

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak tumbuh dan berinteraksi di dalam keluarga. Kemudahan akses terhadap internet dan perangkat digital menjadikan gawai sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas anak sehari-hari. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII (2025), penetrasi internet Indonesia mencapai 80,6 persen dengan total pengguna 229 juta jiwa, dan jika melihat pada data berdasarkan pendidikan, anak-anak SD berada di peringkat pertama yakni 34,8 persen.

Penggunaan internet memberi dampak ganda pada perkembangan pendidikan karakter anak. Dampak positifnya adalah untuk literasi, kreativitas, dan belajar mandiri, tetapi dampak negatifnya adalah kecanduan terhadap perangkat digital menyebabkan beberapa anak mengalami kesulitan untuk terlepas dari teknologi, yang berdampak pada kesehatan mental dan menghambat kemampuan mereka dalam bersosialisasi secara langsung. Selain itu, paparan konten yang tidak pantas dapat memengaruhi nilai moral dan perilaku anak (Zendrato & Ziliwu, 2025).

Dilansir dari kpai.go.id (2025), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga menyoroti rendahnya literasi digital sebagai salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam perlindungan anak. Sebanyak 81,5% anak telah menggunakan telepon seluler, tetapi hanya 37,5% yang memperoleh literasi digital. Data tersebut menunjukkan bahwa kedekatan anak dengan perangkat digital belum selalu diikuti kemampuan untuk menggunakan teknologi secara aman, kritis, bertanggung jawab, dan sesuai nilai sosial.

Dilansir dari web Beritajakarta.id (2025) Suku Dinas Kesehatan (Sudinkes) Jakarta Timur dalam peringatan Hari Anak Nasional Tahun 2025 yang diikuti oleh 80 anak TK Negeri Jatinegara 01 di Kecamatan Jatinegara, memberikan edukasi mengenai pentingnya mengurangi penggunaan gadget pada anak. Kepala Suku Dinas Kesehatan Jakarta Timur menyampaikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak sehingga perlu dilakukan upaya edukasi sejak dini.

Fenomena di Kecamatan Jatinegara memperlihatkan gejala yang mengkhawatirkan terkait sikap anak terhadap orang tua. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di Kelurahan Cipinang Besar Selatan, ditemukan bahwa ketika orang tua memanggil anak untuk mengajak bicara atau memberikan arahan, banyak anak tidak merespon panggilan tersebut dengan segera. Bahkan ketika ada anak yang merespon panggilan tersebut, pandangan mereka tetap tertuju pada layar gawai, seolah-olah percakapan dengan orang tua hanyalah aktivitas sampingan yang dapat dilakukan sambil berinteraksi dengan dunia digital. Hal ini senada dengan penelitian Agustina yang menemukan bahwa penggunaan gadget membuat anak menjadi asik dan acuh tak acuh terhadap orang-orang di sekitarnya. (Agustina et al., 2022).

Sementara itu, di Kelurahan Bidara Cina respons anak terhadap pembatasan penggunaan gawai juga menunjukkan dimensi yang lebih dalam dari perubahan perilaku ini. Ketika orang tua mengambil gawai dari anak untuk membatasi penggunaannya, respon yang muncul bukan sekadar kekecewaan biasa, melainkan kemarahan yang intens, tantrum yang berlangsung lama, dan bahkan penolakan untuk mematuhi instruksi orang tua. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Janah & Diana,

2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak dibatasi dan diawasi dapat menimbulkan perilaku agresif pada anak, seperti berteriak, menangis, dan melakukan kontak fisik ketika ada orang yang mengganggu aktivitas bermain *gadget* mereka. Lebih lanjut, beberapa anak juga diketahui menirukan kata-kata kasar dan kurang sopan dari tayangan *live game streaming* yang sering mereka tonton melalui gawai. Temuan awal ini diperkuat oleh peneliti (Purnamawati et al., 2022) yang menemukan bahwa sebagian anak dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah di Kecamatan Jatinegara sering berperilaku tidak sesuai norma, seperti melanggar aturan dan berbicara dengan kata-kata kasar.

Berdasarkan hasil analisis peneliti, perubahan perilaku anak akibat penggunaan gawai tidak selalu terjadi secara menyeluruh melainkan bersifat situasional. Perilaku kurang sopan lebih banyak muncul ketika anak sedang berinteraksi dengan gawai, sementara di luar konteks tersebut anak masih bersikap sopan kepada orang tua. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter (Lickona, 2012) yang menjelaskan bahwa karakter baik terdiri atas tiga komponen utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Dalam hal ini, anak dapat dikatakan telah memiliki pengetahuan moral mengenai pentingnya bersikap sopan kepada orang tua, tetapi penerapan nilai tersebut dalam tindakan belum selalu konsisten ketika anak berada dalam situasi tertentu, terutama saat perhatian anak terpusat pada gawai. Anak seharusnya mampu merespons panggilan orang tua dengan segera, mendengarkan ketika diajak bicara, menyampaikan pendapat dengan bahasa yang santun, serta mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi aturan keluarga. Hal ini sejalan dengan pendapat (Soekanto, 2012) dalam bukunya menyatakan bahwa norma kesopanan mengatur perilaku individu dalam berinteraksi agar tercipta hubungan yang

harmonis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai telah menggeser pola interaksi tersebut.

Uraian di atas tentu sangat mengkhawatirkan kondisi pembentukan karakter anak di era digital, khususnya dalam hal menanamkan norma kesopanan terhadap orang tua. Hal tersebut disebabkan bukan hanya belum optimalnya peran keluarga dalam menerapkan pendidikan karakter secara konsisten dan mendalam, melainkan juga oleh berubahnya pola interaksi keluarga yang dipengaruhi oleh intensitas penggunaan teknologi digital (Luh et al., 2025). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa persoalan kesopanan anak di era digital tidak hanya berkaitan dengan intensitas penggunaan gawai, tetapi juga dengan strategi pendampingan orang tua dalam mengelola aktivitas digital anak. Orang tua tidak cukup hanya membatasi penggunaan gawai, tetapi perlu melakukan pendampingan aktif, membangun komunikasi, menetapkan aturan penggunaan perangkat, serta mengarahkan anak agar mampu membedakan perilaku yang pantas dan tidak pantas dalam kehidupan sehari-hari.

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak, termasuk dalam menanamkan norma kesopanan terhadap orang tua. Sejak usia dini, anak belajar mengenai nilai, kebiasaan, sikap, serta cara berinteraksi melalui kehidupan sehari-hari di dalam keluarga. Dalam perspektif pendidikan karakter (Lickona, 2012), pembentukan karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang baik dan buruk, tetapi juga menyangkut pembiasaan untuk mencintai kebaikan dan mewujudkannya dalam perilaku nyata. Dengan demikian, kesopanan anak terhadap orang tua di era digital tidak muncul secara spontan, melainkan dibentuk melalui proses pendidikan yang berlangsung terus-menerus dalam lingkungan keluarga.

Selain itu, keluarga juga memiliki peran penting sebagai ruang utama anak dalam belajar melalui pengamatan dan peniruan. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial (Bandura, 1977) yang menegaskan bahwa anak belajar dari model yang dilihatnya, terutama orang-orang terdekat seperti orang tua. Sikap santun, cara berbicara, respons terhadap aturan, serta bentuk penghormatan kepada orang tua pada dasarnya berkembang melalui proses mencontoh, penguatan, dan pembiasaan yang terjadi dalam interaksi sehari-hari.

Di era digital, peran keluarga tersebut menjadi semakin penting sekaligus menghadapi tantangan yang lebih kompleks. Anak pada masa kini tidak hanya belajar dari orang tua, tetapi juga dari berbagai media digital yang mereka akses setiap hari. Paparan digital dapat membawa pengaruh positif apabila digunakan secara tepat, namun juga dapat memberi dampak negatif apabila tanpa pendampingan, karena anak berpotensi meniru bahasa, gaya komunikasi, dan perilaku yang tidak sesuai dengan norma kesopanan. Atas dasar itu, pendidikan karakter dalam keluarga perlu dilakukan secara adaptif agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Kondisi inilah yang menjadikan penelitian mengenai strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital menjadi penting untuk dikaji, khususnya dalam upaya menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam membentuk norma kesopanan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fadila & Damariswara, 2022) dengan judul “Peran Media Sosial dan Keluarga dalam Pembentukan Karakter Santun Anak Usia Sekolah Dasar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa keluarga berperan dalam mendampingi kegiatan belajar, mengajarkan nilai, serta mengevaluasi sikap dan perilaku anak di lingkungan

keluarga, sekolah, dan masyarakat. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa penggunaan media sosial belum berperan positif dalam pembentukan karakter santun anak apabila tidak disertai pengelolaan dan pendampingan dari keluarga. Bentuk penanaman karakter santun yang dilakukan orang tua meliputi pemberian teladan, pembiasaan berjabat tangan, mengucapkan salam, bertutur kata lembut, menghormati orang tua, serta pengaturan waktu penggunaan media sosial anak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu metodologi penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, subjek penelitian sama-sama dilakukan pada anak usia sekolah dasar dan sama-sama membahas pembentukan karakter santun anak, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fokus penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut lebih fokus pada peran media sosial dan keluarga dalam pembentukan karakter santun anak usia sekolah dasar di Desa Jatirejo, Kecamatan Rejos, Kabupaten Nganjuk. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara. Selain itu, penelitian tersebut juga tidak membahas mengenai faktor penghambat, sementara penelitian ini membahas faktor penghambatnya.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Agustina et al., 2022) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam kehidupan anak berkaitan dengan belum optimalnya karakter peduli sosial. Hal tersebut terlihat dari beberapa perilaku anak yang lebih asyik menggunakan gadget, enggan membantu orang lain, mudah marah ketika diminta melakukan sesuatu, berkata kasar, serta kurang memberikan perhatian kepada orang di sekitarnya. Penelitian

tersebut juga menemukan bahwa anak yang sedang fokus menggunakan gadget cenderung tidak melihat lawan bicara ketika diajak berbicara dan merasa terganggu ketika aktivitas bermain gadgetnya dihentikan. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa gadget dapat digunakan secara positif, misalnya untuk membantu anak mencari informasi, berkomunikasi, belajar, dan mengembangkan kreativitas.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak yaitu metodologi penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, subjek penelitian sama-sama dilakukan pada anak usia sekolah dasar dan sama-sama membahas pembentukan karakter santun anak, sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fokus karakter, tempat kajian dan arah kajiannya. Penelitian tersebut berfokus pada dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04, Demak. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara dan faktor penghambatnya.

Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Nugroho & Sofian Hadi, 2025) dengan judul “Dampak Media Sosial TikTok terhadap Sopan Santun dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan TikTok, menurut hasil observasi dan keterangan guru maupun orang tua, berkaitan dengan perubahan perilaku sopan santun siswa. Perubahan tersebut ditunjukkan melalui kecenderungan sebagian siswa meniru bahasa, ekspresi, maupun gerakan dari konten TikTok yang tidak selalu sesuai dengan norma kesopanan anak usia sekolah dasar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai penggunaan media digital, karakter sopan santun anak, serta pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak pada era digital. Selain itu, kedua penelitian sama-sama melihat bahwa anak dapat memperoleh model perilaku dari konten digital yang dikonsumsi sehingga diperlukan keteladanan dan pendampingan dari lingkungan terdekat anak. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus, lokasi, dan konteks pendidikan karakter yang dikaji. Penelitian Nugroho dan Hadi berfokus pada dampak penggunaan media sosial TikTok terhadap sopan santun dan perilaku belajar siswa kelas V sekolah dasar di Kota Semarang, dengan lingkungan sekolah sebagai konteks utama penelitian. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian-penelitian terdahulu menjadi landasan yang memperkuat urgensi kajian ini. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik mengkaji strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara. Tidak hanya melihat dampak negatif gawai, penelitian ini menggali proses penanaman nilai kesopanan dalam interaksi keluarga sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital perlu dipahami sebagai proses yang tidak hanya menanamkan nilai sopan santun secara verbal, tetapi juga mencakup strategi orang tua dalam mendampingi penggunaan teknologi digital anak.

Penelitian ini memiliki relevansi mendasar dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Norma kesopanan merupakan salah satu muatan nilai yang diamanatkan dalam tujuan PKn, yaitu membentuk warga negara yang berkarakter sesuai Pancasila (Gultom et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan karakter berbasis keluarga menjadi fondasi utama dalam membentuk warga digital yang tetap menjunjung tinggi nilai kesopanan, gotong royong, dan kemanusiaan yang adil dan beradab (Sila ke-2 Pancasila).

Berdasarkan seluruh uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam untuk memahami kondisi norma kesopanan anak terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi faktor yang menghambat dalam menanamkan norma kesopanan, serta menganalisis strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, peneliti telah mendeteksi sejumlah masalah yang timbul dari fenomena ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi norma kesopanan anak terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari di era digital di Kecamatan Jatinegara?
2. Apa saja faktor penghambat dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di era digital di Kecamatan Jatinegara?
3. Bagaimana strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak di Kecamatan Jatinegara?

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan fokus dan subfokus yang dibuat untuk memastikan penelitian terorganisir dan sistematis. Adapun fokus dan subfokus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu untuk menganalisis strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara.

2. Subfokus Penelitian

Subfokus penelitian ini meliputi kondisi norma kesopanan anak terhadap orang tua di Kecamatan Jatinegara serta faktor penghambat dalam menanamkan nilai kesopanan di tengah arus digital.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kondisi norma kesopanan anak terhadap orang tua dalam kehidupan sehari-hari di era digital di Kecamatan Jatinegara?
2. Apa saja faktor penghambat dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di era digital di Kecamatan Jatinegara?
3. Bagaimana strategi implementasi pendidikan karakter berbasis keluarga di era digital dalam menanamkan norma kesopanan anak di Kecamatan Jatinegara?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam memperluas wawasan dan pemahaman di bidang ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran PPKN yang berkaitan dengan pendidikan karakter

berbasis keluarga di era digital. Penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai implementasi pendidikan karakter yang tidak hanya berfokus pada lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga pada lingkungan keluarga sebagai agen utama pembentukan nilai dan moral anak. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam mengembangkan pemahaman tentang bagaimana dinamika era digital memengaruhi proses internalisasi nilai-nilai karakter, khususnya dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan secara praktis pada beberapa pihak, yaitu:

a. Orang Tua (Keluarga)

Studi ini memberikan pemahaman dan panduan praktis bagi orang tua dalam strategi implementasi pendidikan karakter di lingkungan keluarga, khususnya dalam menanamkan norma kesopanan anak terhadap orang tua di tengah penggunaan teknologi digital. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengelola penggunaan gadget anak secara lebih bijak.

b. Anak

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong terbentuknya perilaku yang lebih santun dan menghargai orang tua melalui proses pendidikan karakter yang dilakukan dalam keluarga, sehingga anak mampu menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku.

c. Masyarakat

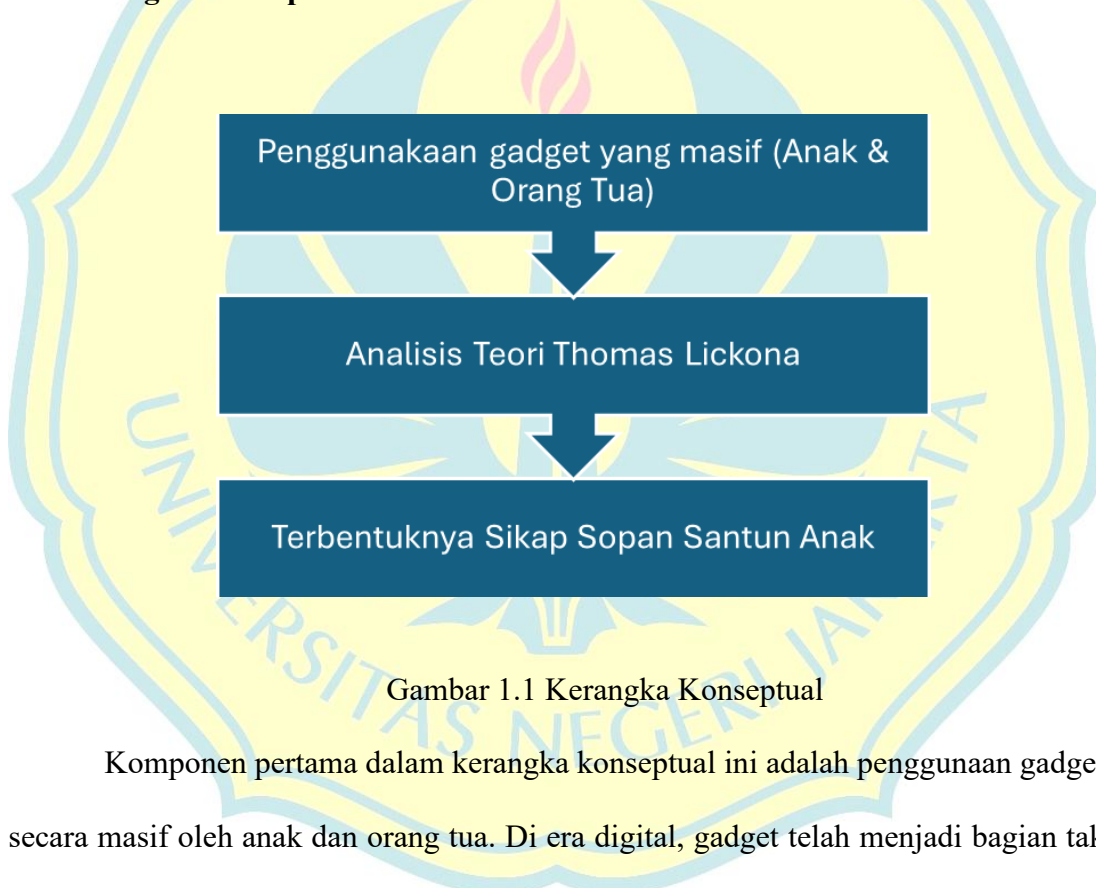
Memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai pentingnya peran keluarga dalam menjaga dan menanamkan nilai kesopanan anak di era

digital, serta menjadi bahan refleksi terhadap perubahan perilaku sosial yang terjadi dalam lingkungan keluarga.

d. Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program pendidikan karakter yang melibatkan keluarga sebagai mitra strategis, sehingga proses pembentukan karakter tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi juga diperkuat di rumah.

F. Kerangka Konseptual



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

Komponen pertama dalam kerangka konseptual ini adalah penggunaan gadget secara masif oleh anak dan orang tua. Di era digital, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan keluarga, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, maupun pekerjaan. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpotensi memengaruhi pola interaksi dalam keluarga, seperti berkurangnya komunikasi langsung, menurunnya kualitas kebersamaan, serta perubahan sikap anak dalam berinteraksi

dengan orang tua. Oleh karena itu, penggunaan gadget diposisikan sebagai faktor awal (variabel kontekstual) yang memengaruhi pembentukan karakter anak.

Tahap kedua adalah analisis penggunaan gadget melalui Teori Pendidikan Karakter Thomas Lickona. Teori ini menekankan bahwa pendidikan karakter terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Dalam konteks penelitian ini, teori Lickona digunakan untuk menganalisis bagaimana pola penggunaan gadget dalam keluarga memengaruhi ketiga aspek tersebut, khususnya dalam penanaman nilai sopan santun (Lickona, 2012).

Tahap akhir dari kerangka konseptual ini adalah terbentuknya sikap sopan santun anak terhadap orang tua. Sikap sopan santun dipahami sebagai perilaku yang mencerminkan rasa hormat, tata krama, dan etika anak dalam berkomunikasi maupun bersikap kepada orang tua. Melalui penerapan pendidikan karakter berbasis keluarga yang dianalisis menggunakan teori Lickona, penggunaan gadget yang semula berpotensi berdampak negatif dapat diarahkan menjadi sarana pendukung pembentukan karakter. Dengan demikian, sikap sopan santun anak tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget, tetapi juga oleh bagaimana orang tua mengelola dan mendidik anak dalam konteks digital.