

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI

Mochamad Yogie Alfikri¹⁾, Muhammad Ilham Fajar²⁾

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN)

Bengkalis

muhammadyogialfikri@gmail.com¹⁾ if6052953@gmail.com²⁾

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah. Di era globalisasi saat ini kondisi karakter pada anak sangat mengkhawatirkan, sehingga menjadi tugas besar bagi orang tua, instansi pemerintah dan juga guru untuk menanggapi permasalahan ini. Penanaman karakter anak harus dimulai sejak dini. Salah satu hal penting dalam menghadapi tantangan dunia masa depan adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini. Perkembangan teknologi seperti internet membuat pembelajaran menjadi tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Di samping itu dampak negatif juga harus dipikirkan untuk menghindari penyalahgunaan teknologi tersebut.

Abstract

The purpose of this study is to describe the use of technology for early childhood both in the family environment and in the school environment. In the current era of globalization, character conditions in children are very worrying, so it is a big task for parents, government agencies and teachers to respond to this problem. Cultivating a child's character must start early. One of the important things in facing the challenges of the future world is to take advantage of technological advances to develop early childhood character education values. Technological developments such as the internet make learning unlimited by space and time. In addition, negative impacts must also be considered to avoid misuse of this technology.

Sejarah Artikel

Diterima:20-06-2023

Direview:11-07-2023

Disetujui: 31-07-2023

Kata Kunci

teknologi, karakter,
anak usia dini

Article History

Received:20-06-2023

Reviewed:11-07-2023

Published:31-07-2023

Key Words

technology, character,
early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik, meliputi penanaman nilai karakter, budi pekerti, karakter, dan akhlak yang baik. Sistem ini harus diperhatikan dalam perealisasi pendidikan di Indonesia, terutama karena negara ini saat ini menghadapi permasalahan-permasalahan yang menyimpang dari nilai, norma, dan moral dalam masyarakat. Pelaku penyimpangan kebanyakan terjadi pada generasi muda, khususnya anak usia sekolah.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu negara, di mana kualitas pendidikan menjadi indikator utama dalam menentukan tingkat kemajuan suatu negara, baik itu tertinggal, berkembang, maupun maju. Oleh karena itu, negara-negara di seluruh dunia berkompetisi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di dalamnya, guna memastikan tidak tertinggal di era globalisasi saat ini. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana meningkatkan taraf hidup masyarakat dan mewujudkan cita-cita bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa demi membangun generasi yang berprestasi di masa depan dan membanggakan nama negara.

Dalam dunia pendidikan saat ini, masih banyak masalah yang perlu diatasi. Program pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan belum menunjukkan hasil yang diharapkan, dan kualitas pendidikan masih relatif rendah. Upaya pengembangan pembelajaran, penilaian, dan tujuan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) belum dapat tercapai dengan baik, karena proses kegiatan belajar mengajar belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 3. Tujuan pendidikan nasional tersebut mencakup pengembangan kemampuan, watak, dan peradaban bangsa, serta keterampilan yang diperlukan peserta didik, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan harus menekankan pengembangan aspek intelektual, emosional, dan spiritual atau karakter peserta didik.

Teknologi Informasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengolah data, dan menghasilkan informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu. Dalam pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dapat dimanfaatkan untuk menanamkan karakter di siswa, khususnya pada sekolah dasar. Era globalisasi dan era revolusi industri yang terus berubah membuat perubahan dalam ruang belajar dan pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, dan media belajar tidak lagi terbatas pada papan tulis dan buku cetak. Oleh karena itu, muncul istilah e-education atau e-learning, yang memungkinkan segala hal yang dilakukan secara manual beralih menggunakan komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Penggunaan Teknologi di Rumah

Dalam era revolusi industri 4.0 yang bahkan akan segera memasuki era 5.0, teknologi telah menjadi hal yang sangat umum dan tidak bisa dihindari. Baik anak-anak maupun orang dewasa sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang dulunya dianggap sebagai kebutuhan tersier, kini telah menjadi kebutuhan sekunder bahkan primer bagi sebagian orang. Anak-anak saat ini hidup dalam dua jenis teknologi, yaitu media interaktif dan non-interaktif (NAEYC dan FRC:2012). Media interaktif terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktif, yang memiliki banyak keunggulan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran untuk anak-anak (Green dan Brown:2002).

Di sisi lain, media non-interaktif, seperti program televisi, video anak-anak, DVD, dan berbagai media lainnya, cenderung membuat pengguna menjadi penonton pasif, dan bisa menimbulkan masalah obesitas pada anak. Oleh karena itu, kehadiran orang tua dalam kehidupan anak sangatlah penting. Orang tua harus selalu berinteraksi dengan anak, memantau aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh anak, dan mengarahkan tontonan atau permainan yang boleh atau tidak boleh diakses oleh anak. Selain itu, orangtua juga dapat melakukan tindakan preventif dengan mengatur pengaturan tontonan pada Youtube sehingga hanya video yang pantas untuk ditonton oleh anak yang akan muncul.

2. Penggunaan Teknologi di Sekolah

Proses pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pembelajaran yang diselenggarakan untuk memberikan manfaat bagi peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang bermanfaat dan bermakna, diperlukan stimulasi yang tepat dari berbagai aspek, serta pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Di abad 21, era revolusi industri telah memasuki era 4.0 dan bahkan 5.0, yang menunjukkan bahwa ruang dan waktu tidak lagi menjadi pembatas dalam penyampaian informasi dan komunikasi. (Supriano:2019) menekankan pentingnya 4C (critical thinking, communication, collaboration, creativity) dalam pemilihan guru dan tenaga kependidikan berprestasi dan berdedikasi tingkat Nasional. Salah satu kompetensi yang penting adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis, terbuka, dan rasional, terutama dengan adanya teknologi yang memungkinkan akses cepat terhadap informasi. Selain itu, di era teknologi ini, kompetensi lain yang penting adalah kemampuan komunikasi yang baik dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan baik. Dalam abad 21, kemampuan kerjasama yang baik sangat penting untuk meningkatkan daya saing. Terakhir, peserta didik juga perlu memiliki kreativitas dan kemampuan berfikir inovatif untuk menghadapi perkembangan zaman yang cepat.

Menurut Gerintya (2019), Global Talent Competitiveness Index (GTCI) adalah sebuah indeks yang digunakan untuk menilai daya saing suatu negara berdasarkan kemampuan sumber daya manusia di negara tersebut. Salah satu indikator yang digunakan dalam GTCI adalah kualitas pendidikan. Indonesia menempati peringkat keenam dalam indeks daya saing SDM, dengan skor 38,61. Namun, rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi salah satu faktor yang menyebabkan Indonesia memiliki daya saing yang rendah dibandingkan dengan negara lain di ASEAN. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era saat ini.

Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Dalam era teknologi ini, penggunaan teknologi informasi menjadi keharusan dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa perlu menguasai teknologi informasi agar dapat mengikuti dan mendapatkan informasi terkini sesuai dengan zaman.

Pembahasan

Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi dapat membantu guru dalam mengelola dan menyampaikan pembelajaran kepada anak. Hardiyana (2016:5) menjelaskan beberapa jenis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAUD, antara lain.

a. Audio dan video player:

Media audio berkaitan dengan pendengaran, sedangkan media video berkaitan dengan penglihatan. Keduanya dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan verbal dan nonverbal dalam pembelajaran.

b. Komputer:

Komputer dapat membantu guru mengoperasikan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi anak didik melalui penggunaan teknologi software dan hardware.

c. Internet:

Internet merupakan sumber informasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan internet dapat mempermudah guru dalam mencari dan menelusuri informasi terkait materi pembelajaran yang diajarkan kepada anak.

Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak, terutama pada aspek kognitif. Menurut Hsin, Li, dan Tsai (2014:94-95), anak-anak yang belajar dengan menggunakan teknologi cenderung mengalami dampak positif pada perkembangan sosial, emosi, fisik, dan kognitif, kecuali hanya sedikit dari mereka yang mengalami dampak negatif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan bahasa, literasi, matematika, sains, literasi digital, kemampuan kognitif, dan aspek lainnya yang berhubungan dengan kognitif.

Menurut Pebriana (2017:2), teknologi kini bukan lagi dianggap sebagai barang mewah, melainkan menjadi kebutuhan bagi semua kalangan. Saat ini, teknologi tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan anak-anak. Meskipun teknologi dapat memberikan banyak manfaat dan stimulasi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak jika digunakan dengan bijak, namun jika tidak digunakan dengan tepat, teknologi dapat mengganggu perkembangan anak dan kebijakan dalam penggunaannya bergantung pada orangtua. Oleh karena itu, orangtua memegang peran penting sebagai sekolah pertama dan lingkungan pertama bagi anak, bertanggung jawab penuh atas apa yang dilakukan dan terjadi pada anak, termasuk dalam mengontrol dan memilihkan tayangan yang sesuai saat anak menonton televisi.

Orang tua yang tidak membatasi penggunaan gadget oleh anak dapat mengganggu waktu istirahat dan kecakapan hidup anak, seperti kurang responsif saat dipanggil atau tidak mampu melakukan hal-hal mandiri seperti makan atau merapikan tempat makan (Chusna, 2017:319). Namun, beberapa orangtua membiarkan anak bermain gadget tanpa batasan, dengan alasan penting seperti makan atau agar anak tidak mengganggu aktivitas orangtua (Pebriana, 2017:3). Meskipun demikian, gadget juga dapat digunakan sebagai media untuk memberikan stimulasi dan motivasi belajar pada anak dengan pendampingan dan arahan orangtua (Zaini & Soenarto, 2019:257).

Namun, penggunaan internet pada komputer juga dapat menimbulkan dampak negatif pada anak seperti mengakses situs dewasa atau berisi ujaran kebencian (NSBF:2000). Selain itu, penggunaan gadget dapat membuat anak kurang bergaul dengan lingkungan sosial sekitarnya dan dapat mempengaruhi kemampuan akademik anak, terutama pada usia sekolah dasar.

Selain itu, anak yang menggunakan internet pada komputer dapat mengalami dampak negatif seperti mengakses situs yang tidak pantas untuk usia mereka atau mengandung ujaran kebencian (NSBF:2000). Dampak sosial lainnya adalah membuat anak kurang bergaul dengan lingkungan sekitar dan kemampuan akademik mereka menurun,

terutama pada anak-anak usia sekolah dasar. Untuk mengatasi hal ini, lembaga kesehatan Amerika dan lembaga gedung putih yang menangani obesitas pada anak telah membatasi jumlah waktu menonton pada semua media yang memiliki layar (termasuk televisi, smartphone, dan komputer), terutama bagi anak-anak di bawah usia 2 tahun yang seharusnya tidak lebih dari 2 jam sehari. Selain itu, menurut institusi kesehatan nasional (2011), disarankan untuk memberikan batasan pada anak saat berinteraksi dengan media-media berlayar, seperti televisi, video, media digital, video game, media yang ada di smartphone, telepon genggam, dan juga internet. Anak usia 2 hingga 5 tahun diberikan waktu menonton selama 30 menit sehari, terutama bagi anak yang sekolah setengah hari.

Orang tua dapat melakukan cara lain untuk membantu mengatasi penggunaan gadget anak dengan selalu berkomunikasi dengan mereka di rumah. Ketika anak sedang bermain game atau menonton video atau televisi, orangtua dapat bertanya tentang game yang sedang dimainkan atau program televisi yang sedang ditonton. Selain membantu orangtua untuk mengontrol tontonan dan aktivitas anak saat menggunakan teknologi, komunikasi ini juga dapat membantu memperkuat hubungan antara orangtua dan anak (Spatariu, Peach, dan Bell: 2012).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pentingnya pendidikan karakter dalam penerapan pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik dengan menanamkan nilai karakter, budi pekerti, karakter, dan akhlak yang baik. Negara Indonesia saat ini menghadapi permasalahan-permasalahan yang menyimpang dari nilai, norma, dan moral dalam masyarakat, terutama pada generasi muda, khususnya anak usia sekolah.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu negara, di mana kualitas pendidikan menjadi indikator utama dalam menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, negara-negara di seluruh dunia berkompetisi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di dalamnya, guna memastikan tidak tertinggal di era globalisasi saat ini. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana meningkatkan taraf hidup masyarakat dan mewujudkan cita-cita bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa demi membangun generasi yang berprestasi di masa depan dan membanggakan nama negara.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan untuk menanamkan karakter di siswa, khususnya pada sekolah dasar. Anak-anak saat ini hidup dalam dua jenis teknologi, yaitu media interaktif dan non-interaktif. Oleh karena itu, kehadiran orang tua dalam kehidupan anak sangatlah penting untuk memantau aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh anak serta mengarahkan tontonan atau permainan yang boleh atau tidak boleh diakses oleh anak. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan menumbuhkan karakter yang baik.

Saran

- 1) Bagi guru
Hendaknya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan tepat dikelas agar karakter siswa tetap terjaga
- 2) Bagi orang tua
Memperhatikan kegiatan anak dirumah, waktu diatur dengan baik dan tidak menjadikan alat teknologi sebagai solusi bagi ketika anak menangis.

DAFTAR PUSTAKA

- NAEYC dan FRC. (2012). Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. Washington DC. www.naeyc.org atau info@fredrogerscenter.org
- Green, TD dan A. Brown. (2002). Multimedia Project in the Classroom. USA: Corwin Press, Inc.
- Gerintya Scholastica. (2019). Indeks Pendidikan Indonesia Rendah, Daya Saing pun Lemah. Diambil 02 April 2020, dari <https://tirto.id/indeks-pendidikan-indonesia-rendah-daya-saing-pun-lemah-dnvR>
- Hardiyana Andri. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. Artikel
- Pebriana putri Hana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Doi. 10.31004/obsesi.vii.26. hal 1-11
- Chusna Puji Asmaul. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. IAIN Tulungagung. Vol.17, No. 2.
- Zaini Muhammad, dan Soenarto. (2019) Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Doi. 10.31004/obsesi.v3i1. 127. Hal 254-264
- NSBF. (2000). Safe and smart. Research and guidelines for children's use of the internet. Alex-andria, VA: national School Boards Foundation