

Pergeseran Nilai Karakter Anak di Era Digital dalam Perspektif Filsafat Ilmu

Natasya Sihombing¹, Fransiska Marianne Nainggolan²,

Daulat Saragi³, Yakobus Ndona⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: natasyasihombing1@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the shift in children's character values in the digital era by integrating philosophy of science, educational psychology, and pedagogical approaches. The increasing use of gadgets and the decline of traditional games have caused significant social, psychological, and moral impacts. This research applies a qualitative literature review method with qualitative content analysis, hermeneutic interpretation, and educational psychology. The findings reveal the weakening of children's social skills, emotional regulation, and moral internalization. As solutions, Problem Based Learning (PBL) is recommended to strengthen social values, Contextual Teaching and Learning (CTL) to enhance emotional regulation, and Cooperative Learning to reinforce moral internalization. This study emphasizes the importance of integrating philosophy of science, educational psychology, and innovative learning methods in reconstructing character education in the digital era.

Keyword: Philosophy of Science, Character Values, Digital Era, PBL, CTL, Cooperative Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pergeseran nilai karakter anak di era digital dengan mengintegrasikan filsafat ilmu, psikologi pendidikan, dan pendekatan pedagogis. Fenomena meningkatnya penggunaan gawai dan berkurangnya permainan tradisional telah menimbulkan dampak sosial, psikologis, dan moral yang signifikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berbasis studi pustaka dengan analisis konten kualitatif, hermeneutika filsafat ilmu, dan psikologi pendidikan. Hasil kajian menunjukkan melemahnya keterampilan sosial, regulasi emosi, dan internalisasi moral anak. Sebagai solusi, pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL) direkomendasikan untuk menguatkan nilai sosial, Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk melatih regulasi emosi, serta Cooperative Learning untuk memperkuat internalisasi moral. Kajian ini menegaskan pentingnya integrasi filsafat ilmu, psikologi pendidikan, dan metode pembelajaran inovatif dalam rekonstruksi pendidikan karakter di era digital.

Kata Kunci: Filsafat Ilmu, Nilai Karakter, Era Digital, PBL, CTL, Cooperative Learning

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan, termasuk dunia anak-anak. Fenomena ini terlihat jelas pada pergeseran pola bermain yang dulunya

berbasis permainan tradisional menuju permainan digital berbasis gadget. Permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, dan gobak sodor selama ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pendidikan karakter yang menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, kejujuran, sportivitas, serta

kemampuan mengendalikan emosi. Menurut Hidayat (2018, hlm. 56), permainan tradisional memiliki fungsi mendasar dalam membentuk kecerdasan sosial anak melalui interaksi tatap muka yang intensif. Namun, kondisi ini semakin jarang ditemui karena anak-anak kini lebih memilih bermain game online yang menawarkan kesenangan instan dan visual menarik.

Rukmasari dkk. (2020, hlm. 115) menegaskan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan berdampak pada melemahnya empati, berkurangnya interaksi sosial, dan meningkatnya individualisme pada anak usia sekolah dasar. CNN Indonesia (2017, hlm. 3) juga melaporkan bahwa sebagian besar anak di perkotaan bahkan tidak lagi mengenal permainan tradisional, karena hampir seluruh waktunya dihabiskan dengan gawai. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran nilai karakter dari orientasi internal—yang terbentuk melalui pengalaman nyata—ke arah orientasi eksternal berupa validasi digital, popularitas virtual, serta pengakuan instan dari media sosial maupun game online.

Dari sudut pandang filsafat ilmu, pergeseran ini menandai terjadinya transformasi epistemologi nilai. Ndona (2019, hlm. 90) menyatakan bahwa sumber kebenaran moral yang sebelumnya berakar pada tradisi dan keluarga kini semakin ditentukan oleh algoritma digital. Keraf (2017, hlm. 112) menegaskan bahwa filsafat ilmu berfungsi untuk menguji validitas pengetahuan, termasuk pengetahuan moral yang kini semakin dikonstruksi oleh dunia maya. Dengan demikian, pergeseran nilai karakter anak bukan hanya fenomena sosial, melainkan juga

persoalan epistemologis yang perlu ditelaah secara kritis.

Dari perspektif psikologi pendidikan, teori perkembangan moral yang dipopulerkan oleh Kohlberg masih relevan hingga kini. Penelitian terbaru oleh Ma, Li, dan Pow (2020, hlm. 5) menunjukkan bahwa moralitas anak berkembang melalui tahapan yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan pengalaman konkret, sejalan dengan gagasan Kohlberg. Hal ini diperkuat oleh studi Chung dan Chan (2016, hlm. 88) yang menekankan pentingnya interaksi sosial nyata dalam membentuk penalaran moral anak. Demikian pula, gagasan Vygotsky tentang peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif kini banyak dikaji kembali dalam konteks digital. Menurut Alkhalid dan Al-Majali (2021, hlm. 74), teori *zone of proximal development* tetap relevan, namun anak-anak di era digital lebih sering berinteraksi dalam ruang virtual daripada dunia nyata. Penelitian Chen, Yan, dan Fan (2022, hlm. 219) juga menunjukkan bahwa media digital memengaruhi kualitas interaksi sosial anak dan berdampak pada pembentukan karakter. Dengan demikian, perkembangan kognitif dan moral anak tidak hanya dipengaruhi oleh teori klasik, tetapi juga harus dilihat melalui dinamika baru yang dibawa era digital.

Penelitian terdahulu sebagian besar hanya menyoroti dampak teknologi digital dari aspek psikologis dan pedagogis. Misalnya, Sari (2023, hlm. 101) mengidentifikasi dampak negatif gawai terhadap fokus belajar anak yang mengakibatkan penurunan konsentrasi dan daya ingat. Penelitian lain yang dilakukan oleh Astuti dan Rahmawati (2021, hlm. 77) menekankan

berkurangnya keterampilan sosial anak karena waktu bermain tradisional tergantikan oleh interaksi virtual. Bahkan, Pratama (2020, hlm. 45) menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan berhubungan dengan meningkatnya perilaku individualistik di kalangan siswa sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menekankan dimensi empiris, baik psikologis maupun pedagogis, dan belum banyak mengkaji fenomena ini secara filosofis.

Dalam konteks filsafat ilmu, analisis pergeseran nilai karakter anak di era digital penting dilakukan karena menyangkut transformasi epistemologi nilai. Hidayat dan Kurniawan (2022, hlm. 134) menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya memengaruhi perilaku, tetapi juga cara anak memaknai nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kajian ini hadir untuk memberikan analisis komprehensif mengenai pergeseran nilai karakter anak dengan mengintegrasikan filsafat ilmu dan psikologi pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk pergeseran nilai karakter, menganalisis penyebab filosofisnya, serta merumuskan model rekonstruksi pendidikan karakter yang menghubungkan kearifan permainan tradisional dengan literasi digital sebagai sarana pembelajaran kontekstual di era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Populasi penelitian adalah literatur akademik yang relevan dengan pendidikan karakter, filsafat ilmu, psikologi pendidikan, permainan tradisional, dan digitalisasi anak yang

diterbitkan dalam rentang waktu mutakhir. Sampel ditentukan secara purposive, yaitu hanya literatur yang sesuai dengan topik penelitian.

Instrumen penelitian berupa matriks analisis literatur yang digunakan untuk memetakan fenomena pergeseran nilai karakter. Data diperoleh melalui penelusuran sumber-sumber akademik dari database seperti Google Scholar, DOAJ, ResearchGate, serta jurnal nasional terakreditasi.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan yang memadukan analisis konten kualitatif untuk mengidentifikasi pola sosial, psikologis, dan moral dari penggunaan gawai pada anak, hermeneutika filsafat ilmu untuk menafsirkan pergeseran nilai sebagai transformasi epistemologi moral (Gadamer, 2016), serta pendekatan psikologi pendidikan untuk menjelaskan implikasi empiris fenomena ini berdasarkan kajian mutakhir tentang perkembangan moral, sosial, dan kognitif anak (Ma et al., 2020; Alkhaldeh & Al-Majali, 2021; Chen et al., 2022). Dengan kombinasi metode tersebut, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan gejala pergeseran nilai, tetapi juga mengaitkannya dengan kerangka filsafat ilmu dan psikologi pendidikan, sehingga relevan untuk menjawab tantangan pendidikan karakter di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Game Online

Permainan tradisional berperan penting dalam membentuk keterampilan sosial, nilai kebersamaan, dan sportivitas. Hidayat (2018, hlm. 56) menyatakan bahwa permainan tradisional menjadi sarana internalisasi nilai moral melalui

interaksi langsung dengan teman sebaya. Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa anak lebih memilih game online yang berbasis individual dan virtual. Sari (2023, hlm. 101) menekankan bahwa game online menciptakan kesenangan instan tetapi mengurangi kesempatan anak berlatih empati dan komunikasi nyata.

Pergeseran Nilai Internal ke Nilai Eksternal

Nilai karakter tradisional menekankan internalisasi moral seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama. Namun, era digital memunculkan nilai baru yang lebih bersifat eksternal, seperti validasi sosial dan pengakuan digital. Dewi & Az-Zahra (2022, hlm. 242) menemukan bahwa keberhasilan anak kini sering diukur dari popularitas virtual, bukan kualitas moral. Ndona (2019, hlm. 90) menambahkan bahwa epistemologi moral anak kini bergantung pada logika algoritma digital, yang pragmatis dan utilitarian.

Dampak Sosial, Psikologis, dan Moral

Pergeseran nilai sosial terlihat dari berkurangnya keterampilan anak dalam berinteraksi nyata. Anak lebih sering memilih interaksi virtual daripada permainan tradisional, sehingga kemampuan kerja sama dan komunikasi menurun (Astuti & Rahmawati, 2021, hlm. 78). Untuk mengatasi hal ini, pendidikan dapat menggunakan Problem Based Learning (PBL). Melalui PBL, anak diajak menyelesaikan masalah secara berkelompok sehingga menumbuhkan kolaborasi, empati, dan komunikasi nyata (Sari, 2023, hlm. 104). Dengan demikian, metode PBL dapat merekonstruksi kembali nilai sosial yang hilang akibat dominasi media digital.

Dampak psikologis berupa lemahnya regulasi emosi dan

meningkatnya perilaku impulsif sering muncul pada anak yang terlalu sering bermain game online (Rukmasari et al., 2020, hlm. 119). Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menerapkan Contextual Teaching and Learning (CTL). CTL membantu anak mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup nyata, termasuk permainan tradisional yang sarat nilai kesabaran dan sportivitas. Dengan CTL, anak belajar bahwa setiap proses membutuhkan waktu dan usaha, sehingga membantu menguatkan regulasi emosi dan mengurangi sikap instan yang terbentuk dari budaya digital (Dewi & Az-Zahra, 2022, hlm. 245).

Secara moral, anak cenderung menilai keberhasilan berdasarkan popularitas digital, bukan kualitas etis (Dewi & Az-Zahra, 2022, hlm. 243). Kondisi ini berpotensi menghentikan perkembangan moral anak pada tahap konvensional (Ma et al., 2020, hlm. 7). Untuk merespons hal ini, penerapan pendidikan karakter berbasis Cooperative Learning menjadi penting. Dengan Cooperative Learning, anak dilatih untuk saling membantu dan bertanggung jawab dalam kelompok, sehingga nilai-nilai kejujuran, kepedulian, dan tanggung jawab dapat diinternalisasi. Lickona (2018, hlm. 113) menegaskan bahwa pendidikan karakter harus menekankan internalisasi nilai universal melalui pengalaman nyata, bukan sekadar validasi eksternal.

Analisis Filosofis dalam Perspektif Filsafat Ilmu

Dari perspektif filsafat ilmu, fenomena ini menunjukkan transformasi epistemologi nilai. Ndona (2019, hlm. 87) menjelaskan bahwa sumber moral anak kini tidak lagi ditentukan oleh tradisi, melainkan oleh konten digital. Gadamer (2016, hlm. 45) menilai hal ini sebagai dilema hermeneutik, di mana

interpretasi kebenaran didominasi oleh konteks teknologi, bukan refleksi moral mendalam. Dengan demikian, filsafat ilmu memberi landasan untuk memahami bahwa pergeseran nilai ini bukan sekadar fenomena sosial, melainkan juga problem epistemologis dan etis.

Berdasarkan temuan di atas, pendidikan karakter perlu direkonstruksi dengan tiga strategi utama: (1) mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar sebagai media pembelajaran nilai; (2) mengembangkan literasi digital berbasis etika untuk membekali anak dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab; dan (3) memperkuat kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan pembentukan moralitas anak.

KESIMPULAN

Pergeseran nilai karakter anak di era digital menunjukkan adanya perubahan fundamental dalam aspek sosial, psikologis, dan moral. Anak-anak semakin jarang bermain permainan tradisional dan lebih sering menggunakan gawai, sehingga berdampak pada menurunnya keterampilan sosial, melemahnya regulasi emosi, serta bergesernya orientasi moral dari nilai intrinsik menuju validasi digital. Dari perspektif filsafat ilmu, fenomena ini dapat dipahami sebagai transformasi epistemologi nilai, sementara psikologi pendidikan menjelaskan implikasinya terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan moral anak.

Sebagai upaya rekonstruksi pendidikan karakter, metode pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi praktis. Problem Based Learning (PBL) mampu memperkuat keterampilan

sosial melalui kerja sama kelompok, Contextual Teaching and Learning (CTL) dapat melatih regulasi emosi dengan mengaitkan pembelajaran pada pengalaman nyata, dan Cooperative Learning efektif dalam memperkuat internalisasi nilai moral melalui interaksi kolaboratif. Dengan demikian, integrasi filsafat ilmu, psikologi pendidikan, dan metode pembelajaran kontekstual dapat menjadi strategi komprehensif untuk membangun kembali pendidikan karakter anak yang relevan dengan tantangan era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan penelitian ini. Penghargaan juga diberikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik melalui penyediaan literatur maupun masukan akademik, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Alkhalid, M. A., & Al-Majali, A. M. (2021). Social interaction and cognitive development in the digital age: Revisiting Vygotsky's theory. *Journal of Educational Psychology Studies*, 15(2), 70–85.

Astuti, D., & Rahmawati, L. (2021). Dampak penggunaan gawai terhadap keterampilan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 75–82.

- Chen, X., Yan, L., & Fan, H. (2022). Digital media use and children's social interaction quality: Implications for character formation. *International Journal of Child Development*, 28(3), 215–230.
- Chung, W., & Chan, K. (2016). Moral reasoning and peer interaction: An educational psychology perspective. *Asian Journal of Education*, 36(2), 85–94.
- CNN Indonesia. (2017). Anak-anak di kota tak lagi kenal permainan tradisional. CNN Indonesia.
- Dewi, A. R., & Az-Zahra, R. A. (2022). Pergeseran nilai karakter anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 235–248.
- Gadamer, H. G. (2016). *Truth and method* (2nd rev. ed.). London: Bloomsbury Academic.
- Hidayat, A. (2018). Nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 54–62.
- Hidayat, R. (2018). Permainan tradisional dan fungsi sosial dalam pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 55–62.
- Hidayat, R., & Kurniawan, D. (2022). Digitalisasi dan transformasi nilai moral anak dalam perspektif filsafat ilmu. *Jurnal Filsafat dan Pendidikan*, 5(2), 130–140.
- Keraf, A. S. (2017). *Filsafat ilmu: Sebuah pengantar reflektif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lickona, T. (2018). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Ndonga, Y. (2019). Etika digital dan filsafat ilmu: Pergeseran epistemologi nilai moral di era teknologi. *Jurnal Filsafat*, 29(1), 85–95.
- Ma, H., Li, Y., & Pow, J. (2020). Revisiting Kohlberg: Moral development in the context of digital society. *Journal of Moral Education*, 49(1), 1–10.
- Rukmasari, R., Suryadi, T., & Kurniawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Sari, M. (2023). Dampak game online terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 7(1), 98–107.
- Desmita. (2018). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Ma, H., Li, Y., & Pow, J. (2020). Revisiting Kohlberg: Moral development in the context of digital society. *Journal of Moral Education*, 49(1), 1–10.