”.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakter anak sebelum pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan?
2. Bagaimana karakter anak setelah pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis teknologi terhadap pembentukan karakter anak?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakter peserta didik sebelum pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan.
2. Untuk mengetahui karakter anak setelah pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran berbasis teknologi terhadap pembentukan karakter anak.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini didapatkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan mengenai pembentukan karakter anak sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran berbasis teknologi.
2. Memberikan pemahaman kepada guru, orang tua dan lainnya mengenai pembelajaran berbasis teknologi membawa pengaruh atau dampak terhadap karakter setiap individu anak, baik itu dalam hal positif maupun negatif.
3. Merealisasikan peran mahasiswa melalui penelitian lebih lanjut dalam bidang pembentukan karakter anak usia dini melalui pembelajaran berbasis teknologi