



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 11359-11374

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Keluarga: Sumber Pendidikan Karakter Digital Bagi Anak di Era *Society 5.0*

Kosmas Sobon^{1✉}, Puji Yanti Fauziah², Melky Malingkas³

(1,2) Universitas Negeri Yogyakarta, (3) Sekolah Tinggi Filsafat Seminari Pineleng

Email: kosmassobon.2023@student.uny.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penggunaan media digital, media sosial, dan internet yang tidak terkendali di kalangan anak-anak semakin menimbulkan masalah negatif pada perilaku dan karakter anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengulas dan menganalisis berbagai permasalahan media digital terhadap karakter anak dan bagaimana peran keluarga untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Data, informasi, konsep, dan permasalahan dikumpulkan melalui kajian berbagai referensi yang terpercaya. Data kemudian dianalisis melalui reduksi data, *display* data, verifikasi, hingga pada pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental, kesehatan fisik, perilaku sosial, perilaku, moral dan karakter anak serta berbagai kasus dunia maya seperti *cyberbullying*. Peran keluarga dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni: meningkatkan literasi digital orang tua, menetapkan aturan waktu dan batasan penggunaan media digital di rumah, membuka komunikasi dan dialog yang terbuka, orang tua menjadi model dan teladan dalam penggunaan media digital, dan kerjasama antara orang tua dan guru. Rekomendasi yang diberikan adalah orang tua perlu aktif dan meningkatkan kerja sama dengan pemerintah, guru, komunitas, dan teman sebaya dalam mendukung dan mengawasi perilaku *online* anak.

Kata Kunci: *Keluarga, Pendidikan Karakter, Media Digital, Cyberbullying, Mikrosistem*

Abstract

The uncontrolled use of digital media, social media and the internet by children is increasingly causing negative problems in children's behaviour and character. This research aims to review and analyse the various problems of digital media on children's character and how the role of families to overcome these problems. The research method used is qualitative research with a literature review approach. Data, information, concepts, and problems are collected through the study of various reliable references. The data was then analysed through data reduction, data presentation, verification and drawing conclusions. The results showed that the use of digital media has a negative impact on children's mental health, physical health, social behaviour, behaviour, morals, and character, as well as various cyber cases such as cyberbullying. The role of families in overcoming these problems is: increasing parents' digital literacy, setting time rules and limits for the use of digital media at home, opening open communication and dialogue, parents becoming models and role models in the use of digital media, and cooperation between parents and teachers. The recommendation is that parents need to be active and cooperate more with government, teachers, communities, and peers in supporting and monitoring children's online behaviour.

Keywords: *Family, Child Character, Digital Media, Cyberbullying, Microsystems*

PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan digital tidak dapat dihindari. Teknologi digital sudah menjadi sebuah kebutuhan manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Pengguna media teknologi pun tidak dapat dibatasi oleh usia mulai masa anak-anak, dewasa hingga orang tua. Era digital bukan persoalan siap atau tidak dan bukan pula suatu pilihan, namun sudah merupakan fakta aktual yang harus diterima. Tidak ada pilihan lain selain berusaha menguasai dan mengendalikan teknologi tersebut dengan baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya. Teknologi digital mempunyai dampak positif bagi pengembangan belajar anak. Melalui media digital yang terkoneksi dengan internet, anak dengan mudah dan cepat mengakses informasi, sumber pengetahuan dan peningkatan kreativitas digital (Hakim & Yulia, 2024). Anak dapat mencari berbagai referensi, materi pelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya secara *online* setiap hari, meskipun dalam penelitian Vargas et al., (2024) menemukan bahwa kebiasaan membaca buku digital memberikan dampak negatif bagi kesehatan mata dan penurunan kecepatan pemahaman anak.

Aplikasi digital dan perangkat lunak yang dirancang khusus dapat membantu anak untuk lebih mudah dalam belajar. Aplikasi tersebut sangat membantu anak untuk belajar lebih interaktif dan menyenangkan seperti desain dogeng digital bagi anak (Aditya et al.,

2024). Anak juga dapat mengikuti berbagai kursus, pelatihan dan kegiatan pengembangan bakat lain secara *online*. Hadirnya teknologi digital dengan berbagai alat perangkat memudahkan mereka untuk mengakses pengetahuan tambahan di luar lingkungan sekolah. Anak dapat belajar di mana saja, kapan saja, dari siapa saja, dan dari berbagai sumber. Mereka semakin berkreasi dalam membuat konten digital pada topik materi tertentu melalui video, grafik, presentasi, dan proyek-proyek lain yang berbasis teknologi digital.

Uraian di atas memberikan beberapa gambaran dampak positif media digital bagi seorang anak. Tetapi pada sisi lain, media digital, media sosial dan internet membawa dampak negatif bagi perkembangan karakter anak (Magis-Weinberg & Davis, 2024). Media digital, internet dan media sosial bagaikan pisau bermata dua. Laporan EU Kids Online menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang berusia 9-17 tahun di seluruh Eropa menggunakan perangkat seluler dan menjadi sarana utama dalam mengakses internet setiap hari. Mereka mempunyai konektivitas di mana saja dan kapan saja (Smahel et al., 2015) O'Neill, 2018; Nutley & Thorell, 2022). Fakta yang serupa dikemukakan oleh Badan Pusat Statistik bahwa 12, 43% penduduk Indonesia yang berusia 5-12 tahun sudah mengakses internet dengan menggunakan media digital (BPS, 2023). Hasil penelitian Livingstone et al., (2011) menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan ponsel pintar setiap hari. Jumlah waktu yang dihabiskan oleh anak-anak untuk bermain media digital secara online meningkat dua kali lipat menjadi tiga jam per hari. Hasil penelitian yang serupa diungkapkan Van Bavel et al., (2024) yakni tahun 2023, terdapat hampir 5 miliar pengguna media sosial aktif di seluruh dunia dan rata-rata pengguna menghabiskan waktu 2 jam 27 menit di media sosial per hari.

Fakta juga menunjukkan bahwa anak balita pun mampu mengoperasikan perangkat media digital secara *online* dengan nyaman dan lancar saat bermain. Sebagian anak balita pun menangis jika perangkat di tangannya diambil oleh orang tuanya. Inilah yang kemudian disebut oleh Rye (2016) sebagai 'anak-anak kecanduan internet'. Anak-anak semakin hari semakin tergantung dan terikat dengan media digital. Demi kenyamanan saat bekerja di rumah, orang tua sering kali dengan mudah memberikan ponsel pintar kepada anaknya dan bahkan membiarkan anaknya bermain sendirian dengan *smartphone* selama berjam-jam.

Perilaku *cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dampak negatif dari penggunaan media digital bagi seorang anak. Peningkatan kasus *cybebullying* di kalangan anak-anak menunjukkan lemahnya pendidikan karakter anak baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. *Cyberbullying* adalah perilaku intimidasi, pelecehan, atau penghinaan yang

terjadi di platform digital (Sari et al., 2020). *Cyberbullying* dapat mengikis rasa empati dan mengembangkan perilaku agresif pada anak-anak. Pelaku *cyberbullying* mungkin tidak sepenuhnya menyadari dampak dari tindakan mereka karena tidak melihat reaksi langsung dari korban.

Kasus *cyberbullying* tidak hanya memposisikan anak menjadi korban, tetapi juga mereka menjadi pelaku utama. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan bahwa sekitar 3,800 kasus *cyberbullying* (perundungan) terjadi di Indonesia sepanjang tahun 2023 separuh di antaranya terjadi dalam lembaga pendidikan (Elaine, 2024). Data lain berasal dari Serikat Guru Indonesia (FGSI) menunjukkan bahwa persentase kasus perundungan di Indonesia pada tahun 2023 adalah sebanyak 50% terjadi di jenjang SMP, 30% di jenjang SD, 10% dijenjang SMA, dan 10% di jenjang SMK. Dua kasus di antaranya memakan korban dengan cara bunuh diri (Annur, 2024). Anak-anak yang menjadi korban *cyberbullying* dapat mengalami dampak psikologis yang serius, termasuk stres, depresi, dan penurunan kepercayaan diri. Berdasarkan paparan data di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar kasus perundungan terjadi di lingkungan sekolah.

Masalah lain dari penggunaan media digital yang tak terkendali di kalangan anak-anak paparan konten-konten yang tidak pantas. Tidak semua konten yang tersedia di internet layak dikonsumsi. Apalagi dikonsumsi oleh anak usia sekolah dasar. Seharusnya ada batasan mengenai konten mana yang layak dan tidak layak dikonsumsi oleh anak-anak. Sampai saat ini belum ada perbedaan konten yang layak untuk anak-anak, orang dewasa, dan orang tua. Konten siaran televisi atau aplikasi-aplikasi lain seperti *youtube*, *tiktok*, dan media sosial lainnya sangat bebas dikonsumsi oleh anak usia sekolah dasar. Hal ini bisa memberikan dampak negatif terhadap perkembangan karakter anak.

Anak-anak bisa saja tanpa sengaja mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, seperti kekerasan, pornografi, atau ujaran kebencian. Konten semacam ini dapat membingungkan, menakutkan, atau memicu perilaku yang tidak sesuai. Konten-konten yang tidak pantas kemudian diakses oleh anak-anak dapat merusak karakter, nilai-nilai moral dan etika yang sedang berkembang pada usia anak-anak. Triana (Kominfo, 2016) menemukan salah satu kasus anak berusia 12 tahun di Yogyakarta yang menjadi pelanggan warnet melakukan asusila hingga hamil, karena meniru adegan porno yang mereka tonton dalam internet. Young (2014) melakukan penelitian dan menemukan anak-anak usia sekolah dasar tidak menyadari jejak digital yang disampaikan, diposting dan dibagikan itu sangatlah beresiko. Siswa tidak mengerti tindakan yang dilakukan semuanya aman di internet. Kebiasaan memposting, mengunduh, dan membagikan berbagai konten kepada teman

dianggap normal dan tidak berbahaya. Tindakan seperti ini sangat berbahaya jika dibiarkan. Dampak yang memprihatinkan dikatakan oleh Blair (2018) bahwa anak-anak yang menggunakan gawai selama lebih dari 5 jam setiap hari jauh lebih mungkin untuk memiliki faktor risiko bunuh diri.

Dampak negatif lain dari penggunaan media digital adalah anak menjadi kecanduan teknologi dan media sosial. Anak-anak merasa sulit untuk berhenti atau mengurangi waktu yang dihabiskan di depan layar. Kecanduan teknologi dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti belajar, berolahraga, istirahat, atau berinteraksi langsung dengan keluarga dan teman. Media digital telah mengganggu aktivitas fisik dan gaya hidup sehat anak semakin berubah (Pamungkas, 2023; Fakhouri et al., 2013). Sejumlah anak mengalami 'gangguan jiwa' akibat kecanduan gadget.

Penggunaan media digital dan media sosial menurunkan karakter anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Anak-anak yang lebih banyak berkomunikasi melalui layar mungkin mengalami penurunan kemampuan sosial dan empati. Anak lebih fokus dan aktif pada layar ponselnya dibandingkan bermain dengan teman sebaya (Rye, 2016). Anak menjadi individual, perilaku sosialnya menurun (Maula et al., 2023; Alma et al., 2023), mengurangi kemampuannya dalam berkomunikasi, solidaritas, dan bekerja sama (Wellman et al., 2006). Beberapa uraian di atas semakin menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan bisa menghambat perkembangan kemampuan komunikasi yang baik, empati, dan kemampuan untuk memahami dan merespons perasaan orang lain dengan tepat. Orang tua terkadang merasa cemas, karena peraturan, larangan dan kebijakan yang diberikan kepada siswa tampaknya tidak berhasil menyelesaikan masalah penggunaan anak atas media digital (Carrie, 2019; Zhong & Zheng, 2023)

Berdasarkan beberapa uraian di atas menunjukkan bahwa media digital, internet dan media sosial memberikan dampak negatif bagi perkembangan karakter anak. Oleh karena itu, pendidikan karakter anak di *era society 5.0* memerlukan sebuah pendekatan yang baru dari lingkungan keluarga. Koch et al., (2024) menyebut 'orang menjadi strategi mediasi utama dalam penggunaan perangkat digital anak'. Penegasan ini relevan dengan penegasan Akhwani & Tri (2021) yakni orang tua menjadi orang yang paling bertanggung jawab atas perkembangan karakter anak, karena keluarga merupakan penyelenggara pendidikan paling utama dan pertama sebelum pendidikan pendamping lainnya. Dalam konteks itulah, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bagaimana peranan keluarga atau orang tua untuk mengembangkan karakter anak di *era society 5.0*. Keluarga

merupakan sumber pendidikan karakter dan moral bagi anak sebelum bergaul, bersosialisasi dan berelasi dengan orang lain. Van Bavel (2024) menegaskan bahwa aspek moralitas dan karakter memiliki peran sentral dalam penggunaan media digital dan media sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *literatur review*. *Literatur review* merupakan “studi yang menganalisis dan mensintesis literatur yang sudah ada dengan mengidentifikasi, menantang, dan menyempurnakan sebuah teori melalui pemeriksaan terhadap sebuah (atau beberapa) karya sebelumnya” (Kraus et al, 2022). Peneliti menggunakan pendekatan ini untuk mencari data, informasi, konsep dan permasalahan yang sudah digagas dari berbagai referensi yang terpercaya tentang berbagai kasus penggunaan media digital dan internet di kalangan anak-anak dan bagaimana peran orang tua dalam menghadapinya. Teknik pengumpulan data menggunakan menganalisis kajian-kajian data terkait topik penelitian. Aktivitas dalam analisis, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/ verification* (Sugiyono, 2015: 246).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era *society* 5.0 saat ini dan perkembangan teknologi yang semakin masuk dalam dunia anak-anak, maka pendidikan karakter digital adalah sebuah kebutuhan penting dan mendasar. Usia anak-anak menjadi usia yang paling tepat untuk membentuk karakter anak. Athur e al., (2017a) menegaskan bahwa ‘semakin muda usia siswa, semakin baik alasan untuk memprioritaskan penanaman karakter yang baik’. Penegasan ini serupa dengan apa yang dikemukakan oleh Frye, Mike, et al (2022) yakni pendidikan karakter tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, melainkan menanamkan kebiasaan (*habitus*) tentang apa yang baik sehingga anak paham, mampu merasakan dan melakukannya (Lickona (1991). Pada prinsipnya pendidikan karakter berbeda dengan pendidikan moral. Pendidikan nilai-nilai digital harus bersifat nyata, bukan sekedar pengetahuan kebaikan atau moral kepada anak. Pendidikan moral cenderung berbasis teori, konstruktivis dan struktur kognitif (Althof & Berkowitz*, 2006); Chan, 2020; Berkowitz dan Bier, 2005. Pendidikan karakter bersifat ‘a-teoritis’ dibandingkan dengan pendidikan moral. Pendidikan karakter lebih menekankan pada pencapaian hasil perilaku yang diinginkan (Chan, 2020).

Dalam konteks pendidikan nilai-nilai digital bagi anak di era society 5.0, peranan orang tua sangat penting. Keluarga merupakan sumber pendidikan karakter sebelum anak bersosialisasi dengan orang lain. Berns (2013) yakni keluarga terdiri dari suami, istri dan anak-anak. Keluarga sangat menentukan kualitas pola perkembangan anak. Penegasan ini relevan dengan penjelasan Parsons (1951) yang menjelaskan bahwa keluarga sebagai bagian dari sistem sosial yang lebih besar yang memiliki empat persyaratan untuk berfungsi dengan baik dan berkembang: adaptasi, pencapaian tujuan, integrasi, dan pemeliharaan pola. Pentingnya keluarga dalam mendidik karakter digital anak di era society 5.0 diperkuat oleh teori bioekologi perkembangan manusia, yang dapat digambarkan di bawah ini:



Gambar 1. Model Bioekologi Perkembangan Manusia (Berns, 2013)

Berdasarkan gambar di atas terlihat jelas bahwa keluarga sangat menentukan pendidikan karakter anak di tengah-tengah perkembangan teknologi saat ini. Keluarga khususnya orang tua dalam mikrosistem dianggap agen sosial yang paling penting dan fundamental dalam kehidupan dan perkembangan anak. Keluarga memiliki pengaruh besar dalam semua perkembangan anak. Penegasan yang serupa diungkapkan oleh Garbarino (1995) yakni anak yang tidak diasuh atau dicintai secara memadai akan mempengaruhi masalah perkembangan anak.

Orang tua perlu memahami kegunaan media digital bagi kehidupan sehari-hari anak (Carrie, 2019). Norton (2023) menemukan sebanyak 26% orang tua siswa membutuhkan lebih banyak informasi tentang kewarganegaraan digital. Orang tua mengharapkan topik dan materi tentang *digital citizenship* agar mereka dapat melakukan diskusi dan mendorong praktik baik tentang penggunaan media digital bagi anak-anak di rumah. Hal ini relevan dengan penjelasan Wang dan Xing (2018) yakni orang tua yang terlibat langsung dalam penggunaan teknologi dan aktivitas *online* siswa, memberikan tingkat keamanan siswa yang lebih tinggi. Hal ini diperkuat oleh Multadlo et al., (2023) yakni orang tua memiliki tanggung

jawab terhadap pendidikan intelektual bagi anak-anaknya. Penegasan tersebut juga diperkuat oleh Davidson (2012), yani untuk memanfaatkan media digital secara positif, maka anak-anak membutuhkan pendampingan dari orangtua. Ribble (2009) dalam menggambarkan sembilan elemen kewarganegaraan digital yang tidak hanya diberikan pada sekolah-sekolah tetapi juga dalam keluarga dan masyarakat.



Gambar 2. Pola Pendidikan Digital Anak Menurut Ribble (2009)

Gambar model pendidikan digital di atas menunjukkan bahwa orang tua adalah pendidik utama bagi anak-anak mereka sendiri, mereka juga perlu dilibatkan dalam proses memahami kewarganegaraan digital. Banyak isu yang dibahas dalam buku ini (*Digital Citizenship in School*) yang perlu dilakukan di rumah (Ribble & Bailey, 2007). Orang tua diharapkan bisa mengenali isu-isu penggunaan media teknologi yang tepat bagi anak-anaknya (Ribble, 2009). Orang tua mengajarkan anak belajar dan berinteraksi yang baik lewat media digital. Anak-anak dibatasi menggunakan aplikasi, buku, platform, media sosial dan perangkat lain yang bersifat edukatif yang bertujuan mengajarkan nilai-nilai karakter anak.

Anak diberikan pendampingan dan pengawasan yang tepat. Kurangnya kepedulian orang tua terhadap pendidikan moral dan lingkungan sosial anak di rumah mengakibatkan anak dengan mudah mengakses media digital dan berbagai platform digital secara bebas dan tidak terkendali. Penjelasan tersebut dipertegas kembali oleh Wardani dan Ariza (2021) bahwa dewasa ini orang tua tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak dalam penggunaan media digital. Jika memungkinkan, orang tua diharapkan menggunakan perangkat lunak pengawas untuk memantau aktivitas *online* anak-anak, membantu menjaga mereka dari risiko *online*, dan memastikan mereka mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Hal ini menjadi mungkin jika orang tua berusaha untuk memahami berbagai

bentuk media digital dan berbagai pendekatan pengawasan bagi anak dalam penggunaan media digital.

Aspek keamanan *online* anak sangat penting ketika menggunakan media digital yang terkoneksi langsung dengan internet. Anak perlu didampingi untuk menjaga pribadi anak dalam dunia maya. Orang tua wajib memilih dan mengetahui kata sandi yang digunakan oleh anak dalam berbagai *platform* yang digunakan. Leavitt (2019) menegaskan bahwa salah satu petunjuk agar anak terjaga dari keselamatan *online* adalah melindungi kata sandi. Anak dipastikan tidak pernah memberikan kata sandi kepada siapa pun, sering mengubah kata sandi, serta tidak menggunakan alamat, nomor telepon, nama anak atau informasi lain yang mudah dideteksi. Anak-anak diberikan peringatan untuk selalu berhati-hati dan tidak berteman atau menerima pertemanan di media sosial dengan orang yang tidak dikenal (Leavitt, 2019). Resiko dan dampak negatif dari dunia maya perlu disampaikan secara terus menerus kepada anak. Orang tua membantu anak untuk memahami pentingnya tanggung jawab dalam penggunaan media digital dan internet.

Salah satu tugas dan tanggung jawab orang tua adalah mengatur waktu dan batasan bagi anak dalam menggunakan media digital di rumah. Orang tua perlu menentukan waktu-waktu tertentu yang bisa digunakan oleh anak untuk bermain perangkat digital (Koch et al., 2024; (ÜSTÜNDAĞ ALKAN et al., 2021); (Lo Cricchio et al., 2022). Kelebihan waktu anak di depan layar akan berdampak bagi kesehatan fisik dan emosional anak serta semakin besar kemungkinan anak menjadi korban kejahatan siber (Hinduja & Patchin, 2008; Smith et al., 2008) atau pelaku kejahatan siber (Mishna et al., 2012). Dengan membatasi alokasi waktu, anak dilatih untuk memahami pentingnya disiplin dalam penggunaan media digital. Orang tua memastikan agar ada keseimbangan aktivitas anak di rumah antara kegiatan belajar, aktivitas fisik, dan interaksi sosial dengan orang lain. Steve Jobs, pendiri Apple mempunyai peraturan ketat terhadap anak-anak terkait penggunaan teknologi dan internet. Ia membatasi jumlah waktu yang dipakai oleh anak-anaknya. Ia membatasi atau melarang ponsel, komputer, tablet dan sebagainya yang terhubung dengan internet di kamar tidur dan tempat lain (Leavitt, 2019).

Salah satu karakteristik anak adalah meniru perilaku dan tindakan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Orang tua harus menjadi panutan dan contoh yang baik dalam penggunaan media digital dan media sosial. Koch et al., (2024) menegaskan bahwa orang tua yang memiliki status sosial ekonomi, keaktifan, keramahan dan kesadaran memiliki hubungan dengan kematangan digital mereka. Anak menjadi kecanduan media digital, jika orang tua juga sangat terikat dengan telepon pintar atau *gadget* yang dimilikinya. Karakter

digital anak dapat dibentuk, jika orang tua atau guru sendiri memberikan contoh (Lickona, 1991). Orang tua menjadi teladan bagi anak dalam penggunaan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Uraian di atas relevan dengan penegasan Athur et al., (2017b) bahwa pemodelan peran adalah pendekatan yang menggunakan teladan atau contoh nyata dari perilaku guru atau orang dewasa yang diinginkan untuk membantu siswa mengembangkan nilai-nilai moral dan etika. Pemodelan peran ini sangat efektif karena siswa cenderung belajar dan meniru perilaku dari orang-orang yang mereka hormati dan kagumi.

Salah satu kunci utama dalam pendidikan karakter anak di *era society 5.0* adalah dialog dan komunitas yang terbuka. Orang tua perlu mendengarkan pengalaman dan cerita anak terkait masalah pribadi dalam dunia digital. Orang tua juga perlu memahami kebutuhan, minat dan bentuk ketertarikan anak dalam media teknologi. Koch et al., (2024) menegaskan bahwa mediasi aktif orang sangat dibutuhkan dalam penggunaan perangkat digital anak seperti penjelasan resiko dan manfaat dari media dan konten digital. Penegasan ini diperkuat oleh Carrie (2019) yakni "komunikasi yang terbuka bisa menyampaikan perasaan, pikiran, emosi dan kebutuhan dengan orang lain." Melalui dialog dan komunikasi yang terbuka, orang tua memotivasi anak untuk berbagi cerita dan pengalaman *online* mereka, seperti pengalaman berelasi dengan teman, peristiwa dan tantangan mereka dalam penggunaan media digital.

Sebaliknya kurangnya keterlibatan dan komunikasi orang tua kepada anak membuka kerentanan terjadinya kasus seksual *online* (Livingstone & Smith, 2014; Whittle et al., 2013) dan keterlibatan dalam semua jenis perundungan, termasuk perundungan siber (Wang et al., 2009). Peluang ini menjadi kesempatan bagi orang tua untuk memberikan pendampingan, nasehat dan bimbingan yang relevan. Orang tua harus secara aktif mengajarkan nilai-nilai karakter seperti integritas, tanggung jawab, empati, dan rasa hormat dalam konteks digital. Hal ini bisa dilakukan melalui diskusi, cerita, dan contoh konkret tentang perilaku etis di dunia maya.

Dalam upaya pembentukan karakter digital anak, orang tua perlu melakukan kerjasama dengan sekolah, masyarakat dan pemerintah (Akhwani & Tri, 2021). Orang tua memastikan apakah nilai-nilai yang diajarkan di rumah sejalan dengan yang diajarkan di sekolah. Orang tua bisa berdiskusi dengan guru tentang perkembangan anak dan strategi yang dapat digunakan di rumah (Zhong & Zheng, 2023). Sebaliknya, sekolah bekerja sama dengan orang tua dalam memantau anak misalnya melalui *whatsapp group* atau sejenisnya. Lickona (2015) menegaskan "orang tua merupakan guru moral pertama bagi anak-anak. Sekolah perlu mencari dukungan orang tua dan masyarakat dalam upaya memperkuat nilai-

nilai moral yang sudah diajarkan oleh pihak sekolah.” Orang dapat mengkomunikasikan kepada guru tentang kemajuan pendidikan anak di rumah melalui pertemuan dan laporan (Athur et al., 2017b). Orang dapat memberikan pemberitahuan kepada guru supaya dapat dipantau juga aktivitas digital anak di lingkungan sekolah.

Uraian tersebut relevan dengan penjelasan Ribble (2012) yakni komunikasi digital menjadi hal yang sangat penting untuk membentuk anak menjadi warga negara yang baik. Komunikasi yang terbuka menjadi sarana bertukar informasi antara sekolah dengan orang tua tentang perkembangan karakter digital anak tanpa harus bertemu dengan anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Populus (Jubile Centre, 2013) menunjukkan bahwa para orang tua sangat mendukung bahwa sekolah harus mempromosikan pengembangan karakter di samping pembelajaran akademis. Data penelitian diperoleh 87% yakni orang tua merasa bahwa sekolah harus fokus pada pengembangan karakter dan tidak hanya berfokus pada pelajaran akademik, serta 84% orang berharap agar guru mendorong pengembangan moral dan nilai-nilai yang baik kepada siswa.

SIMPULAN

Penggunaan media digital dan sosial media membawa tantangan baru dalam pendidikan karakter anak. Masalah-masalah seperti *cyberbullying*, paparan konten tidak pantas, kecanduan teknologi, dan tekanan sosial memerlukan perhatian dan intervensi yang bijak dari orang tua. Pendidikan karakter yang berkelanjutan, pengawasan, dan dukungan yang tepat dari orang tua dapat mengurangi resiko anak dari perilaku negatif dalam dunia maya. Anak-anak dapat belajar untuk menggunakan media digital, sosial media, dan internet secara bertanggung jawab dan memiliki karakter yang kuat dan etis di *era society 5.0*. Beberapa model pendekatan pendidikan karakter orang tua kepada anak-anak di era digital adalah orang perlu mengembangkan kemampuan literasi digital, membuat aturan waktu dan larangan penggunaan media digital pada waktu yang tepat di rumah, melakukan dialog dan komunikasi yang terbuka secara berkelanjutan, orang tua menjadi model dan teladan, dan bekerja sama dengan sekolah dan guru tentang perilaku penggunaan media digital anak di sekolah.

Pendidikan karakter anak di era digital adalah tanggung jawab semua pihak, bukan hanya orang tua melainkan semua orang yakni pemerintah, sekolah, guru, masyarakat, dan teman sebaya. Hasil penelitian menjadi pintu masuk untuk melakukan kajian selanjutnya tentang bagaimana peranan pemerintah, guru dan masyarakat dalam upaya membentuk karakter anak di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, B. R., Permadi, A., Andrisyah, & Hernawati, E. (2024). Design Principles of Digital Storytelling for Children: A Design Science Research Case. *Procedia Computer Science*, 234, 1705–1713. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176>
- Akhwani, A. & Tri. (2021). Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), Juli 2021, pp. 191-200.
- Althof, W., & Berkowitz*, M. W. (2006). Moral education and character education: their relationship and roles in citizenship education. *Journal of Moral Education*, 35(4), 495–518. <https://doi.org/10.1080/03057240601012204>
- Alma, Aprilistya., Charisma, Vietra Azhari, Chintya, Ayu Pramesti. (2023). Dampak media sosial terhadap penurunan nilai moral dan etika generasi muda. *Indigenous Knowledge*, 2(2) Desember 2023. <https://jurnal.uns.ac.id/indigenous/article/viewFile/79375/pdf>
- Annur, Cindy Mutia. (20 Februari 2024). *Proporsi kasus perundungan di sekolah Indonesia berdasarkan jenjang*. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/20/ada-30-kasus-bullying-sepanjang-2023-mayoritas-terjadi-di-smp>.
- Arthur, James., Kristján Kristjánsson., Tom Harrison., Wouter Sanderse., & Daniel Wright. (2017a). *Teaching character and virtue in schools*. New York: Routledge.
- Arthur. J., Harrison, T., Taylor-Collins, E. and Moller, F. (2017b). *A habit of service: The factors that sustain service in young people*. Birmingham: University of Birmingham, Jubilee Centre for Character, and Virtues. [Online.] Available at: https://www.jubileecentre.ac.uk/userfiles/jubileecentre/pdf/Research%20Reports/A_Habit_of_Service.pdf
- Badan Pusat Statistika. (22 September 2023). Persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir menurut kelompok umur (persen) 2022. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODQwlzl=/persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur--persen-.html>
- Berkowitz, M. W. & Bier, M. C. (2005). *What works in character education: a research-based guide for practitioners*. Washington, D.C., Character Education Partnership.
- Berns M. Roberta. (2013). *Child, Family, School, Community: Socialization and Support, Ninth Edition*. USA: Cengage Learning.

- Blair, [Kristen](#). (20 Desember 2018). "Digital media and child health: The good and the bad." <https://www.ednc.org/digital-media-and-child-health-the-good-and-the-bad/>
- Carrie, Rogers-Whitehead. (2019). *Digital citizenship: teaching strategies and practice from the field*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield.
- Chan, C. W. (2020). Moral education in Hong Kong kindergartens: An analysis of the preschool curriculum guides. *Global Studies of Childhood*, 10(2), 156–169. <https://doi.org/10.1177/2043610619885385>
- Davidson, C. (2012). Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home. *Journal of Early Childhood Literacy*, 12(1), 24-45.
- Elaine, Meilita. (2 Maret 2024). KPAI ungkap sekitar 3.800 kasus perundungan sepanjang 2023, hampir separuh terjadi di lembaga pendidikan. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2024/kpai-ungkap-sekitar-3-800-kasus-perundungan-sepanjang-2023-hampir-separuh-terjadi-di-lembaga-pendidikan/>
- Fakhouri, T. H., Hughes, J. P., Brody, D. J., Kit, B. K., & Ogden, C. L. (2013). Physical activity and screen-time viewing among elementary school-aged children in the United States from 2009 to 2010. *Jama Pediatrics*, 167(3), 223–229
- Frye, Mike, at. all. (Ed.) (2002). *Character education: informational handbook and guide for support and implementation of the student citizen act of 2001*. North Carolina: Public Schools of North Carolina.
- Jubilee Centre for Character and Virtues. (2013). Populus Survey. Retrieved 24 Mei 2024, from <http://www.jubileecentre.ac.uk/471/character-education/populus-survey>
- Garbarino, J. (1995). *Raising children in a socially toxic environment*. San Francisco: Jossey-Bass
- Hakim, Nur Aulia & Leni Yulia. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(1), 145-163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/800>
- Hinduja, S., & Patchin, J.W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29, 129–156
- Koch, T., Laaber, F., & Florack, A. (2024). Socioeconomic status and young people's digital maturity: The role of parental mediation. *Computers in Human Behavior*, 154, 108157. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108157>
- Kominfo. (2016). "Menyelamatkan anak dari pengaruh negatif media digital." <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6741/menyelamatkan-anak-dari->

- Kraus, S., Breier, M., Lim, W. M., Dabić, M., Kumar, S., Kanbach, D., & Ferreira, J. J. (2022). Literature reviews as independent studies: guidelines for academic practice. *Review of Managerial Science*, 16(8), 2577-2595
- Leavitt, Amie Jane. (2019). *Digital Ethics: Safe and legal behavior online*. New York: Rosen Publishing.
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for character: how our school can teach respect and responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.
- Lickona, Thomas. (2015). *Educating for character; mendidik untuk membentuk karakter*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. London, LSE.
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual Research Review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: the nature, prevalence, and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635–654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Lo Cricchio, M. G., Palladino, B. E., Eleftheriou, A., Nocentini, A., & Menesini, E. (2022). Parental Mediation Strategies and Their Role on Youths' Online Privacy Disclosure and Protection. *European Psychologist*, 27(2), 116–130. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000450>
- Magis-Weinberg, L., & Davis, K. (2024). Social media use in adolescence. In *Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-96023-6.00105-6>
- Maula, Sirah Robitha., Sindi Dewi Aprillian., Sheila Agustina. (2023). Pengaruh Globalisasi dan Modernisasi Terhadap Munculnya Risiko Individualisme di Masa Pandemi Covid-19. *Al YAZIDIY: Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan*, 5(1), Mei 2023, Page: 24-33.
- Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuka, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies, and bullies–victims. *Children and Youth Services Review*, 34, 63–70.
- Murtadlo., Dewi Ayu Oktafiani., & Saiful Alam. (2023). The Urgency of Digital Ethics in Improving Children's Morals in the Era of Society 5.0. *The 6th International Conference on Islamic Studies 2023*, page 310-314; ISSN: 2963-9816.
- Nutley, Sissela & Lisa Thorell. (2022). *Digital media and mental health problems in children*

- and adolescents: A research overview*. Swedish Media Council: Statens medieråd.
- O'Neill, Brian. (2018). Research paper in support of the introduction of technology in a redeveloped primary school curriculum. *Digital Technology-Interacting Safely, Ethically and Responsibly*. Technological University Dublin: NCCA.
- Pamungkas, Galih. (2023). The relationship between the use of digital media and the physical activities of elementary school students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 10(7), July 2023.
- Parsons. (1951). *The social system*. New York: Free Press.
- Rye, S.A. (2016). *Young people's construction of global citizenship through internet use*. Nicola Ansell, Natascha Klocker & Tracey Skelton (eds.), *Geographies of Global Issues*
- Ribble, Mike. (2009). *Raising a digital child: a digital citizenship handbook for parents*. Washington: Courtney Burkholder Acquisitions.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in school*. International Society for Technology in Education.
- Sari, D. I., Rejekiingsih, T., & Muchtarom, Moh. (2020). Students' Digital Ethics Profile in the Era of Disruption: An Overview from the Internet Use at Risk in Surakarta City, Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(03), 82. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12207>
- Smahel, D., Wright, M. F., & Cernikova, M. (2015). The impact of digital media on health: children's perspectives. *International Journal of Public Health*, 60(2), 131–137. <https://doi.org/10.1007/s00038-015-0649-z>
- Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying, its forms and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376–385.
- Sugiyono. *Metode penelitian kombinasi (Mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- ÜSTÜNDAĞ ALKAN, R., ASLAN, A., TURGUT, Y. E., & KURŞUN, E. (2021). Factors Affecting Parental Mediation Strategies in Children's Technology Use: A Systematic Review. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18), 702–723. <https://doi.org/10.18009/jcer.925859>
- Van Bavel, J. J., Robertson, C. E., del Rosario, K., Rasmussen, J., & Rathje, S. (2024). Social Media and Morality. *Annual Review of Psychology*, 75(1), 311–340. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-022123-110258>
- Vargas, C., Altamura, L., Blanco-Gandía, M. C., Gil, L., Mañá, A., Montagud, S., & Salmerón,

- L. (2024). Print and digital reading habits and comprehension in children with and without special education needs. *Research in Developmental Disabilities, 146*, 104675. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2024.104675>
- Wang, J., Iannotti, R.J., & Nansel, T.R. (2009). School bullying among adolescents in the United States: Physical, verbal, relational, and cyber. *Journal of Adolescent Health, 45*, 368–375.
- Wardani, Anita dan Yulia Ariza. (2021). Analisis kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5, No 1, ISSN: 2549-8959.
- Wellman, B., Quan-Haase, A., Boase, J., Chen, W., Hampton, K., Díaz, I., & Miyata, K. (2006). The Social Affordances of the Internet for Networked Individualism. *Journal of Computer-Mediated Communication, 8*(3), 0–0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2003.tb00216.x>
- Whittle, H., Hamilton-Giachritsis, C., Beech, A., & Collings, G. (2013). A review of young people's vulnerabilities to online grooming. *Aggression and Violent Behavior, 18*, 135–146
- Young, D. (2014). A 21st-Century Model for Teaching Digital Citizenship. *Educational Horizons, 92*(3), 9–12. <https://doi.org/10.1177/0013175X1409200304>
- Zhong, J., & Zheng, Y. (2023). "What It Means to be a Digital Citizen": Using concept mapping and an educational game to explore children's conceptualization of digital citizenship. *Heliyon, 9*(9), e19291. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19291>.