

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Desa Rejosari merupakan salah satu desa yang telah mengalami kemajuan dalam bidang teknologi, dengan dibangunnya tower internet milik indosat dan telkomsel di desa rejosari sejak tahun 2011 membuat akses komunikasi warga desa menjadi semakin lancar tanpa adanya kendala jaringan, bahkan sekarang semakin mudahnya jaringan di desa Rejosari tidak sedikit rumah warga yang telah memasang wifi pribadi, karena dalam pemasangannya sendiri harga yang ditawarkan cukup terjangkau dan bervariasi sesuai paket yang dipilih, beberapa warga pengguna internet aktif lebih memilih memasang wifi dirumahnya karena dirasa lebih murah jika dikalkulasikan tiap bulannya dari pada membeli paket kuota yang membuat boros penggunaannya. Lancarnya jaringan internet yang ada di desa rejosari ini sangat membantu aktivitas warga khususnya bagi dunia pendidikan yang sekarang ini serba online karena adanya wabah covid-19.

Pendidikan di era globalisasi seperti ini semakin berkembang sangat pesat. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam mengembangkan sumber daya manusia dan kepribadian bangsa. Namun sekarang ini masyarakat dituntut bukan hanya memiliki kecerdasan intelektual saja tetapi juga harus berkarakter. Mulyasa, (2014: 3) karakter merupakan sikap alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral, yang diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku baik, jujur, bertanggung jawab, hormat terhadap orang lain, dan nilai-nilai karakter mulia lainnya. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan karakter.

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia pesertadidik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter mampu secara mandiri meningkatkan dan

menggunakan pengetahuannya, mengkaji menginternalisasikan dan mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari Mulyasa (2014: 9). Adapun nilai-nilai dari pendidikan karakter yang termuat salah satunya adalah kepedulian sosial.

Kepedulian sosial adalah sebuah sikap dan tindakan terhadap lingkungan sekitar bukan hanya sebatas perasaan, tetapi adanya kemauan melakukan tindakan untuk membantu orang yang membutuhkan. Dengan memiliki sikap peduli sosial yang tinggi, maka akan terjalinnya solidaritas dan anak akan lebih mudah bersosialisasi. Pembentukan sikap peduli sosial anak dapat dilakukan dengan menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial kepada anak melalui kegiatan yang bersifat sosial, melakukan aksi sosial, mengajarkan sikap saling berbagi.

Seiring berjalannya arus globalisasi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini semakin canggih dan berkembang dengan pesat khususnya di bidang komunikasi, salah satu bentuk nyata dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi zaman sekarang adalah dengan adanya gawai. Gawai merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, gawai juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana hiburan, jejaring sosial, dan sebagai alat dokumentasi. Radliya (2017: 2) bentuk dan fitur gawai antara lain ialah *smartphone* atau *telepon seluler*, *laptop*, dan *tablet*.

Di era modern ini tidak hanya orang dewasa saja yang menggunakan gawai, namun hampir semua orang menggunakannya termasuk remaja dan anak-anak. Subyek penelitian ini adalah anak-anak dengan usia 10 tahun karena pada masa 6-12 anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi. Pada tahun juga anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai perkembangan anak yang ada di lingkungannya.

Masa anak-anak adalah tahap untuk mengeksplor dan berinteraksi secara langsung terhadap dunia sekitar. Dilihat dari lingkungan peneliti di desa Rejosari

yang mengalami kemajuan dengan dibangunnya tower indosat dan telkomsel diiringi dengan semakin berkembangnya teknologi komunikasi berupa gawai banyak membahwa perubahan kehidupan sosial dikalangan anak-anak desa Rejosari. Salah satau contoh perubahan karakter peduli sosial sebelum gawai diminati oleh anak-anak ialah ketika mereka pulang sekolah atau tiap sore hari, peneliti biasa melihat anak-anak dipost ronda sedang bermain, berkumpul, berbagi cerita dan saling berbagi makanan, selain itu banyak juga ketika sore hari peneliti melihat anak-anak suka bersepeda dan bermain bola bersama teman-teman sebayanya. Namun setelah kemajuan teknologi dan mudahnya jaringan di desa rejosari serta semakin canggihnya teknologi komunikasi seperti gawai ini mulai diminati anak-anak desa rejosari, kebiasaan atau prilaku hidup bersosial mereka sudah jarang di temukan lagi, anak anak lebih tertarik akan kecanggihan gawai, sehingga membuat mereka jarang berkumpul dan keluar rumah kecuali pada waktu tertentu, bahkan ketika berkumpul mereka malah selalu membawa gawainya, sehingga ketika anak-anak berkumpul bersama temannya justru mereka asik dengan gawainya masing-masing, asik bermain sosial media seperti, facebook, instagram, tiktok, whatsapp dan jenis media sosial lainnya. Tidak hanya media sosial saja fitur lainnya yang banyak digemari anak-anak adalah game online seperti mobile legent, PUBG, dan AOV, yang sejatinya tidak baik dimainkan seusia mereka, karena selain membuat anak-anak ketergantungan juga membuat mereka lupa waktu dan membuat kebiasaan hidup sosial mereka menjadi berubah.

Berdasarkan observasi peneliti pada hari jum'at tanggal 2 April 2021 diRt 05/Rw 01 Desa Rejosari banyak anak usia sekolah yang telah menggunakan gawai dalam bentuk smartphone. Berdasarkan hasil observasi ditemukan data 5 anak usia 10 tahun yang menurut ketua Rt telah menggunakan gawai dan sudah bisa mengoprasikan gawai dengan lancar. Berdasarkan observasi di lingkungan Rt05/ Rw 01 orang tua mereka memberikan fasilitas gawai sebagai media penunjang belajar anak, ditambah lagi pada pandemi covid-19 ini pembelajaran dialihkan ke pembelajaran online. Namun dengan adanya fasilitas gawai yang diberikan orang tua ini dapat disalah gunakan anak karena berdasarkan observasi

peneliti smartphone pada anak-anak lebih banyak digunakan untuk mengakses yang bukan semestinya seperti bersosial media dan bermain game dibandingkan mencari informasi yang penting untuk menambah pengetahuannya, bahkan juga dalam observasi peneliti didesa Rejosari Rt 05/ Rw 01 didapati anak yang sedang berbicara kotor akibat melihat konten-konten pada media sosial tanpa pengawasan orang tua hingga anak menirukannya kemudian diucapkannya kepada siapa saja, hal ini tentunya akan menjadi kebiasaan buruk anak jika di biarkan terus menerus dan akan sulit untuk di hilangkan.

Disinilah peran orang tua dibutuhkan untuk pengawasan anak dalam penggunaan smartphone agar terhindar dari hal negatif seperti kurang mempedulikan orang lain, tegur sapa dan sopan santun dalam bertutur kata dilingkungan sekitar tidak berjalan dengan baik karena gawai yang digenggamnya, kurang dapat bekerjasama dengan kelompok, kurang menyukai gotong royong dan lebih mementingkan diri sendiri dibanding kepentingan bersama, tidak mau berbagi dan lebih suka menyendiri.

Penelitian mengenai dampak penggunaan gawai terhadap anak juga pernah dilakukan penelitian diantaranya adalah penelitian dari Wenni (2019) dengan judul "*Impact penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas v sekolah dasar negeri 79 kota bengkulu*" dalam penelitian terpilih siswa kelas V sebanyak 25 orang sebagai sampel diambil dari masin-masing kelas yaitu kelas V.A sebanyak 10 siswa, kelas V.B sebanyak 5 siswa, Kelas V.C sebanyak 5 siswa, dan kelas V.D sebanyak 5 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat *impact* penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Hasil tersebut diketahui dari  $r_{xy}$  sebesar 0,774, nilai tabel  $r_{tabel}$  *product moment* melihat derajat *degrees of freedom* (df)  $25-2 = 23$ , yang artinya lebih besar dari  $r_{tabel}$ ,  $0,774 \geq 0,413$ , dengan nilai determinasi 59,90%. Artinya 59,90% *gadget* mempengaruhi karakter peduli sosial siswa, dan 40,10% dipengaruhi oleh faktor lain. Dampak positif dari penggunaan *gadget* diantaranya untuk mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, dan menambah metode-metode pembelajaran yang baru. Sedangkan dampak negatif *gadget* adalah waktu yang terbuang sia-sia,

mengganggu perkembangan otak, mengganggu kesehatan mata, menghilangkan ketertarikan aktifitas bermain dan aktifitas lain, serta sulit konsentrasi pada dunia nyata.

Penelitian kedua dilakukan oleh Akbari Siti (2019) dengan judul "Dampak gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi pengembangan masyarakat islam UIN Ar-Raniry" dalam penelitian tersebut dipilih 6 sampel mahasiswa prodi pengembangan masyarakat islam angkatan 2017 UIN Ar-Raniry yang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang didapati dijelaskan bahwa dari segi lokasi dalam penggunaan gadget dimana pun berada. Mengenai waktu penggunaan gadget mahasiswa rata-rata 12 jam per hari kecuali di waktu tidur dan di kamar mandi. Biaya pengeluaran per bulan untuk gadget mencapai Rp. 65.000. dan mengenai web yang sering diakses oleh mahasiswa prodi pengembangan masyarakat lebih dominan youtube. Selanjutnya dalam penggunaan gadget pada mahasiswa memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi jarak jauh, dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi dengan cepat. Dampak negatif meliputi mahasiswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif. Bentuk interaksi antar mahasiswa cenderung kearah asosiatif, artinya mahasiswa memanfaatkan gadget untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup pada media chatting dan media sosial. Tujuan utama membentuk grup tersebut adalah untuk penyebaran informasi waktu perkuliahan dan menyelesaikan tugas-tugas. Selain itu dalam penelitian tidak ditemukan bentuk interaksi asosiatif.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sopian Ari (2020) dengan judul "Dampak gawai terhadap perilaku sosial remaja di desa muara mensao kecamatan limun kabupaten sarolangun" dalam penelitian tersebut dipilih 10 informan yang terdiri dari 5 orang tua dan 5 remaja di desa Muara Mensao. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa sekarang ini remaja desa Muara mensao sudah jarang

sekali berkumpul, kegiatan berolahraga yang dulu aktif tiap sore baik olahraga sepakbola maupun voly sekarang juga sudah tidak lagi aktif dikarenakan remaja lebih memilih untuk bermain gawai dan berdiam diri dirumah. Penggunaan gawai oleh remaja Muara Mensao dilakukan untuk mengakses media sosial seperti facebook, youtube, instagtam, hingga game online. Dari keempat situs ini yang paling sering digunakan oleh remaja desa Muara Mensao adalah facebook dan game online menggunakan jaringan telkomsel. Penggunaan gawai tersebut menimbulkan dampak positif dan negative. Dampak positif yaitu menambah wawasan, media komunikasi, mudah mencari pekerjaan, sebagai sarana belajar, memperbanyak teman. Dampak negative yaitu dapat memudahkan transaksi barang terlarang seperti narkoba, menemukan konten pornografi, kurang bersosialisasi dengan lingkungan, tidak peduli dengan teman sekitar, menghamburkan uang, mengganggu kesehatan, malas belajar, tersebar data pribadi dan menjadi candu. Upaya orang tua dan masyarakat desa Muara Mensao dalam penanggulangan dampak negative penggunaan gawai pada remaja yaitu dengan membatasi gawai secara waktu maupun konten, memberi kesadaran orang tua agar khawatir terhadap anak remajanya, menanamkan nilai agama, mengajarkan kedisiplinan, diberi nasehat dan peringatan secara lisan.

Berdasarkan penjelasan penelitian terdahulu dan fenomena yang terjadi dilapangan maka penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut terkait dampak penggunaan gawai, dengan demikian peneliti mengambil judul penelitian “Dampak Penggunaan Gawai Pada Karakter Peduli Sosial Anak di Desa Rejosari.”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola penggunaan *gawai* pada anak usia 10 tahun di Desa Rejosari?
2. Bagaimana *dampak* penggunaan *gawai* pada karakter peduli sosial anak di desa Rejosari?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pola penggunaan gawai pada anak usia 10 tahun di Desa Rejosari
2. Untuk mendiskripsikan dan memperoleh data dampak penggunaan gawai pada karakter peduli sosial anak di Desa Rejosari.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dijabarkan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait dampak penggunaan gawai di lingkungan anak.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi anak, orang tua, lingkungan.

##### a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada anak di Desa Rejosari dalam menggunakan gawai agar memberikan manfaat baik bagi anak dalam kepedulian sosialnya.

##### b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran kepada orang tua dampak negatif dan positif penggunaan gawai terhadap karakter peduli sosial anak.

##### c. Bagi Lingkungan

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan kepada masyarakat dampak negatif dan positif penggunaan gawai terhadap karakter peduli sosial anak di Desa Rejosari.

##### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana atau gambaran dan dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada dampak penggunaan gawai terhadap karakter peduli sosial anak usia 10 tahun dengan jumlah 5 orang anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai pola penggunaan gawai pada anak, dan pengaruhnya terhadap karakter peduli sosial anak usia 10 tahun di Rt 05/Rw 01 Desa Rejosari, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

