

DIGITALISASI DALAM KEHIDUPAN ANAK USIA DINI: PENGARUHNYA TERHADAP KARAKTER ANAK

Khairul Azmi¹

¹ STITNU Al-Mahusni

E-mail: khairulazmimpd@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of digitalization development on the character of early childhood at TK Darul Murafiqin NW Sikur. This research is a quantitative descriptive study conducted at TK Darul Murafiqin NW Sikur. The sampling technique used was non-probability sampling, specifically purposive sampling, involving 20 students. Data collection methods included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that there is an effect of digitalization development on early childhood character. This is based on the t-test results, where $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($2.996 > 2.100$). Thus, H_a is accepted and H_o is rejected, with the analysis conducted using SPSS 16. The findings also show that the normality test for the digitalization variable has a significance value of $0.469 > 0.05$, indicating normal distribution, and the early childhood character variable has a significance value of $0.951 > 0.05$, also indicating normal distribution. The linearity test results show that the significance value of deviation from linearity is $0.365 > 0.05$, indicating that the data are linear. Meanwhile, the homogeneity test shows a significance value of $0.190 > 0.05$, meaning that the variables of digitalization and early childhood character have homogeneous variances.

Keywords: Digital; Character; Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perkembangan digitalisasi terhadap karakter anak usia dini di TK Darul Murafiqin NW Sikur. jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, penelitian ini mengambil lokasi di TK Darul Murafiqin NW Sikur. Pengambilan sampel dengan cara non probabilitas yaitu jenis *purposive* sampling yang terdiri 20 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode Observasi, wawancara, metode angket dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan digitalisasi terhadap karakter anak usia dini, hal ini berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,996 > 2,100$. Dan hal ini di nyatakan H_a di terima dan H_o di tolak, di analisis menggunakan spss 16. Ditemukan data Penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas variabel Digitalisasi Sig $0,469 > 0,05$ dinyatakan normal dan variabel Karakter Anak Usia Dini adalah Sig $0,951 > 0,05$ dinyatakan Normal. Hasil Linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yaitu $0,365 > 0,05$ dengan kesimpulan data tersebut Linier sedangkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikan $0,190 > 0,05$, artinya data variabel pengaruh Digitalisasi dengan Karakter Anak Usia Dini mempunyai varian yang sama.

Kata Kunci: Digital; Karakter; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Hal ini berarti proses pembelajaran diarahkan untuk pembentukan sikap dan kepribadian, pengembangan kecerdasan intelektual, serta mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia juga berjalan sesuai dengan tuntutan zaman, hal ini terlihat dari kurikulum pendidikan yang selalu berubah-ubah setiap kepemimpinan negara melalui Menteri kabinetnya. Misalnya di era bapak Susilo Bambang Yudoyono ada dua kurikulum yaitu kurikulum 2006 atau KTSP dan kurikulum 2013 yang diadopsi oleh Lembaga-lembaga Pendidikan diseluruh Indonesia. Kemudian di era kepemimpinan Bapak Joko Widodo ada kurikulum Merdeka yang akhir-akhir ini sedang digencarkan oleh pemerintah melalui pelatihan-pelatihan, bimtek dan kegiatan lainnya.

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat beriringan dengan semakin berkembangnya zaman. berbagai macam fitur teknologi yang semakin hari semakin *update* yang menyebabkan teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting saat ini. Hal ini dikarenakan dengan adanya teknologi kehidupan pada zaman sekarang sangat mudah didapatkan dan menyesuaikan dengan kebutuhan ekonomi penggunanya.

Salah satunya yaitu *gadget* yang merupakan bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang dan untuk zaman mendatang. Dengan adanya perkembangan IPTEK dapat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari tidak hanya mempengaruhi orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* dan salah satu dampak yang didapatkan adalah kurangnya kemampuan interaksi sosial.

Keterangan di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Yumarni yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya khususnya orang tua. *Gadget* dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. *gadget* hanyalah sebagai sarana untuk anak dalam bermain dan mencari informasi, tetapi orangtualah yang menjadi pembimbing dan pengarah yang dapat meluruskan anaknya supaya tidak kecanduan gadget. Peran orangtua sangat penting dan berpengaruh kepada anaknya untuk mengatasi penggunaan *gadget* saat ini².

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ditha Prasanti dan Dinda Rakhma Fitriani (2018) menemukan bahwa proses pembentukan karakter anak usia dini, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak usia dini³. komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat yang diikuti anak usia dini tersebut. Tetapi faktor utama yang menentukan adalah keluarga sebagai komunitas terkecil dan pertama bagi paran anak⁴. Keluarga merupakan madrasah pertama bagi anak-anak apalagi pada masa anak-anak dengan usia 5-6 tahun merupakan tahap awal penanaman

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Yumarni, V. . (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 8(2).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>

³ Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? (Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>

⁴ *Ibid*.



karakter anak usia dini. Sesuai dengan penelitian diatas bahwa untuk membentuk Karakter anak setelah keluarga adalah sekolah. Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan yang mampu membentuk Karakter anak melalui pembelajaran yang diatur oleh pemerintah dan didukung oleh pendidik yang professional.

Akhir-akhir ini peneliti melihat orang tua di rumah menggunakan alat teknologi untuk menggantikan peran orang tua dalam mendidik anaknya, salah satu contoh orang tua memberikan anak memegang *gadget* dengan menonton video agar anak diam dan tidak mengganggu pekerjaannya, sedangkan didalam video tersebut banyak iklan-iklan yang lewat menampilkan hal-hal yang tidak sesuai dengan anak seperti kekerasan dan porno yang secara tidak sadar anak bisa menonton dan memperhatikan sampai selesai jika anak tidak terkontrol dengan baik. Sehingga orang tua tidak sadar bahwa perkembangan karakter anak akan terganggu dengan teknologi yang bisa saja merusak pikiran, fisik anak maupun kesehatannya. Dampak lain yang bisa kita lihat bahwa anak yang sering diberikan memegang *gadget* sangat sulit diajak berkomunikasi karena kefokusannya terhadap apa yang dipandang dan didengar, jika tidak diikuti kemauannya malah menjadi marah dan merusak apa yang ada di depannya bahkan apa yang dipegang. Selain itu, jika anak sudah terbiasa memegang *gadget* jika barang tersebut diambil maka akan memicu kemarahan pada anak termasuk pada anak usia dini.

Bukan saja di rumah bahkan di sekolahpun ada 10 Anak yang kelihatannya sudah terbiasa dengan penggunaan *gadget* yang ditunjukkan dengan kurang responnya anak terhadap pembelajaran atau permainan yang diajarkan oleh guru, salah satunya di TK Darul Murafiqin NW Sikur. Hal ini karena kurangnya pengetahuan tentang cara bijak memakai teknologi dan kurangnya pemahaman tentang dampak yang dihasilkan dari penggunaan teknologi tersebut terhadap Karakter anak. Beranjak hal tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut di TK Darul Murafiqin NW Sikur bahwa apakah ada pengaruh perkembangan digitalisasi terhadap karakter anak usia dini dalam bentuk skripsi penelitian yang berjudul pengaruh perkembangan digitalisasi terhadap karakter anak usia dini di TK Darul Murafiqin NW Sikur.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁵. [5] Peneliti menggunakan metode kuantitatif karena dari latar belakang masalah, penelitian ini ingin menguji sebab akibat dari variabel x dan y dan juga ingin mengetahui berapa nilai pengaruh dari variabel x dan y.

⁵ Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Tabel 4.1
Deskripsi Data Penelitian

Statistics

	x	y
N Valid	20	20
Missing	0	0
Mean	29.90	65.10
Median	28.00	63.50
Mode	23 ^a	60 ^a
Std. Deviation	7.063	10.508
Minimum	22	40
Maximum	45	82
Sum	551	1302

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata dari variabel x yaitu 29,90 dan variabel y adalah 65,10. Median dari variabel x adalah 28,00 dan variabel y adalah 63,50. Modus dari variabel x adalah 23 sedangkan variabel y adalah 60. Adapun nilai terkecil (minimum) pada variabel x adalah 22 dan variabel y adalah 40. Nilai maksimum variabel x adalah 45 sedangkan variabel y adalah 82. Jumlah nilai keseluruhan dari variabel x adalah 551 sedangkan jumlah nilai keseluruhan variabel y adalah 1.302.

Tabel 4.2
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	x	y
N	20	20
Normal Parameters ^a		
Mean	27.55	65.10
Std. Deviation	5.539	10.508
Most Extreme Absolute Differences	.190	.116
Positive	.190	.116
Negative	-.158	-.100
Kolmogorov-Smirnov Z	.848	.518
Asymp. Sig. (2-tailed)	.469	.951

Berdasarkan tabel 4.2 di atas diperoleh untuk variabel X (Digitalisasi) dengan nilai Signifikansi $0,469 > 0,05$ dan variabel Y (Karakter Anak Usia Dini) dengan nilai signifikansi $0,951 > 0,05$. Hasil signifikansi masing-masing variabel yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 4.3

Uji Linieritas (Compare Means, Means, Test Of Linierity)

Variabel	Sig	Ket	Kesimpulan
X&Y	0.365	Sig>0,05	Linier

Hasil uji linieritas variabel pengaruh Digitalisasi dengan variabel Karakter Anak Usia Dini menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *deviation from linierity* yaitu $0,365 > 0,05$. Rinciannya dapat dilihat pada tabel *output* SPSS hasil uji linieritas variabel pengaruh perkembangan digitalisasi dengan karakter anak usia dini di Lampiran F Bagian 4 (Linieritas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara pengaruh perkembangan digitalisasi dengan karakter anak usia dini.

Tabel 4.4

Uji Homogenitas (One Way Anova)

Variabel	Sig	Ket	Kesimpulan
X&Y	0,190	Sig>0,05	Homogen

Jika nilai signifikan pada tabel *levene* statistik $> 0,05$ data homogen, sedangkan jika nilai signifikan pada tabel *lavene* statistik $< 0,05$ data tidak homogen. Berdasarkan output SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikan $0,190 > 0,05$, artinya data variabel pengaruh perkembangan digitalisasi dengan karakter anak usia dini mempunyai varian yang sama.

Tabel 4.5

Uji Hipotesis

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}	Ket.	Kesimpulan
X&Y	2,996	2,100	$T_{hitung} > T_{tabel}$	Berpengaruh

Berdasarkan data di atas, nilai T_{hitung} (2,996) lebih besar dari T_{tabel} (2,100), sehingga berdasarkan pengambilan keputusan jika T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} maka digitalisasi berpengaruh terhadap karakter anak usia dini. Artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

2. Pembahasan

Berdasarkan data-data yang dikumpulkan penulis di dalam melakukan penelitian di TK Darul Murafiqin NW Sikur, dari data observasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan digitalisasi terhadap karakter anak usia dini Hal ini ditunjukkan oleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,996 > 2,100$. Jadi hipotesis dari H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini didukung oleh Dwita Ratnasari dalam penelitiannya dengan judul pengaruh teknologi informasi terhadap perkembangan karakter siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Lampung Timur. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh secara positif (searah) teknologi informasi memiliki pengaruh terhadap perkembangan karakter, hal ini ditunjukkan oleh T



hitung X sebesar 9,544, dengan diperoleh nilai signifikan X sebesar 0,000⁶. Persamaan dari penelitian ini yaitu teknologi sama-sama berpengaruh terhadap perkembangan karakter.

Dari hasil penelitian yang dilakukan ditemukan sebanyak 20 siswa berada pada tingkat sedang dalam skala digitalisasi pendidikan dimana para siswa sebenarnya telah berteman dan bersanding dengan teknologi digital ini sejak lama, dan tidak heran jika para siswa sangat antusias dan sangat menyukai sistem Pendidikan ini. Di era saat ini sangat tidak mungkin jika para siswa ini dikatakan jauh dengan teknologi digital.

Teknologi digitalisasi ini memang menjadi salah satu tantangan kita sebagai orang tua ataupun pendidik dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang positif untuk anak generasi sekarang karena banyak informasi yang tidak terkontrol, tontonan-tontonan yang tidak layak untuk Usia Dini dan pengaruh dari lingkungan digital yang sangat kuat. Selain itu pengaruh dari lingkungan digital juga menjadi tantangan dalam membangun karakter anak di era sekarang.

Salah satu penemuan lain yang dipaparkan dalam hasil penelitian ini adalah bergesernya fungsional orang tua yang menjadi pola asuh sebelumnya adalah orang tua sendiri, sedangkan di era sekarang lebih banyak memberikan anak dengan alat teknologi agar pekerjaan orang tua tidak terganggu. Dampaknya anak sering diasuh oleh media-media teknologi. Maka akhir dari penelitian ini memberikan pandangan bahwa digitalisasi itu berpengaruh terhadap perkembangan Karakter anak pada masa usia dini.

SIMPULAN

Digitalisasi merupakan transformasi semua jenis informasi (teks, suara, visual, video dan data lain dari berbagai sumber) ke dalam bahasa digital. Digitalisasi ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak usia dini.

REFERENSI

- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? (Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Dwita Ratnasari. 2021. *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Lampung Timur*. Institut Agama Islam Negeri Metro: Lampung
- MaryAnne M. Gobble. 2018. Digitization, and Innovation, Research-Technology Management 61, no. 4 <https://doi.org/10.1080/08956308.2018.1471280>. hal 56
- Moch Abduh. 2019. Model Penilaian Karakter. Pusat Penilaian Pendidikan: Jakarta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung

⁶ MaryAnne M. Gobble. 2018. Digitization, and Innovation, Research-Technology Management 61, no. 4 <https://doi.org/10.1080/08956308.2018.1471280>. hal 56



STITNU AL-MAHSUNI
CERIA: Jurnal Anak Usia Dini
Volume 01, Nomor 01, Tahun 2026
<https://ejournal.stitnualmahsuni.ac.id/index.php/ojs41>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yumarni, V. . (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 8(2).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>