BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku manusia, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar siswa menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan perilaku. Menurut Feni (2014, hlm. 13) pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup dan cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka, peranana pendidikan saat ini semakin penting. Namun, pendidikan saat ini khususnya pada pendidikan karakter tidak sepenuhnya memenuhi harapan bangsa dan sedang mengalami kemerosotan karakter. Hal ini bisa dilihat dalam fenomena-fenomena yang terjadi saat ini, baik di dalam lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat di mana bermunculan kasus yang menunjukkan mulai lunturnya pendidikan karakter bangsa.

Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2021 terjadi tindakan kriminal yang meningkat, beberapa contoh kasusnya seperti pemerkosaan 285 kasus, tawuran 14 kasus, anak berhadapan dengan hukum sebagai pelaku sebanyak 126 kasus. Adapun permasalahan selanjutnya yaitu terdapat siswa yang menunda-nunda sholat dikarenakan asyik bermain gawainya, tidak jujur saat mengerjakan ulangan atau tugas-tugas sekolah sehingga menjadi bibit dari korupsi, tugas dan sebagainya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan adalah hak setiap anak bangsa yang sudah tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4 yaitu melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan

kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tiga dimensi, yaitu individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat (Nurkholis, 2013, hlm. 24).

Tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara sejalan dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu sama-sama mengarahkan tujuan pendidikan dalam empat dimensi, yaitu tujuan jasmani, akal, rohani dan sosial, namun terdapat perbedaan dalam penjabaran dan penekanan dalam menjelaskan masing-masing dimensi tujuan pendidikan, yaitu; (1) Dimensi Jasmani, Ki Hajar Dewantara mengarahkan pada kemerdekaan fisik, yang menghendaki fisik yang sehat dan kuat, sementara kurikulum 2013, mengarahkan pada pencapaian jasmani yang produktif, kreatif, inovatif. (2) Dimensi Akal, Ki Hajar Dewantara mengarahkan pendidikan pada pencapaian kecerdasan yang lebih tinggi dan luas, sementara kurikulum 2013 mengarahkan pada pengembangan pengetahuan serta penerapannya. (3) Dimensi Rohani, Ki Hajar Dewantara mengarahkan pada pencapaian keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya dengan mencapai kemerdekaan mental dan kerohanian, sementara kurikulum 2013 mengarahkan pada pencapaian sebagai warga Negara yang beriman dan memiliki kecerdasan afektif. (4) Dimensi Sosial, Ki Hajar Dewantara mendukung tercapainya sikap-sikap keselarasan, kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggung jawab, dan disiplin, sementara kurikulum 2013 mengarahkan pada pencapaian kemampuan memberi kontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Umar, 2010, hlm. 59-60).

IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) telah berkembang pesat tidak hanya pada tataran negara maju saja, namun sampai pula di negara-negara berkembang seperti Indonesia khususnya, di mana mau tidak mau perkembangan IPTEK tersebut akan terus berkembang seiring dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Bangsa Indonesia harus berusaha menyesuaikan diri dengan perkembangan

yang sedang dihadapinya. Saat ini kualitas masyarakat Indonesia masih banyak memiliki *problem* dalam berkompetisi dengan bangsa lain. Di samping kelemahan tersebut terdapat pula hal yang lebih memperhatikan yaitu kualitas keimanan kepada Allah SWT. Hal ini menjadi masalah paling besar bagi manusia secara umum, yang seharusnya mendapatkan perhatian khusus untuk dikendalikan.

Solusinya adalah prioritas kehidupan di akhirat harus mendapatkan tempat khusus dan setara bahkan lebih dibandingkan dengan urusan hidup di dunia. IMTAQ (Iman dan Taqwa) itulah yang harus mendapatkan posisi baik dalam kehidupan ini. Akhlak yang baik muncul dari keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT. Keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT hanya akan muncul bila diawali dengan pemahaman ilmu pengetahuan dan pengenalan terhadap Allah SWT dan terhadap alam semesta sebagai manifestasi atau tajaliyat sifat-sifat sang Maha Mulia (Rifa'i, 2016, hlm. 37). IMTAQ merupakan bentuk perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan-Nya dan dengan sesama manusia.

Pendidikan pada era digital berkembang sangat pesat, kemajuan di bidang teknologi tak hanya dinikmati oleh orang dewasa, namun anak-anak usia sekolah dasar juga bisa menikmati hasil perkembangan teknologi saat ini. Menurut Lestari (2018, hlm. 95) teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011, hlm. 13) yang menyatakan bahwa teknologi digital saat ini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas).

Dalam dunia pendidikan, teknologi juga banyak dimanfaatkan sebagai sarana serta prasarana hubungan antara pendidik dan siswa. Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan

teknologi di dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya *e-learning* yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan di dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik yaitu seperti: audio atau video, TV interaktif, internet, dan *compact disc* (CD) (Jamun, 2016, hlm. 144). Perkembangan teknologi pula mempunyai dampak positif dan negatif. Munculnya banyak kasus yang destruktif pada konteks kebangsaan, contohnya terjadi sentimen antar etnis, perselisihan antar suku, kasus-kasus narkoba, tawuran antar pelajar, bahkan masalah *bullying* yang menggambarkan karakter kebangsaan yang kurang. Maka dari itu pembentukan karakter dari dini sangatlah dibutuhkan untuk menumbuhkan karakter bangsa yang baik serta kunci primer dalam membentuk bangsa.

Sejak adanya pandemi Covid-19 memberikan efek yang luar biasa bagi masyarakat dalam segala aspek kehidupan. Secara resmi, WHO menamakan penyakit ini Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) dan nama virus tersebut adalah SARS-CoV-2 (*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2*). Pada tanggal 2 Januari 2020, penderita meningkat menjadi 41 orang yang dirawat di rumah sakit teridentifikasi positif Covid-19 setelah hasil tes keluar dari laboratorium di kota Wuhan. Sebagian dari penderita memiliki penyakit bawaan seperti kardiovaskular, hipertensi, dan diabetes melitus. Penyebaran virus ini semakin meningkat dan telah menyebar hampir ke seluruh Negara di dunia, sehingga pada tanggal 11 Maret 2020, WHO mengumumkan Covid-19 sebagai pandemi. Hingga 15 Juni 2020 tercatat 7.805.148 kasus tersebar di seluruh dunia (Levani, dkk, 2021, hlm, 45).

Munculnya pandemi ini menyebar sejak Maret 2020, pemerintah menghimbau masyarakat Indonesia untuk mengurangi kegiatan di luar rumah dan melakukan segala kegiatan di rumah (*Work From Home*) baik itu bekerja, belajar dan beribadah. Serta juga menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Pandemi Covid-19 menjadi salah satu periode yang berat bagi semua negara yang mengalaminya, termasuk Indonesia. Pandemi tersebut tidak hanya memberikan dampak langsung dalam aspek kesehatan, melainkan aspek

kehidupan lainnya, seperti aspek sosial dan ekonomi (Aeni, 2021, hlm. 18). Dampak yang disebabkan munculnya pandemi ini menghadirkan implikasi positif dan negatif sekaligus. Implikasi negatif di antaranya adalah masyarakat kehilangan pekerjaan dan pendapatan sehingga perekonomian menurun, masyarakat merasa khawatir dengan penyebaran virus ini yang begitu cepat penularannya menyebabkan selalu menjaga kesehatan tubuh, dalam bidang pendidikan yaitu proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring yang berdampak pada penurunan karakter moral. Sementara itu implikasi positifnya adalah adanya perubahan budaya masyarakat yang begitu cepat dalam penggunaan teknologi digital.

Sebagai contoh dalam bidang pendidikan, anak melaksanakan sekolah dengan PJJ atau pembelajaran jarak jauh dari rumah yang melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Menurut Fakhry (2020, hlm. 95) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui PJJ dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Artinya budaya digital sudah dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat Indonesia.

Pendidikan pada abad ke-21 ini menghadapi tantangan yang besar. Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dalam era ini, semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*) (Mukhadis, 2013, hlm. 115).

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi. Investasi di bidang pendidikan memberikan jaminan bagi bangsa ini untuk lebih produktif, karena

akumulasi dari ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap serta akhlak yang baik pada akhirnya akan bisa meningkatkan kesejahteraan rakyatnya. Dunia pendidikan ini memang sudah menjadi kebutuhan yang utama di masyarakat, dengan adanya berbagai macam tantangan zaman, oleh karena itu peranan dari pendidikan semakin meningkat. Mengingat bahwa pendidikan adalah pengalaman yang sangat baik, keberhasilannya bisa diukur dengan mengevaluasi dampaknya terhadap siswa. Dalam lembaga pendidikan, siswa adalah pengguna utama dari pendidikan. Maka, pelaksanaan proses pendidikan harus difokuskan pada pengembangan kemampuan pada siswa.

Pendidikan di Indonesia sedang mengedepankan penguatan karakter, karena penguatan karakter menjadi salah satu program Bapak Presiden Joko Widodo dan Bapak Wakil Presiden Jusuf Kalla. Pada Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menjelaskan bahwa kurikulum 2013 mengandung kecakapan abad 21 dalam proses pembelajaran yang meliputi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), kompetensi 4C dan kecakapan literasi dasar. Nilai-nilai utama dari karakteristik sesuai Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 mencakup nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Pada pengembangan 4C tersebut mencakup peningkatan berfikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving skill*), kemampuan berkreaitivitas (*creativity skill*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication skill*).

Menurut Muslich (2011, hlm. 84) berpendapat bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku pada manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, dirinya sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap atau perilaku, perkataan, perasaan, dan tindakan yang berdasarkan norma-norma agama, tata krama, hukum, budaya, dan adat istiadat. Sementara Samani & Hariyanto (2011, hlm. 43) menyatakan bahwa karakter bisa dimaknai atau diartikan sebagai nilai dasar yang membentuk pribadi seseorang, terbentuk baik karena dampak hereditas maupun dampak lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, dan diwujudkan dalam sikap atau perilakunya di dalam kehidupan sehari-hari. Pusat Kurikulum Balitbang Kemdiknas (2011), menyatakan bahwa terdapat 18 nilai-nilai

karakter yang terdapat di dalam pendidikan karakter, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, ramah/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar menggunakan media digital seperti *gadget* atau gawai, maka akan memberikan dampak terhadap karakter moral siswa. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis dampak media digital terhadap karakter moral siswa kelas V sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian yang telah dijelaskan, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak media digital terhadap karakter moral (pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral) siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui dampak media digital terhadap karakter moral (pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral) siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui upaya guru dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, adapun beberapa manfaat penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bisa menambah dan meningkatkan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan kajian ilmiah mengenai dampak media digital terhadap karakter moral siswa kelas V

sekolah dasar serta mengenai upaya guru dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa. Sehingga dengan dilakukannya penelitian ini juga diharapkan dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang berkualitas dengan menyesuaikan pada perkembangan psikologi dan mental siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan wawasan serta pengetahuan baru. Hasil penelitian ini pula bisa memberikan kesadaran terhadap guru akan pentingnya mengajarkan kepada siswa mengenai karakter moral, bisa berkolaborasi dengan orang tua dan masyarakat dalam penanaman karakter moral serta upaya guru dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memiliki karakter moral yang baik guna menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki nilai karakter moral yang baik, serta mampu meningkatkan kompetensi dirinya dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan tingkat mutu dari setiap guru dan staff akademik dengan menerapkan karakter moral di sekolah, dapat berkolaborasi dengan orang tua dan masyarakat untuk menerapkan karakter moral serta upaya dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa.

4. Bagi Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini bisa menambah pengetahuan serta wawasan mengenai analisis dampak media digital terhadap karakter moral, bisa membantu orang tua dan masyarakat dalam penanaman karakter moral serta upaya dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi di dalam skripsi terdiri dari lima BAB yang memiliki pembahasan berbeda-beda pada setiap BABnya.

Pada BAB I Pendahuluan terdiri dari lima sub bab yakni latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian yang menjadi dasar penelitian, manfaat penelitian untuk menerangkan hasil penelitian yang akan berguna dalam proses menangani kasus serupa bagi pihak yang terkait, struktur organisasi penelitian untuk menjabarkan setiap bab yang terdapat dalam skripsi.

Pada BAB II dalam skripsi merupakan kajian pustaka yang terdiri dari enam sub bab yakni media digital, nilai moral, karakter moral, dan komponen-komponen karakter moral, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Pada BAB III dalam skripsi membahas tentang metode penelitian. Di dalamnya memuat tujuh sub bab yakni metode penelitian dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengambilan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

Pada BAB IV ini dipaparkan memuat tiga sub bab mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan temuan-temuan di lapangan yakni dampak media digital terhadap pengetahuan moral siswa kelas V sekolah dasar, dampak media digital terhadap perasaan moral siswa kelas V sekolah dasar, dampak media digital terhadap tindakan moral siswa kelas V sekolah dasar dan upaya guru dalam mengatasi dampak media digital terhadap karakter moral siswa kelas V sekolah dasar.

Pada BAB V memuat tiga sub bab yakni kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.