

95-Article Text-617-1-4- 20241112.docx

by Kadesi Bogor STT

Submission date: 23-Dec-2024 06:05PM (UTC-0700)

Submission ID: 2500887903

File name: 95-Article_Text-617-1-4-20241112.docx (68.77K)

Word count: 3300

Character count: 21345

Pengaruh Digitalisasi Terhadap Tumbuh Kembang Karakter Anak di Sekolah Dasar Pelangi Kasih Bogor

Sandra Louwise¹

sandralouwise@gmail.com

Mahasiswa STT Kadesi Bogor

Romi Lie²

lie_romi@yahoo.com

Sekolah Tinggi Teologi Jaffray Jakarta

Abstract

The rapid growth of digitization has had a significant impact across various sectors, including elementary school children. Even toddlers are introduced to gadgets by their parents, despite not being physically ready. The early use of gadgets affects the psychological condition of children. This study aims to determine the extent of digitization's influence on children's character development, specifically at SD Pelangi Kasih Bogor. The method used is quantitative, with data obtained through questionnaires, interviews, and direct observation in the classroom. Interviews were conducted with parents, both directly and via telephone and WhatsApp messages. Direct observations were made of students in the classroom. The results show that digitization has both positive and negative effects on children's character development. Children who use digitization properly and are supervised by their parents exhibit good character, while children who use digitization freely without parental supervision and control exhibit poor character.

Keywords: Digitalization; Character; Influences.

Abstrak

Pesatnya pertumbuhan digital telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai kalangan. Tidak menutup kemungkinan termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Dimana anak-anak usia batita sudah dikenalkan pada gadget oleh orang tuanya. Meskipun secara fisik mereka belum siap. Penggunaan gadget yang terlalu dini mempengaruhi kondisi psikologis anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh digitalisasi terhadap perkembangan karakter anak, khususnya di SD Pelangi Kasih Bogor. Metode yang digunakan adalah kuantitatif, dengan data diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan pengamatan langsung di kelas. Wawancara

dilakukan dengan orang tua wali murid, baik secara langsung maupun melalui telepon dan pesan *WhatsApp*. Pengamatan langsung dilakukan terhadap siswa di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi memiliki pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan karakter anak. Anak-anak yang menggunakan digitalisasi dengan benar dan diawasi/dikontrol oleh orang tua menunjukkan karakter yang baik, sedangkan anak-anak yang menggunakan digitalisasi secara bebas tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua, menunjukkan karakter yang buruk.

Kata-kata kunci: Digitalisasi; Karakter; Pengaruh.

Pendahuluan

Digitalisasi adalah proses yang telah mengubah cara seseorang berinteraksi dengan informasi dan teknologi secara fundamental. Dari bentuk analog menjadi format digital. Informasi direpresentasikan dalam bentuk numerik yang dapat dipahami dan diolah oleh komputer dan perangkat digital lainnya¹. Dalam perkembangannya yang semakin pesat, digitalisasi telah memberi dampak yang sangat luas dan signifikan di semua kalangan, termasuk pada anak usia dini. Dampak positif maupun negatif digitalisasi telah mengubah gaya hidup semua orang. Dampak positif digitalisasi memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, sedangkan dampak negatif memberi pengaruh pada perilaku dan kejiwaan manusia yaitu ketidakstabilan emosi dan gangguan mental².

Dalam bidang pendidikan, digitalisasi telah memberikan manfaat yang besar karena proses belajar menjadi lebih menarik dengan gambar-gambar, animasi, dan video, sehingga anak-anak lebih cepat mengerti dan tidak menjadi bosan³. Hal ini tentu saja dapat terjadi karena guru dan murid sama-sama menguasai teknologi⁴. Di bidang industri, digitalisasi menjadi trend yang sangat penting mulai dari manufaktur hingga layanan keuangan. Digitalisasi

¹ verihubs, "Digitalisasi adalah Proses Penting di Era Modern, Ini Ulasannya!," *Verihubs* (blog), August 12, 2012, <https://verihubs.com/blog/digitalisasi-adalah/>.

² Hayani Wulandari and Kurniasih Kurniasih, "Gadget Dan Anak Usia Dini," *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 6, no. 2 (July 14, 2023): 162–72, <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1132>.

³ SMAN 1 DUA KOTO, "PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN," SMAN 1 DUA KOTO, accessed April 9, 2024, <https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan>.

⁴ Suci Zakiah Dewi and Irfan Hilman, "Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 2 (January 24, 2019): 48, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>.

digunakan untuk meningkatkan efisiensi operasional, mengoptimalkan pelayanan, dan meningkatkan produktivitas secara keseluruhan⁵.

Dampak lain dari digitalisasi yang nampak pada perilaku anak misalnya anak-anak tidak dapat berkonsentrasi saat belajar. Mereka senang bermain media sosial dan bermain *game online* sehingga tidak dapat fokus dalam belajar serta tidak menguasai materi pembelajaran. Anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* memiliki kesulitan untuk mengembangkan ketrampilan sosialnya seperti berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain⁶. Mereka mengalami gangguan dalam proses perkembangan kognitifnya yaitu keterlambatan berbicara, tidak dapat berpikir kritis dan cepat lupa karena lemah dalam mengingat setiap informasi⁷. Anak-anak lebih suka di dalam kamar bermain *gadget* dari pada melakukan aktifitas di luar rumah. Aktifitas fisik mereka sangat kurang dan terbatas sehingga dapat menyebabkan resiko obesitas.

Ketika bermain *gadget*, anak-anak juga suka menahan lapar dan haus, menahan untuk tidak buang air kecil yang dapat menyebabkan masalah kesehatan. Selain itu mereka juga suka tidur hingga larut malam sehingga tidak dapat istirahat dengan cukup akibatnya kesehatan fisik dan mental menurun. Dampak negatif lainnya anak-anak *g* papar pada konten yang tidak sesuai dengan usia dan kematangan mereka seperti; kekerasan, pornografi, berbicara kotor dan menggunakan bahasa yang kasar⁸. Anak-anak suka meniru apa yang mereka lihat dan dengar, tanpa mengetahui artinya terlebih dahulu. Mereka dapat menjadi korban kekerasan atau menjadi pelaku kekerasan itu sendiri. Selain itu ada juga yang menjadi korban *cyberbullying* yang berdampak serius pada mental dan perkembangan emosinya. Anak-anak mendapat bahaya besar dari website-website yang menyebarkan pornografi dan video-video yang

⁵ Lattice Teknologi Mandiri, "Latticeman - Manfaat Digitalisasi dalam Industri Manufaktur," www.latticeman.com, August 7, 2023, <https://www.latticeman.com/>.

⁶ A. Ramli Rasyid et al., "Pengaruh *g* digitalisasi Dalam Pembangunan Karakter Masyarakat Di Sekolah," *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi* 3, no. 4 (May 20, 2024): 1182–88, <https://doi.org/10.56799/ekoma.v3i4.3589>.

⁷ "Dampak Gangguan Digital pada Perkembangan Kognitif Anak akibat Handphone Android," *Batu Meny* *10* (blog), February 15, 2024, <https://www.batumenyan.desa.id/dampak-gangguan-digital-pada-perkembangan-kognitif-anak-akibat-handphone-android/>.

⁸ "Dampak Negatif Gadget Bagi Anak-Anak," accessed April 10, 2024, <https://diskominfo.kedirikab.go.id/baca/dampak-negatif-gadget-bagi-anakanak>.

mengarah pada penyimpangan seksual. Tidak heran banyak dijumpai di media *online* yang memberitakan kejahatan seksual dengan pelaku dan korbannya juga masih anak-anak .

Dalam pergaulan anak-anak sering menggunakan bahasa yang tidak sewajarnya. Kata-kata kotor dan bahasa yang kasar sering mereka ucapkan satu sama lain dan dianggap sebagai bahasa gaul dan hal yang biasa saja. Mereka melihat dan menerima semuanya dari *Youtube, Tiktok, Game Online* atau aplikasi yang lainnya. Penggunaan kata-kata kotor dan bahasa yang kasar menjadi masalah yang kompleks dan memerlukan perhatian yang khusus dan pengawasan yang tepat. Di usia mereka sangat rentan dengan dampak negatif yang ditimbulkan oleh digitalisasi. Anak-anak membutuhkan pengawasan, pengajaran dan dukungan dari keluarga.

Teknologi dan *digitalisasi* memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam bidang pendidikan. Dampak positifnya memberi banyak manfaat, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan membuat orang tua sebagai pendidik di rumah harus mengontrol dan mengawasi anak-anaknya supaya tidak terpengaruh.⁹ Dalam penelitian sebelumnya menurut Saputro¹⁰, bahwa keluarga memiliki fungsi dan tanggung jawab untuk memperhatikan satu sama lain. Pertama, keluarga memiliki peran memberikan edukasi terkait dampak yang ditimbulkan oleh *gadget*. Kedua, keluarga memiliki peran yang besar membentuk karakter seorang anak dan orang tua menjadi model yang terutama.

Sedangkan menurut Purwanto¹¹ mengingat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh digitalisasi, maka pembentukan karakter anak yang

18

⁹ ADDIN ZOTERO_ITEM CSL_CITATION

```
{ "citationID": "jOVmnoE5", "properties": { "formattedCitation": "(Alia & I, 2018)", "plainCitation": "(Alia & I, 2018)", "noteIndex": 3, "citationItems": [ { "id": 85, "uris": [ "http://zotero.org/users/1306831/items/NYB7T9BH" ], "itemData": { "id": 85, "type": "article-journal", "container-title": "Polyglot: Jurnal Ilmiah, 14(1), Article 1.", "issue": "1", "page": "639", "title": "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology].", "volume": "14", "author": [ { "family": "Alia", "given": "T" }, { "family": "I", "given": "Irwansyah" } ], "issued": { "date-parts": [ [ "2018" ] ] } }, "schema": "https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json" } ] } (Alia & I, 2018)
```

¹⁰ Albertus Kurniadi Saputro²⁰ "Peran Keluarga Kristen Dalam Penanganan Karakter Anak-Anak Di Era Digitalisasi," *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)* 4, no. 2 (August 8, 2022): 175–83, <https://doi.org/10.59177/veritas.v4i2.155>.

¹¹ Yuli Sudargini and Agus Purwanto, "Pendidikan Pendekatan Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0 : A Literature Review," *Journal of Industrial Engineering & Management Research* 1, no. 3 (November 10, 2020): 299–305, <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i3.94>.

paling baik di era revolusi industri 4.0 adalah dengan pendekatan pendidikan multikultural sejak dini. Di mana nilai-nilai dan karakter yang mencerminkan identitas bangsa harus seiring dan sejalan dengan kemajuan teknologi, kearifan lokal, dan berjiwa nasionalis serta tidak menimbulkan konflik.

Dari beberapa peneliti sebelumnya, masih belum terlihat dampak atau pengaruh yang jelas di dalam diri anak, mengenai tumbuh kembang karakternya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh (baik positif dan negatif) dari digitalisasi terhadap tumbuh kembang karakter anak, secara khusus di Sekolah Dasar Pelangi Kasih Bogor.

Metode

Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan pengambilan sampel menggunakan metode *purpose sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui kuisioner, wawancara serta pengamatan langsung kepada siswa selama di kelas atau sekolah. Sumber data untuk kuisioner diambil dan dikelompokkan dalam beberapa kategori. Sedangkan sumber data untuk wawancara dilakukan percakapan dengan orang tua wali murid kelas 6 baik secara langsung, telpon maupun lewat pesan *whatsApp*.

Dari kategori-kategori tersebut dianalisis dengan cara membandingkan, memilah, dan mengelompokkan menjadi dua bagian. Pertama, dampak yang terlihat dari anak-anak yang diberi kelonggaran dalam bermain gadget oleh orang tuanya dan kedua, dampak yang terlihat dari anak-anak yang selalu dibatasi dalam penggunaan gadget oleh orang tuanya. Dari analisis ini akan menghasilkan interpretasi data untuk menjawab tujuan penelitian ini dibuat.

Hasil dan Pembahasan

Di era digitalisasi saat ini, anak-anak semakin terpapar dengan berbagai teknologi digital, mulai dari perangkat elektronik hingga jaringan internet. Fenomena ini membawa dampak yang signifikan pada tumbuh kembang karakter anak. Digitalisasi telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan dunia di sekitar, memberikan akses tak terbatas pada informasi, hiburan, dan interaksi sosial¹². Disisi yang lain, digitalisasi menawarkan manfaat yang tidak dapat disangkal. Dalam perkembangan digitalisasi ini perlu disadari akan potensi pengaruh negatifnya terhadap perkembangan karakter anak.

Digitalisasi dapat meningkatkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan koneksi sosial anak-anak. Namun, di sisi lain, penggunaan berlebihan terhadap

¹² Rasyid et al., "Pengaruh Digitalisasi Dalam Pembangunan Karakter Masyarakat Di Sekolah."

teknologi dapat menghambat perkembangan emosional, sosial, dan moral mereka¹³. Pada kenyataannya pengaruh digitalisasi terhadap tumbuh kembang karakter anak sangat signifikan. Berikut ini beberapa karakter yang ditemukan dari hasil penelitian

Anak yang tidak Sabar VS Anak yang Tenang

Kesabaran anak-anak sekarang ini layaknya setipis tisu, mereka mudah marah dan tidak dapat dikendalikan. Mereka marah dan tidak dapat menahan emosinya ketika orang tua melarang untuk bermain gadget. Hal ini tentu saja memberi pengaruh yang buruk untuk perkembangan mentalnya. Anak-anak akan bertumbuh menjadi orang yang tidak dapat menahan diri dan susah mengendalikan emosinya¹⁴.

Mereka suka memberontak dan enggan mendengarkan nasihat orang tua. Ketika marah mereka cenderung berteriak dan menangis. Mereka dikenal tidak sabaran dan memiliki emosi yang tidak stabil. Selain itu, kemarahan mereka akan cepat hilang setelah tuntutan mereka dipenuhi oleh orang tuanya. Demikian juga ketika belajar di kelas, mereka mudah marah dengan temannya. Perasaan amarah yang di bawa dari rumah membuat mereka tidak *mood* belajar di kelas. Akibatnya mereka mudah tersinggung, marah dan berselisih dengan teman-temannya. Tentu saja hal ini membuat suasana belajar di kelas menjadi tidak nyaman.

Tidak semua anak memiliki sikap seperti di atas. Sebagian besar dari anak-anak²³ di SD Pelangi kasih adalah anak-anak yang baik dan sabar. Mereka adalah anak-anak yang mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orang tuanya. Mereka tidak dapat bermain gadget dengan bebas karena batasan dan kontrol orang tua yang tepat¹⁵¹⁶¹⁷¹⁸. Sehingga secara mental mereka

¹³ Rasyid et al.

¹⁴ "Dampak Negatif Gadget Bagi Anak-Anak."

¹⁵ Saputro, "Peran Keluarga Kristen Dalam Penanganan Karakter Anak-Anak Di Era Digitalisasi."

¹⁶ Rasyid et al., "Pengaruh Digitalisasi Dalam Pembangunan Karakter Masyarakat Di Sekolah."

¹⁷ Marcellina Julita and Abas Yusuf, "DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA PESERTA DIDIK SMP NEGERI 13 PONTIANAK," n.d.

¹⁸ Tesa Alia and Irwansyah Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (January 30, 2018): 65–78, <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.

mengalami pertumbuhan karakter dengan sangat baik dan memiliki sifat tenang dan sabar. Dalam pergaulan di kelas mereka adalah anak-anak yang sangat menyenangkan.

Anak yang tidak Disiplin VS Anak yang Hebat

Durasi waktu yang lama memegang gadget membentuk kebiasaan baru dan menciptakan perilaku yang buruk bagi anak. Anak-anak tidak dapat lepas dari pengaruh gadget dan sangat bergantung dengan gadget. Dengan demikian mengeser pola hidup mereka yang seharusnya sehingga menyebabkan pertumbuhan yang tidak baik. Anak-anak tidak mengenal disiplin dan menghabiskan waktu dengan percuma karena gadgetnya¹⁹. Tugas sekolah sering kali tidak dikerjakan dengan alasan mereka lupa, karena memang mereka tidak disiplin dalam belajar²⁰. Di dalam kelas mereka sering mengantuk akibatnya tidak bisa konsentrasi belajar. Hidup mereka menjadi tidak normal dan melanggar banyak aturan. Tidak disiplin dalam belajar, tidak disiplin waktu tidur (istirahat), tidak disiplin saat bangun tidur, tidak disiplin masuk sekolah dan masih banyak hal yang dilanggar. Saat gadget menguasai kehidupan anak-anak, mereka menjadi sangat tidak disiplin.

Namun sangat berbeda terhadap anak-anak yang mengenal batasan dalam bermain gadget. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak-anak di SD Pelangi Kasih adalah anak-anak yang sangat disiplin. Dukungan dan perhatian orang tua yang selalu mengawasi anak-anaknya dalam bermain gadget telah membentuk karakter anak dengan sangat baik²¹. Anak-anak tidak dikontrol dan dikendalikan oleh gadget, justru sebaliknya. Mereka tahu persis saat mulai dan saat kapan harus berhenti bermain gadget. Mereka sangat disiplin dalam waktu sehingga mereka menjadi anak-anak yang hebat. Disiplin yang ketat dalam penggunaan gadget membentuk perilaku positif dan kebiasaan yang baik pada anak.

¹⁹ Shafa Nurnafisa, "Batasan Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO, Parents Perlu Tahu," July 30, 2020, <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>.

²⁰ Fitri Handayani et al., "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (June 14, 2022): 11362–69, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4244>.

²¹ Alia and Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]."

Perilaku positif dan kebiasaan baik ini akan melekat menjadi gaya hidup seseorang. Gaya hidup yang baik tentu saja akan menjadikan anak-anak bertumbuh dengan sangat baik dan menjadi generasi yang hebat di masa mendatang. Generasi yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan zaman di masa depan.

Anak yang Bodoh VS Anak yang Berprestasi

Terlalu asyik dengan gadget akan memberi pengaruh yang buruk atau negatif pada anak-anak, seperti melupakan apa yang penting dalam hidup mereka. Anak-anak yang terlalu asyik dengan gadget sering mengabaikan belajar dan pelajaran serta tidak mengerjakan tugas sekolah karena sedang *online* bersama temannya. Fokus mereka hanya tertuju pada permainan yang sedang mereka mainkan bersama secara online. Mereka tidak mampu menentukan mana yang seharusnya menjadi skala prioritas dan yang tidak. Mereka sangat dikuasai oleh gadget sehingga seperti kecanduan atau ketagihan yang luar biasa. Hal ini nampak jelas dari sikap mereka yang suka marah-marah saat di suruh belajar.

Semangat dan gairah untuk belajar lenyap sehingga cenderung malas dan otak tidak berkembang dengan baik. Tugas sekolah menumpuk karena tidak dikerjakan, sering lalai dan tidak belajar dengan sungguh-sungguh pada saat besok ada ulangan. Akibatnya nilai yang dicapai saat terima raport sangat tidak memuaskan dan menurun dengan drastis. Hal ini terjadi bukan karena mereka bodoh, tapi sikap malas belajar yang membuat mereka tidak mengetahui banyak hal tentang pelajaran di sekolah. Mereka menggunakan gadget sesuka hatinya dan tidak peduli dengan pengaruh negatif yang ditimbulkannya. Padahal masih banyak manfaat baik yang akan diperoleh saat menggunakan gadget secara tepat. Dengan demikian digitalisasi tidak digunakan dengan sangat baik.

Lalu bagaimana dengan anak-anak yang lainnya? Ternyata tidak semua anak-anak di SD Pelangi Kasih adalah anak-anak yang bodoh. Peneliti menemukan bahwa anak-anak SD Pelangi Kasih adalah anak yang cerdas dan berprestasi. Setiap tahunnya sekolah mengirim anak-anak yang berprestasi mengikuti perlombaan di tingkat kabupaten, nasional maupun internasional.

Jennifer Sharon pelukis (kelas 6) mengikuti kejuaraan di dalam dan luar negeri. Perlombaan yang pernah diikuti oleh Sharon adalah FLS2N 2019 juara 1, Lomba Internasional Kedamaian juara 3 dari 46 negara, Lomba Internasional juara Gold Price dari 62 negara, Lomba FLS2N 2023 juara 1 dan Lomba Dancow 2024 mendapat juara namun tidak ada peringkatnya. Annabelle C. Weldy atlet renang (kelas 6) mengikuti kejuaraan renang tingkat

kabupaten. Perlombaan yang pernah diikuti oleh Annabelle adalah O2SN di Mila Kencana juara 5. Berlian Fun Swimming festival 2023 Di kolam renang Bhabdrika Yon 14 Juara 1 gaya bebas, Juara 2 gaya bebas dengan memakai fins dan Juara 2 gaya kupu dengan memakai fins, Neemo Internal Fub Swimming Competition 2023 juara 1 gaya bebas, juara 1 gaya bebas dengan memakai fins, juara 1 gaya kupu dan juara 1 gaya punggung, Bogor Arena Fun Swimming festival 2023 Juara 1 gaya bebas 20m dan juara 2 gaya bebas 50m. Evageline Sofie Cia atlet Wushu (kelas 6) mengikuti kejuaraan di dalam dan luar negeri, Cherry Avelyn Elbracht atlet renang (kelas 5), Keizo Otto Evander atlet renang (kelas 5), Michelle Angelie Chayadi penyanyi (kelas 4), Abigail Shane Christy menggambar dan mewarnai (kelas 4), dan masih ada lagi anak-anak yang berprestasi dari kelas 1-3

Anak yang Malas, tidak Peduli VS Anak yang Rajin dan selalu Peduli

Bermain game *online*, nonton *YouTube* atau *TikTok* dan menggunakan gadget lebih lama membuat anak-anak menjadi tidak aktif dan tidak peduli dengan keadaan sekelilingnya. Kebiasaan ini akan menghasilkan anak-anak yang malas dan tidak mau melakukan kegiatan yang lain. Orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau sibuk dengan urusan mereka sendiri tidak memiliki cukup waktu untuk mengawasi anak-anaknya. Akibatnya anak-anak kurang mendapat perhatian sehingga mereka dapat dengan bebas menggunakan gadgetnya tanpa ada yang mengawasinya. Mereka menjadi anak-anak yang malas dan tidak peduli dengan keadaan di rumah. Bahkan yang paling fatal adalah saat orang tua minta tolong untuk melakukan sesuatu, mereka tidak bersedia. Mereka terlalu sibuk dengan gadgetnya sehingga tidak mau diganggu. Dengan demikian anak-anak bertumbuh dengan karakter yang tidak baik, yaitu memiliki sifat malas, tidak peduli dengan keadaan orang lain dan hidup untuk diri sendiri.

Akan tetapi tidak semua anak bertumbuh dengan karakter yang tidak baik, peneliti menemukan masih ada anak-anak yang memiliki karakter yang baik. Sebagian besar anak-anak SD Pelangi Kasih adalah anak-anak yang rajin dan sangat peduli dengan teman-temannya. Mereka rajin belajar, aktif saat pelajaran dan menyukai sesuatu yang baru saat belajar di dalam kelas. Belajar menjadi sangat menyenangkan karena semua anak berpikir kritis sehingga belajar menjadi interaktif. Selain itu sikap peduli mereka yang selalu memberikan perhatian kepada temannya yang sedang susah sangat terpuji. Mereka bukan hanya simpati tetapi juga berempati dengan teman dikelas. Hal inilah yang membuat anak-anak saling memperhatikan dan bertumbuh dalam kasih Tuhan.

Anak yang tidak mengenal sopan santun VS Anak yang baik

Bermain game *online* secara terus-menerus dapat memberikan pengaruh yang buruk pada perilaku dan karakter anak. Dengan umur yang masih muda dan tidak berpengalaman, membuat mereka tidak memiliki kemampuan untuk memfilter setiap konten yang mereka lihat. Apakah konten yang sedang mereka lihat baik dan pantas atau tidak baik dan tidak pantas, sedangkan mereka memiliki kebiasaan meniru apa yang mereka lihat.

Kenyataannya mereka terpengaruh dan mengikutinya sehingga meniru dalam perkataan dan perilaku mereka. Akhirnya mereka belajar sesuatu yang tidak baik dari apa yang mereka lihat. Dalam pergaulan bersama teman-temannya di kelas, mereka suka mengucapkan kata-kata yang kasar dan tidak sopan. Kata-kata yang sebenarnya mereka sendiri tidak mengetahui artinya dengan baik. Pernah ada kasus dalam kelas, seorang murid mengucapkan kata-kata yang sangat tidak sopan kepada temannya. Lalu ketika anak itu di panggil dan ditanya oleh guru BP, apa arti kata-kata tersebut, dia menjawab tidak tahu sama sekali hanya ikut-ikutan saja seperti dalam *TikTok*.

Suatu kenyataan yang sangat memprihatinkan, mereka mengucapkan kata-kata yang tidak sopan itu, tapi tidak tahu sama sekali artinya. Bukan hanya itu dalam perilakunya di kelas, mereka terkadang menunjukkan sikap yang tidak sopan. Baik kepada teman-temannya ataupun kepada gurunya. Gaya bahasa dan tutur kata yang kurang sopan dapat dilihat dalam perilaku mereka. Semuanya ini terjadi pada anak-anak yang kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya.

Namun hanya sebagian kecil saja anak-anak yang berperilaku tidak sopan. Peneliti menemukan masih banyak anak-anak SD Pelangi Kasih yang mengenal sopan santun dan bersikap baik. Mereka menghormati dan sopan kepada orang yang lebih tua yaitu guru-guru di sekolah dan menghargai teman-temannya. Dengan demikian sikap yang mereka tunjukkan telah membuktikan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget sangat besar manfaatnya. Anak-anak tidak terpengaruh hal-hal yang negatif, namun dapat bertumbuh dengan normal sesuai dengan usianya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh digitalisasi terhadap tumbuh kembang karakter anak di Sekolah Dasar Pelangi Kasih Bogor, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi bagi anak-anak. Mereka belajar menggunakan teknologi secara efektif dan efisien sejak dini, yang dapat membantu perkembangan

keterampilan teknologi di masa depan. Namun demikian, penggunaan teknologi juga berpotensi me²⁴batasi interaksi sosial langsung, yang dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak-anak¹⁶. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan pengawasan yang tepat dari orang tua dan guru dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak, serta menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas non-digital dalam pendidikan mereka.

Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana penggunaan teknologi di sekolah dasar mempengaruhi perkembangan karakter anak-anak. Ini membantu melengkapi pemahaman kita tentang peran teknologi dalam pendidikan anak-anak.

Rekomendasi Penelitian Lanjutan

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi basis untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam tentang pengaruh digitalisasi terhadap pendidikan dan perkembangan karakter anak-anak. Penelitian selanjutnya dapat memperdalam pemahaman tentang cara-cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan anak-anak.

Referensi

- Alia, Tesa, and Irwansyah Irwansyah. "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (January 30, 2018): 65–78.
<https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Batu Menyan. "Dampak Gangguan Digital pada Perkembangan Kognitif Anak akibat Handphone Android," February 15, 2024.
<https://www.batumenyan.desa.id/dampak-gangguan-digital-pada-perkembangan-kognitif-anak-akibat-handphone-android/>.
- "Dampak Negatif Gadget Bagi Anak-Anak." Accessed April 10, 2024.
<https://diskominfo.kedirikab.go.id/baca/dampak-negatif-gadget-bagi-anakanak>.
- Dewi, Suci Zakiah, and Irfan Hilman. "Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 2 (January 24, 2019): 48.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>.
- Handayani, Fitri, Riqqah Annisa Maharani, Desyandri Desyandri, and Irdamurni Irdamurni. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap

- Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (June 14, 2022): 11362–69.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4244>.
- Julita, Marcellina, and Abas Yusuf. “DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA PESERTA DIDIK SMP NEGERI 13 PONTIANAK,” n.d.
- KOTO, SMAN 1 DUA. “PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN.” SMAN 1 DUA KOTO. Accessed April 9, 2024.
<https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan>.
- Mandiri, Lattice Teknologi. “Latticeman - Manfaat Digitalisasi dalam Industri Manufaktur.” www.latticeman.com, August 7, 2023.
<https://www.latticeman.com/>.
- Nurnafisa, Shafa. “Batasan Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO, Parents Perlu Tahu,” July 30, 2020.
<https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>.
- Rasyid, A. Ramli, Abd Malik Fachreza, Akhtar Malik Muzakkir, and Diva Dwi Gutiani. “Pengaruh Digitalisasi Dalam Pembangunan Karakter Masyarakat Di Sekolah.” *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi* 3, no. 4 (May 20, 2024): 1182–88.
<https://doi.org/10.56799/ekoma.v3i4.3589>.
- Saputro, Albertus Kurniadi. “Peran Keluarga Kristen Dalam Penanganan Karakter Anak-Anak Di Era Digitalisasi.” *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)* 4, no. 2 (August 8, 2022): 175–83.
<https://doi.org/10.59177/veritas.v4i2.155>.
- Sudargini, Yuli, and Agus Purwanto. “Pendidikan Pendekatan Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0 : A Literature Review.” *Journal of Industrial Engineering & Management Research* 1, no. 3 (November 10, 2020): 299–305.
<https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i3.94>.
- verihubs. “Digitalisasi adalah Proses Penting di Era Modern, Ini Ulasannya!” *Verihubs* (blog), August 12, 2022.
<https://verihubs.com/blog/digitalisasi-adalah/>.
- Wulandari, Hayani, and Kurniasih Kurniasih. “Gadget Dan Anak Usia Dini.” *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* 6, no. 2 (July 14, 2023): 162–72. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1132>.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.sttkb.ac.id Internet Source	7%
2	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
3	www.semanticscholar.org Internet Source	1%
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
5	journal2.um.ac.id Internet Source	1%
6	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	1%
7	peada.iakn-toraja.ac.id Internet Source	1%
8	Zumhur Alamin, Randitha Missouri, Awaluddin Al-zainuri, Nurlatifah Alaudin. "SOSIALISASI DAN PELATIHAN INTERNET SEHAT BAGI ANAK SEKOLAH DASAR", Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023 Publication	<1%

9	Internet Source	<1 %
10	www.batumenyan.desa.id Internet Source	<1 %
11	jurnal.budiluhur.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.unipar.ac.id Internet Source	<1 %
13	smansajerowaru.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to Concordia University Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
16	repo.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
17	Ahmad Fuadi, Wahyudin Nur Nasution, Candra Wijaya. "Management of Teacher Professionalism Development: A Multi-Site Study of State Madrasah Aliyah in Langkat Regency", <i>Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education</i> , 2023 Publication	<1 %
18	freeessaywriter.net Internet Source	<1 %
19	journal-nusantara.com Internet Source	<1 %

20	journal.stipakdh.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.iain-samarinda.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.wima.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.hipwee.com Internet Source	<1 %
24	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
25	es.scribd.com Internet Source	<1 %
26	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.dirgasatya.com Internet Source	<1 %
28	www.pagiasia.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

95-Article Text-617-1-4-20241112.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
