

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi membawa masyarakat dunia atau *global society* pada keniscayaan era digital, setiap orang dari seluruh dunia dapat saling terhubung dengan teknologi digital yang canggih seperti gawai dan laptop melalui sambungan internet yang memadai. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Saronih (2018: 464) bahwa penggunaan internet melalui gawai dapat dilakukan dimana pun, kapan pun dan oleh siapapun seakan dunia sudah berada dalam genggaman, teknologi digital yang canggih seperti gawai memungkinkan penggunaannya mengakses berbagai informasi sekaligus berkomunikasi tanpa batas jarak dan waktu, sebut saja *platform* ternama seperti *google* dan *youtube* yang memungkinkan pengguna memperoleh berbagai informasi dengan mudah dalam bentuk tulisan hingga *audio-visual*.

Berbagai macam media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *facebook* dan *tiktok* membuat setiap pengguna saling terhubung tanpa batas usia, menjamurnya aplikasi *game online* yang kian digandrungi oleh masyarakat terutama generasi muda dan anak-anak karena memiliki daya tarik memikat, bahkan muncul *e-sport* sebagai cabang olahraga baru yang dipertandingkan secara profesional sejak resmi diakui di Indonesia pada tahun 2020. Layanan jual beli berbasis internet atau *e-commerce* seperti *shopee*, *tokopedia* dan *lazada* juga memungkinkan pengguna untuk membeli serta menjual barang tanpa harus bertemu dan melalui proses tawar menawar, bahkan muncul *platform social-commerce* seperti *tiktok shop* yang menjadi fenomena di Indonesia karena tidak memiliki payung hukum yang jelas sebab belum diatur dalam undang-undang secara resmi, hal tersebut menandakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sulit untuk dibendung bahkan oleh pemangku kebijakan sekalipun.

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang diunggah pada Bulan Mei tahun 2023, terdapat 215.626.156 pengguna internet dari total populasi Indonesia yaitu sebanyak 275.773.901 jiwa dengan prosentase mencapai 78,19%. Tidak jauh berbeda dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sebuah lembaga internasional bernama *We Are Social* pada Bulan Januari 2023 juga melaporkan bahwa terdapat 213 juta orang Indonesia yang menggunakan internet dari total 276,4 juta penduduk Indonesia atau setara dengan 77%. Merujuk pada laporan yang sama oleh *We Are Social* bahwa pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 7 jam 42 menit per hari untuk berselancar di dunia maya, dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tingkat penggunaan internet di Indonesia sudah cukup tinggi dan membuat masyarakat Indonesia bergerak memasuki era digital.

Keniscayaan era digital tersebut membuat masyarakat merasakan secara langsung berbagai dampak dari penggunaan internet dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini, kesempatan untuk menggunakan teknologi digital serta kemudahan untuk mendapatkan sambungan internet membuat setiap orang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik sesuai dengan berbagai penelitian terkait dengan dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi kehidupan manusia. Didukung pula melalui sebuah pernyataan bahwa kemajuan teknologi yang saat ini muncul memiliki pengaruh yang luas pada berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, politik, sosial, budaya, agama dan ilmu pengetahuan, Irina (2016: 11).

Ditinjau dari penelitian yang telah dilakukan oleh Faizin, Pramita dan Faruq (2022: 263), menjelaskan bahwa perkembangan di era digital membuat setiap orang lebih mudah mencapai berbagai tujuan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi, kemudahan tersebut merupakan salah satu dampak positif yang dirasakan secara langsung oleh masyarakat melalui keniscayaan era digital dalam berbagai bidang kehidupan. Asmani (2011: 113) menyatakan bahwa masyarakat yang melek teknologi akan mampu memilih, merancang dan menggunakan hasil dari rekayasa teknologi tersebut, termasuk dalam dunia pendidikan. Terkait dengan hal

tersebut, sekolah sebagai satuan pendidikan dapat merancang program yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkolaborasi memanfaatkan teknologi untuk mencapai kemajuan serta tujuan pembelajaran.

Selain dampak positif tersebut, terdapat pula dampak negatif yang menjadi tantangan sekaligus ancaman bagi pengguna berbagai teknologi digital di Indonesia. Salah satu yang paling memprihatinkan adalah merosotnya moralitas generasi muda Indonesia akibat dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak terkendali. Hal tersebut dipertegas oleh Taopan, Oedjoe dan Sogen (2019: 62) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia telah mengalami ketergantungan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga mudah untuk terjadi penyalahgunaan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Badawi (2020: 150) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa kemerosotan moral generasi muda diakibatkan oleh terbukanya pintu akses menuju berbagai konten negatif di internet dan media sosial. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian dari Kurniawan dan kawan-kawan (2019: 111) yang menyimpulkan bahwa telah terjadi kemerosotan moral dalam hal menurunnya sopan santun peserta didik sebagai akibat dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital dengan indikator seperti: (1) berkurangnya rasa hormat kepada orang yang lebih tua; (2) terbiasa menggunakan kata atau kalimat kotor dan kasar; (3) tindakan *Bullying*; dan (4) terbiasa membantah ucapan orang lain.

Kemerosotan moral generasi penerus bangsa harus menjadi perhatian serius bagi dunia pendidikan melalui satuan pendidikan di berbagai jenjang, agar dapat mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral yang terjadi pada peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Ahmadi (2021: 25) yang menyatakan bahwa sekolah harus mampu membentuk karakter dan moral yang baik bagi peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian manusia yang tangguh sesuai dengan identitas bangsa Indonesia. Undang-undang tersebut menjadi pedoman bagi dunia pendidikan untuk terus mempertahankan identitas bangsa

melalui pendidikan karakter di era digital yang telah membuat generasi bangsa kehilangan identitas serta jati diri sebagai penerus bangsa. Ditambahkan pula oleh Susanti (2013: 482) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan serta hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter sekaligus akhlak mulia dari peserta didik yang sesuai dengan kompetensi lulusan.

Pelaksanaan pendidikan karakter dapat menjadi pondasi yang kokoh untuk mengatasi kemerosotan moral yang terjadi pada peserta didik di semua tingkatan pendidikan, pernyataan tersebut diperkuat oleh Kusuma (2013: 9) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan karakter yaitu: (1) memperkuat serta mengembangkan nilai-nilai yang penting dalam kehidupan; (2) mengoreksi perilaku serta tindakan peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai satuan pendidikan; dan (3) membangun hubungan yang harmonis dengan keluarga serta masyarakat.

Pendidikan karakter harus dilaksanakan di berbagai tingkatan pendidikan tanpa terkecuali, namun akan lebih maksimal jika pendidikan karakter diajarkan sedini mungkin agar nilai-nilai yang ditanamkan dapat lebih mudah diserap oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Savira, Subiyantoro dan Ekasari (2020: 128), anak usia 7 sampai dengan 12 tahun yang masuk dalam kategori peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat baik, sehingga lebih mudah untuk menerima nilai-nilai dari lingkungan seperti dari orang tua, guru, teman bermain dan masyarakat secara luas.

World Health Organization atau WHO sebagai organisasi kesehatan dunia pada tahun 2018 telah merilis 9 gejala atau karakteristik anak yang mengalami *internet gaming disorder* atau kecanduan menggunakan gadget, khususnya bermain game online, antara lain: (1) pre-okupasi kepada *internet gaming* atau porsi waktu dan tenaga yang lebih banyak untuk bermain *game*; (2) merasa ketagihan; (3) toleransi penggunaan yang meningkat secara bertahap; (4) gagal mengendalikan diri; (5) kehilangan minat melakukan aktivitas lain; (6) mulai muncul masalah kesehatan

seperti sakit mata, pusing dan kebugaran; (7) terdapat perilaku menyimpang seperti menggunakan biaya internet yang berlebih hingga berbohong dan mencuri; (8) bermain *game* sebagai pelarian; dan (9) mengalami kejadian yang membahayakan dalam hal kesehatan dan hubungan sosial. Selanjutnya WHO menambahkan bahwa anak dapat dikatakan mengalami *internet gaming disorder* setelah memiliki sekurang-kurangnya 5 karakteristik atau gejala tersebut dan terjadi sekurang-kurangnya selama 12 bulan atau 1 tahun. Akan tetapi penyalahgunaan teknologi digital dapat dilakukan oleh anak bahkan sebelum masuk dalam fase kecanduan, sebagaimana yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Dermolo, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, guru, peserta didik dan orang tua wali peserta didik di SD Negeri 1 Dermolo pada tanggal 1 sampai dengan 20 Oktober 2023, terdapat beberapa bentuk penyalahgunaan teknologi digital oleh peserta didik, khususnya dalam penggunaan gawai atau *handphone* antara lain: (1) ketagihan bermain *game online* sekaligus penggunaan kata-kata kotor saat bermain *game online* secara berkelompok yang biasa disebut *maabar* atau *main bareng*, baik dengan orang yang sudah di kenal maupun dengan orang yang belum di kenal dalam *game online* tersebut; (2) ketagihan menonton berbagai konten atau video hiburan di *youtube* serta media sosial seperti *instagram*, *tiktok* dan *snack video* yang terkadang mengandung pesan negatif seperti pacaran, pornografi, kebencian, kekerasan dan *bullying*; (3) dalam menggunakan aplikasi *whatsapp* baik secara pribadi maupun dalam grup *whatsapp* terdapat stiker, emoji dan gambar-gambar yang mengandung unsur kebencian, kekerasan dan pornografi, selain itu peserta didik juga membagikan link-link video yang mengandung unsur negatif sekaligus menggunakan kata-kata kotor dan pembahasan yang mengarah pada *verbal-bullying* kepada teman yang dianggap lemah.

Beberapa bentuk penyalahgunaan teknologi digital tersebut memberikan berbagai dampak negatif bagi peserta didik di SD Negeri 1 Dermolo, antara lain: (1) penurunan interaksi sosial peserta didik dengan orang tua, keluarga dan teman bermain di lingkungan tempat tinggal; (2) gangguan konsentrasi ketika diajak

berkomunikasi karena terlalu sering menggunakan gawai; (3) gangguan kesehatan, seperti sakit mata dan kepala pusing; (4) pola makan dan pola tidur tidak teratur; (5) malas belajar dan mengerjakan PR akibat bermain *game online* dan media sosial; (6) terbiasa menggunakan kata atau kalimat kotor dalam komunikasi sehari-hari; dan (7) peserta didik cenderung tidak menghormati orang yang lebih tua, dalam hal ini adalah terhadap orang tua saat di rumah dan terhadap guru saat di sekolah sehingga peserta didik lebih sulit untuk diberikan nasihat. Kondisi tersebut menimbulkan kekhawatiran bagi orang tua, guru dan kepala sekolah karena terjadi pada banyak peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6.

Kondisi tersebut perlu menjadi catatan serius bagi satuan pendidikan SD Negeri 1 Dermolo untuk melakukan penguatan pendidikan karakter, sehingga dapat mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral peserta didik akibat penggunaan teknologi digital secara berlebihan yang tidak terkendali dan berbagai bentuk penyalahgunaan teknologi digital yang telah terjadi. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Mulyani (2023: 18), yang menyimpulkan bahwa pendidikan karakter menjadi salah satu strategi *preventif* atau pencegahan yang dilakukan di satuan pendidikan sekolah dasar dalam mengatasi kemerosotan moral peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Kemudian diperkuat juga oleh Lickona (2012: 5) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu *knowing the good* atau mengetahui kebaikan, *desiring the good* atau mencintai kebaikan dan *doing the good* atau melakukan kebaikan.

Pembahasan mengenai penguatan pendidikan karakter dan kemerosotan moral akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital oleh peserta didik di SD Negeri 1 Dermolo, perlu didalami lebih jauh serta dilakukan kajian khusus yang membahas mengenai pelaksanaan penguatan pendidikan karakter sebagai strategi sekolah untuk mengantisipasi sekaligus mengatasi kemerosotan moral peserta didik di SD Negeri 1 Dermolo akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, SD Negeri 1 Dermolo merupakan satuan pendidikan yang

masuk dalam kategori unggul sesuai dengan Surat Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No 220/BAP-SM/X/2016 yang menyatakan SD Negeri 1 Dermolo mendapatkan akreditasi A sebagai hasil dari pengelolaan satuan pendidikan yang bermutu. Berbagai kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 1 Dermolo serta pelatihan-pelatihan khusus, berhasil mengantarkan banyak peserta didik meraih prestasi, baik di bidang akademik maupun bidang non-akademik.

Pencapaian SD Negeri 1 Dermolo yang membanggakan tersebut hendaknya dapat dipertahankan serta ditingkatkan, oleh karena itu seyogyanya SD Negeri 1 Dermolo dapat melaksanakan program penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik untuk mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral akibat penyalahgunaan teknologi digital sehingga prestasi yang diraih dapat dipertahankan serta ditingkatkan menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, peneliti telah mengkaji penelitian-penelitian lain yang terkait dengan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter sebagai upaya mengatasi kemerosotan moral peserta didik di era digital.

Kajian pertama mengenai penguatan pendidikan karakter peserta didik ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Choirun Nisa (2021) yang menunjukkan bahwa: (1) penguatan pendidikan karakter dalam perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Kamil Sukarame Bandar Lampung terintegrasi dengan tujuan, metode, materi serta kegiatan pembelajaran yang dirancang pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan juga integritas; (2) penguatan pendidikan karakter dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Kamil Sukarame Bandar Lampung terintegrasi dengan kegiatan pendahuluan memuat nilai religius, kegiatan inti memuat nilai religius, mandiri, nasionalis, gotong royong dan integritas serta kegiatan penutup memuat nilai religius dan integritas; (3) program penguatan pendidikan karakter dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Insan Kamil Sukarame Bandar Lampung terintegrasi dengan nilai autentik ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang memuat nilai religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan integritas. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian yang telah dilakukan oleh Choirun Nisa (2021) hanya

berfokus pada penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan pembelajaran intrakurikuler, dalam hal ini adalah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang lingkungannya spesifik.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Choirun Nisa yaitu pada konteks penguatan pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar sebagai strategi sekolah untuk menguatkan karakter peserta didik, kemudian persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan dalam kedua penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Selain itu terdapat pula beberapa perbedaan, diantaranya: (1) penelitian yang dilakukan oleh Choirun Nisa lebih spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk melakukan penguatan karakter, sementara penelitian ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan oleh SD Negeri 1 Dermolo untuk menguatkan pendidikan karakter peserta didik; (2) penelitian ini secara khusus membahas urgensi penguatan pendidikan karakter untuk mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral peserta didik SD Negeri 1 Dermolo akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Choirun Nisa membahas penguatan pendidikan karakter sebagai strategi pembelajaran dengan alasan yang luas atau tidak hanya akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital; (3) latar waktu dan tempat penelitian, penelitian yang telah dilakukan oleh Choirun Nisa dilaksanakan pada tahun 2021 di SD IT Insan Kamil Sukarama, Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Dermolo, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara.

Penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Purna, Prakoso dan Dewi (2023) yang membahas mengenai pentingnya karakter untuk pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital dan menyimpulkan bahwa instansi pendidikan memiliki andil yang sangat besar dalam membangun karakter peserta didik melalui penguatan pendidikan karakter di sekolah. Di era digital, tingkat penggunaan teknologi meningkat sebagai akibat dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemerintah

melalui bidang pendidikan berupaya menjaga karakter penerus bangsa dengan membangun moral dan etika yang kuat, mengembangkan keterampilan sosial, membangun pemikiran kritis dan meningkatkan kualitas hubungan sosial yang nyata. Berbagai dampak negatif yang ditimbulkan era digital, instansi pendidikan harus lebih masif untuk menjalankan pendidikan karakter pada peserta didik di berbagai jenjang. Selain itu, keberhasilan dari pendidikan karakter juga ditentukan oleh kerja sama yang baik dari berbagai pihak, dalam hal ini adalah sekolah, guru, orang tua wali, keluarga dan masyarakat secara luas sehingga upaya yang dilakukan berdampak secara nyata untuk mewujudkan penguatan pendidikan karakter agar dapat menciptakan generasi bangsa yang gemilang, saat ini dan pada masa yang akan datang.

Sesuai dengan uraian penelitian tersebut, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Purna, Prakoso dan Dewi tersebut diantaranya adalah membahas mengenai pendidikan karakter serta kedua penelitian berkaitan dengan era digital. Akan tetapi terdapat pula perbedaan sebagai berikut; (1) penelitian ini berfokus pada peserta didik sekolah dasar sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Purna, Prakoso dan Dewi berfokus pada pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran secara umum; (2) penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Purna, Prakoso dan Dewi menggunakan metode penelitian studi literatur; (3) penelitian yang telah dilakukan oleh Purna, Prakoso dan Dewi tidak berfokus di tempat/satuan pendidikan yang tetap serta subjek/peserta didik tunggal atau jumlahnya banyak dan beragam sedangkan penelitian ini berfokus pada satu satuan pendidikan dan peserta didik SD Negeri 1 Dermolo.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Revalina, Moeis dan Indrawadi (2023) yang membahas mengenai degradasi moral peserta didik dalam penerapan nilai-nilai Pancasila dari makna dan hakikat pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat berbagai bentuk degradasi moral peserta didik dalam penerapan nilai-nilai Pancasila yaitu penurunan nilai religius, nilai kemanusiaan dan nilai persatuan yang disebabkan

oleh melemahnya pengetahuan serta pemahaman nilai-nilai pancasila, selain itu kelalaian orang tua dalam mendidik juga memiliki peran sentral ditambah dengan pengaruh negatif dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Keterkaitan antara degradasi moral dengan penerapan nilai-nilai pancasila ditinjau dari makna dan hakikat PKN sebagai pendidikan karakter adalah tidak adanya perilaku yang mencerminkan hubungan manusia dengan Tuhan (hubungan vertikal), kepedulian sosial antar manusia yang melemah (hubungan horizontal), tidak terbentuknya jiwa patriotis dan demokratis oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian penelitian tersebut, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Revalina, Moeis dan Indrawadi tersebut yaitu membahas mengenai pendidikan karakter sebagai pembentuk moral peserta didik, penelitian ini juga mengkaji degradasi moral yang terjadi pada peserta didik dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian kualitatif. Terdapat pula beberapa perbedaan antara lain: (1) subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar yang berusia 7 sampai dengan 12 tahun, sedangkan subjek penelitian yang telah dilakukan oleh Revalina, Moeis dan Indrawadi adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki usia 13-16 tahun yang tentunya memiliki pola perilaku yang berbeda; (2) penelitian ini mengkaji penguatan pendidikan karakter sebagai strategi sekolah yang mencakup berbagai kegiatan, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Revalina, Moeis dan Indrawadi lebih spesifik dalam penerapan nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; (3) penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Dermolo, Jepara Provinsi Jawa Tengah sedangkan penelitian oleh Revalina, Moeis dan Indrawadi dilakukan di SMP N 30 Muaro Jambi Provinsi Jambi yang memiliki kultur yang berbeda satu dengan yang lain.

Berdasarkan pada kajian penelitian yang terkait dengan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter sebagai upaya mengatasi kemerosotan moral peserta didik di era digital tersebut, nilai kebaruan penelitian ini terletak pada cakupan penelitian yang lebih luas dengan tujuan menjelaskan bentuk-bentuk penyalahgunaan teknologi di era digital oleh peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, mengeksplorasi penyebab terjadinya

penyalahgunaan teknologi di era digital oleh peserta didik SD Negeri 1 Dermolo dan mengeksplorasi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter untuk mengatasi penyalahgunaan teknologi di era digital SD Negeri 1 Dermolo yaitu pada kegiatan pembelajaran atau intrakurikuler, pada kegiatan di luar pembelajaran atau ekstrakurikuler serta kegiatan Budaya sekolah atau pembiasaan sebagai satu kesatuan strategi sekolah dalam melaksanakan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 1 Dermolo. Selain itu, kebaharuan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan penelitian yang tidak hanya terfokus di satu lingkungan, akan tetapi dilaksanakan di dua lingkungan yang berbeda yakni di lingkungan tempat tinggal peserta didik dan lingkungan SD Negeri 1 Dermolo, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara.

Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 1 Dermolo merupakan hal yang sangat penting karena memiliki manfaat besar untuk menanamkan lima nilai karakter utama yakni nasionalis, religius, integritas, mandiri dan gotong royong kepada peserta didik yang mengalami kemerosotan moral akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang muncul terkait dengan penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital oleh peserta didik, khususnya di SD Negeri 1 Dermolo dan untuk mengeksplorasi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang ada di SD Negeri 1 Dermolo agar dapat dikaji lebih dalam sebagai komitmen untuk mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Oleh karena itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik SD Negeri 1 Dermolo Jepara di Era Digital”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pemanfaatan teknologi digital di SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara?

2. Bagaimana pemanfaatan teknologi digital di lingkungan tempat tinggal oleh peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara?
3. Bagaimana dampak negatif penggunaan teknologi digital bagi peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara?
4. Bagaimana pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital di SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara.
2. Mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital di lingkungan tempat tinggal oleh peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara.
3. Mengeksplorasi dampak negatif penggunaan teknologi digital oleh peserta didik SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara.
4. Mengeksplorasi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 1 Dermolo, Kabupaten Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperkaya ilmu pengetahuan terkait dengan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter sebagai strategi sekolah dalam upaya untuk mengatasi kemerosotan moral peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi di era digital.

- b. Mengungkap penyebab terjadinya penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik di sekolah dasar, baik penyebab yang berasal dari dalam maupun penyebab dari luar diri peserta didik.
- c. Menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan bentuk-bentuk penyalahgunaan teknologi di kalangan peserta didik, penyebab terjadinya penyalahgunaan tersebut dapat terjadi dan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Pemangku Kebijakan (Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Jepara)

Penelitian dapat dijadikan sebagai tinjauan atau bahan pertimbangan bagi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Jepara dan lainnya untuk merancang kebijakan atau program penguatan pendidikan karakter yang baru sesuai dengan *update* permasalahan yang ada saat ini, yaitu kemerosotan moral peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi di era digital.

- b. Bagi Sekolah atau Satuan Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam menjalankan penguatan pendidikan karakter peserta didik sebagai strategi sekolah dalam mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral peserta didik akibat penyalahgunaan teknologi di era digital, sesuai dengan kebutuhan sekolah, kemampuan sekolah dan kondisi peserta didik saat ini.

- c. Bagi Pendidik

Pendidik sebagai garda terdepan bagi tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat menjadikan penelitian ini sebagai pengingat tentang pentingnya penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik di era digital serta mengejawentahkan penguatan pendidikan karakter tersebut dalam kegiatan-kegiatan yang terencana, baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku di satuan pendidikan.

- d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan mengenai pentingnya pelaksanaan penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah atau lingkungan tempat tinggal sebagai upaya mencegah sekaligus mengatasi kemerosotan moral akibat penyalahgunaan teknologi di era digital.

e. Bagi Orang Tua Wali

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi orang tua wali untuk terlibat secara aktif mendukung pelaksanaan penguatan pendidikan karakter peserta didik di rumah dengan bekerja sama dengan guru dan pihak sekolah untuk mencapai tujuan dari penguatan pendidikan karakter di era digital sebagai upaya mencegah dan mengatasi kemerosotan moral akibat penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan kegiatan observasi partisipatif di lingkungan SD Negeri 1 Dermolo dan lingkungan tempat tinggal peserta didik, kegiatan dokumentasi berupa studi pustaka dan studi lapangan serta kegiatan wawancara semi terstruktur secara klasikal di kelas 1 hingga kelas 6 sekaligus wawancara terstruktur secara mendalam dengan informan yang telah ditentukan, yakni:

1. Kepala sekolah (Bapak SR)
2. Guru kelas (Ibu A, Ibu YK dan Ibu MF)
3. Peserta didik (Laki-laki: F, A, W, Perempuan: C, S, A, S)
4. Orang tua wali peserta didik (Ibu H, Ibu J dan Ibu R)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan teknologi digital di SD Negeri 1 Dermolo, pemanfaatan teknologi digital peserta didik di lingkungan tempat tinggal, dampak buruk penggunaan teknologi digital bagi peserta didik dan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri 1 Dermolo dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan pembiasaan yang menjadi budaya sekolah.