

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh perkembangan globalisasi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Globalisasi adalah suatu proses tatanan masyarakat yang mendunia dan tidak mengenal batas wilayah. Globalisasi pada hakikatnya adalah suatu proses dari gagasan yang dimunculkan, kemudian ditawarkan untuk diikuti oleh bangsa lain yang akhirnya sampai pada suatu titik kesepakatan bersama dan menjadi pedoman bersama bagi bangsa-bangsa di seluruh dunia . Teknologi informasi dan komunikasi adalah faktor pendukung utama dalam globalisasi. Dewasa ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dengan berbagai bentuk dan kepentingan dapat tersebar luas ke seluruh dunia. Oleh karena itu globalisasi tidak dapat dihindari kehadirannya, terutama dalam bidang pendidikan (Salim:2014).

Globalisasi sendiri mempunyai pengaruh positif untuk pendidikan yaitu merubah pola pengajaran pada dunia pendidikan. Pengajaran yang bersifat klasikal berubah menjadi pengajaran yang berbasis teknologi baru seperti berbasis internet dan komputer. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa Era globalisasi mengancam kemurnian dalam pendidikan, seperti munculnya dunia maya atau media sosial.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Terdapat pula, Aneka macam materi yang berpengaruh negatif bertebaran di internet. Misalnya: pornografi, kebencian, rasisme, kejahatan, kekerasan, dan sejenisnya. Adanya media sosial juga bisa menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya. Orang yang terjebak dalam media sosial memiliki kelemahan besar yaitu berisiko mengabaikan orang-orang di kehidupannya sehari-hari. Selain itu juga dapat membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet dengan kepraktisan dan kemudahan menggunakan media sosial, maka orang-orang akan semakin tergantung

pada media sosial, dan pada akhirnya akan menjadi kecanduan terhadap internet.

Pada hakikatnya orang tua adalah aktor yang sangat berperan dalam proses pembentukan karakter anak. Pendampingan orang tua terhadap anak sangat dibutuhkan dalam setiap langkah perkembangannya. Orang tua memiliki tanggung jawab penuh dalam memenuhi kebutuhan anak, mendampingi, mengajari, membimbing, mendidik dan mengarahkan. Tanggung jawab dari orang tua tidak hanya dalam materi, namun juga meliputi sisi spiritual, fisik moral, sosial dan kejiwaan anak. Tanggung jawab inilah yang dimaksud dengan proses pembentukan pendidikan anak yang bertujuan menciptakan anak menjadi manusia yang sehat, cerdas, berakal, berkarakter mulia, berakhlak dan mampu menjadi generasi yang berkualitas untuk masa depan yang cerah. Menurut UU RI NO.35 Tahun 2014 Pasal 26 ayat 1 dijelaskan bahwa orangtua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk: (a) Mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, (b) Menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya, (c) Mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak dan, (d) Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti pada anak. Dipoin terakhir sudah disebutkan bahwa orangtua harus bisa memberikan pendidikan karakter, orangtua yang bijaksana tentu akan mendidik anaknya dengan baik dan harus bisa membentuk karakter anak, supaya kedepannya anak-anaknya dapat berprestasi karena anak sendiri adalah investasi terbesar yang dimiliki orangtua.

Pembentukan karakter anak bangsa merupakan implementasi dari pendidikan moral yang berbasis religius. Orangtua harus ikut terlibat dalam pembentukan karakter di era digital saat ini melalui kepedulian ataupun keteladanan orangtua dengan cara memperkenalkan sejak dini dan dapat mendampingi anaknya. Orangtua menjadi kunci awal dalam pembentukan nilai karakter karena menjadi pendidik pertama dan utama bagi anaknya. Anak mulai mengenal arti baik dan buruk dari orangtua melalui apa yang sering dilihatnya, didengar serta tindakan yang ditampilkan oleh orangtua. Maka dari itu peran pendidikan karakter terletak pada orangtua.

Melihat perkembangan teknologi di era digital sekarang ini semakin pesat, pengawasan orangtua terhadap anak sangat penting untuk diaplikasikan mengingat banyak sekali informasi yang terdapat di media digital baik dari hal positif sampai negative. Sementara seorang anak harus mampu memilah dan memilih informasi yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Teknologi di era digital tentunya mempunyai peranan penting dalam kemajuan pendidikan semua informasi dapat menunjang pembelajaran anak dari anak TK sampai Perguruan Tinggi terdapat di media digital elektronik dimulai dari makalah, jurnal sampai video pembelajaran.

Namun dibalik itu semua tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi tidak lepas dari dampak negatif. Orang tua menginginkan anak menjadi generasi yang berkualitas di masa depan dengan mampu menghadapi tantangan zaman saat ini. Namun, fakta yang terjadi dengan adanya perkembangan teknologi membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain games online, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kurangnya interaksi dengan orang tua, bahkan malas untuk belajar. Hal ini terjadi karena kurangnya kemampuan anak untuk memahami dampak positif dan negatif digital yang digunakan dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Fakta lain yang terjadi adalah teknologi internet berdampak kepada perilaku dan kehidupan generasi masa kini. Anak masa kini telah mengenali dengan akrab mengenai internet yang teraplikasikan melalui berbagai perangkat seperti: komputer, tablet, smartphone, laptop, handphone, dan perangkat lainnya.

Berdasarkan hasil riset kominfo pada tanggal 6 Februari 2018, mengungkapkan sebanyak 93,52% penggunaan media sosial berada di usia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk youtube dan game online. maka tidak jarang anak yang kecanduan gawai, menurut komisi nasional perlindungan anak pada tahun 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang kecanduan gawai.

Dengan begitu pengawasan orangtua terhadap anak sangat penting untuk diaplikasikan di Desa Babakan Peuteuy mengingat banyak sekali informasi yang terdapat di media digital baik dari hal positif sampai negatif. Desa Babakan Peuteuy merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung. Luas wilayah Desa Babakan Peuteuy sekitar 419,20 hektar,

dengan jumlah penduduk 15053 jiwa dan sebanyak 4350 jumlah keluarga keluarga. Peneliti membatasi wilayah penelitian di Rt 4 Rw 12 dan di Rt 3 Rw 13, hal ini karena dipengaruhi oleh keterbatasan peneliti dalam pengambilan data dan dipengaruhi oleh kemiripan masalah yang dialami kedua Rt tersebut.

Dengan adanya perkembangan teknologi membuat anak di Desa Babakan Peuteuy lebih banyak menghabiskan waktu bermain games online, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kurangnya interaksi dengan orang tua, bahkan malas untuk belajar. Desa Babakan Peuteuy yang terletak di Kabupaten Bandung Jawa Barat. Sebagian besar anak-anak di Desa Babakan Peuteuy mempunyai handphone bahkan anak TK pun sudah bisa memakai alat digital. Banyak sekali keluhan para orangtua mengenai handphone tersebut selain menggunakan handphone anak-anak juga sering menghabiskan waktu di warnet. Media digital selain digunakan untuk belajar atau mencari materi digunakan juga sebagai media komunikasi atau untuk bermain game. Bahkan banyak anak-anak yang lebih banyak bermain game dibandingkan belajar, selain itu juga di RT 4 RW 12 ketika anak-anak main diluar bersama teman-temannya mereka hanya bermain handphone saja. Dari permasalahan tersebut maka penting untuk meneliti skripsi yang berjudul “Peran Orangtua Dalam Pembentukan Karakter Anak Di Era Digital Di Desa Babakan Peuteuy” karena seharusnya para orangtua bisa membimbing anaknya dalam penggunaan media digital dan memikirkan kedepannya terhadap karakter atau perilaku anaknya di era digital saat ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Anak-anak di Desa Babakan Peuteuy sudah mengenal dan memakai media digital seperti handphone dibawah usia 7 tahun. Bahkan terdapat kasus di Desa Babakan Peuteuy anak mengalami penjangbretan di umur 8 tahun karena membawa handphone keluar dan anak mengalami kekerasan.
2. Akibat terlalu mudah mengakses informasi di era digital anak-anak di Desa Babakan Peuteuy belum bisa memilih konten yang sesuai dengan usianya.

Ditemukan dari 10 anak pengguna handphone 8 diantaranya mempunyai aplikasi game 12 tahun ke atas yang tidak sesuai usianya.

3. Orangtua di Desa Babakan Peuteuy belum bisa mengkolaborasikan kemajuan teknologi di era digital dengan pertumbuhan/pendidikan anak yang mengakibatkan prestasi belajar anak menurun. Seperti ditemukan orangtua membiarkan anak melihat jawaban langsung dari internet.
4. Pengetahuan orangtua di Desa Babakan Peuteuy masih kurang mengenai dampak media digital yang menyebabkan anak dibebaskan dalam pemakaiannya. Terbukti dengan anak-anak sering membawa handphone kemana saja bahkan saat bermain dengan teman-temannya.

Berdasarkan Identifikasi masalah tersebut penulis dapat mengangkat beberapa pertanyaan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana peran orangtua dalam penggunaan media digital anak di Desa Babakan Peuteuy?
2. Bagaimana peran orangtua dalam pembentukan karakter anak di Desa Babakan Peuteuy?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendorong orangtua dalam pembentukan karakter anak pada era digital di Desa Babakan Peuteuy?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan yang ingin peneliti capai yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran orangtua dalam penggunaan media digital anak di era digital di Desa Babakan Peuteuy
2. Untuk mengetahui peran orangtua dalam pembentukan karakter anak di era digital di Desa Babakan Peuteuy
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendorong orangtua dalam pembentukan karakter anak pada era digital di Desa Babakan Peuteuy

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, antara lain:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai perannya sebagai orang tua untuk pembentukan karakter anak.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan pada masa mendatang.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan evaluasi bagi para orangtua untuk membentuk karakter anak di era digital saat ini.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi masyarakat atau orangtua dalam cara mendidik anak di era digital
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi para orangtua dan masyarakat mengenai faktor penghambat dan pendorong dalam mendidik anaknya di era digital.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam Skripsi ini penulis akan membahas menjadi 5 Bab yaitu diantaranya sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Di dalam bab ini penulis akan menguraikan latar belakang penelitian, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian mengenai Peran Orangtua Dalam Pembentukan Karakter Anak Di Era Digital Di Desa Babakan Peuteuy.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini terdiri dari kerangka teori variable yang akan dijabarkan atau dijelaskan dan disesuaikan dengan permasalahan yang diambil sebagai pedoman atau dasar yang dapat mengukur penelitian skripsi ini.

### **BAB III METOLOGI DAN OBYEK PENELITIAN**

Bab ini penulis akan menjelaskan tentang metode penelitian, Partisipan penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, teknik analisis data, kondisi objektif penelitian, keadaan ekonomi dan sosial.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dikumpulkan dalam bentuk dekriptif serta pemaparan sesuai hasil dari data yang diperoleh.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan saran terhadap permasalahan yang ada.