

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman mengubah kehidupan manusia yang semula sederhana kini menjadi kehidupan yang dapat dikategorikan sangat modern. Modernisasi membuat manusia senang menyelesaikan suatu pekerjaan dengan cara praktis melalui bantuan pemanfaatan peralatan seperti komputer, mesin, barang elektronik, dan lain-lain. Hal ini merupakan salah satu dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Kemajuan teknologi yang sangat pesat dan semakin canggih telah menciptakan perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang.

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techno* yang berarti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Teknologi adalah suatu objek dengan penerapan secara sistemik dan sistematis tentang berbagai konsep ilmu perilaku dan ilmu yang bersifat fisik serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk mempermudah manusia dalam menghadapi sebuah masalah (Uno, 2012). Teknologi dalam penafsiran sempit dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk mempermudah aktivitas manusia seperti mesin, perkakas atau perangkat keras (Darimi, 2017).

Zaman dahulu, komunikasi sulit dilaksanakan. Orang-orang ketika ingin bertukar kabar perlu mengirim surat melalui kantor pos untuk kemudian disampaikan ke alamat yang dituju. Jangka waktu pengiriman surat ini juga cukup lama, sehingga perlu waktu berhari-hari untuk mendapatkan balasan surat tersebut. Berbeda dengan sekarang, ketika ingin bertukar kabar maka tidak perlu menunggu waktu lama untuk mengirim dan mendapatkan balasannya. Hal ini merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi informasi oleh masyarakat secara terus-menerus menjadikan teknologi semakin lama semakin canggih seiring dengan tuntutan zaman (Ramadhani, Fardani, & Fathurohman, 2020). Perkembangan

teknologi informasi ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Berbagai bentuk teknologi digital telah tersedia dengan berbagai fitur dan manfaat bagi penggunanya.

Salah satu contoh fasilitas digital yang canggih saat ini adalah *handphone*. *Handphone* juga disebut sebagai *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang diartikan sebagai sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya (Ariston & Frahasini, 2018). *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry* serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan *internet*) (Pebriana, 2017).

Pengguna *gadget* saat ini tidak mengenal usia mulai dari kalangan orang dewasa sampai remaja hingga anak-anak. Tentu saja hal ini terjadi karena daya dan sifat yang konsumtif serta kebutuhan masyarakat yang sudah jauh berbeda dibanding beberapa waktu silam. Dewasa ini, anak-anak usia sekolah dasar sudah akrab dengan *gadget*. Fitur-fitur yang tersedia di *gadget* mampu membuat anak tertarik menggunakan *gadget*, seperti sosial media, aplikasi hiburan dan *game-game* yang dapat diakses oleh anak secara terbuka. Fitur-fitur yang menarik anak-anak ini memiliki dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. *Gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya (Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021). Pentingnya pengawasan dan kontrol dari orangtua pada anak di rumah harus dapat mengarahkan anak menjadi pribadi yang bijaksana dalam menggunakan *gadget*.

Desa Kedungwaru Kidul terletak di kecamatan Karanganyar kabupaten Demak. Desa Kedungwaru Kidul merupakan salah satu desa yang mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan perantauan (bekerja di luar kota). Hal ini menimbulkan pola kehidupan yang harmonis di antara masyarakat satu dengan masyarakat yang lain. Seiring dengan perkembangan zaman pola kehidupan yang harmonis ini sudah mengalami perubahan. Teknologi

merubah kehidupan masyarakat yang dulunya sering bersosialisasi dengan tatap muka secara intens menjadi bersosialisasi melalui dunia maya. Sosialisasi yang terjalin secara tatap muka membuat harmonisasi antar-masyarakat menjadi berkurang. Hal demikian juga terjadi pada anak-anak. Anak-anak sering menghabiskan waktu dengan bermain teknologi seperti *gadget* dibanding bersosialisasi dengan dunia sekitar secara tatap muka,

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Agustus sampai dengan 5 September 2021 saat pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada program giat bimbingan belajar dan pendidikan karakter ditemukan kasus bahwa karakter peduli sosial anak terhadap sesamanya belum terlihat. Anak-anak lebih bersifat acuh tak acuh dan bersikap tidak sopan santun terhadap orang disekitarnya. Anak-anak asik main *game*, menonton *tik-tok*, mengedit foto ketika berkumpul dengan teman-temannya. Akibatnya, mereka sibuk dengan *gadget* masing-masing dan tidak menghiraukan teman disampingnya. Kasus lain yang ditemukan adalah anak mengalami dampak pada perubahan perilaku meningkatnya sikap individualisme. Hal ini menjadikan anak mengabaikan teman yang meminta bantuan pertolongannya, padahal anak yang sedang kesusahan tersebut sedang membutuhkan pertolongan. Hasil wawancara awal kepada ketua RT 01 dan anak-anak juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* secara terus-menerus mengakibatkan belum terlihatnya karakter peduli sosial anak (**Lampiran 2-5: 115-118**)

Memudarnya karakter peduli sosial anak-anak terhadap lingkungan di sekitarnya akan berpengaruh pada proses perkembangan sosial anak, apalagi anak-anak dengan usia 6-12 tahun adalah tahap penanaman karakter peduli sosial. Penanaman peduli sosial menjadi salah satu dari 18 pendidikan karakter yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Arif, Rahmayanti, & Rahmawati, 2021).

Karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pada waktu tertentu (Listyarti, 2012). Penanaman karakter peduli sosial ini dapat

dilakukan dilakukan dengan dukungan orang disekitarnya. Anak diajari menolong temannya yang sedang dilanda musibah. Misalnya, mengunjungi teman yang sedang sakit, membawakan makanan, mengajari teman tentang materi yang belum dipahami, berbagi ketika sedang makan dan lain-lain. Karakter peduli sosial ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa persaudaraan, kekeluargaan, dan menjauhkan diri dari sifat sombong, egois dan individual. Rasa peduli terhadap orang disekitar akan menumbuhkan rasa kemanusiaan dan kebersamaan. Kepedulian yang ditanamkan pada masa kecil akan menjadi pondasi kokoh dalam melahirkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kooperatif (Asmani, 2013).

Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Farida, Salsabila, Hayati, Ramadhani & Saputri (2021) yang mengemukakan bahwa terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain *game* dan pengisi waktu luang saja. Hal ini semua tergantung cara kita memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada. Untuk anak-anak dibawah umur, orangtua yang bertanggung jawab dalam mengatur waktu anak kapan menggunakan teknologi untuk belajar dan kapan untuk bermain. Anak yang dibiarkan terlalu lama bermain *gadget* maka akan mengganggu kehidupan sosialnya yang akan berakibat buruk kedepannya, seperti anak akan mengalami melemahnya perkembangan otak, menjadi pribadi yang *introved*, dan akan lebih tertutup karena mereka tidak dibiasakan dalam mengobrol. Selain itu dapat pula menjadikan anak menjadi pribadi yang individualisme yang mengakibatkan anak tidak mempunyai teman.

Gadget memengaruhi sikap sosial antara individu satu dengan lainnya. Seperti halnya penelitian Ariston & Frahasini (2018) yang mengemukakan bahwa perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya *gadget* yang semakin canggih. *Gadget* sangat membantu

manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Maka dari itu orang tua sangatlah berperan penting dalam mengajarkan dan mengarahkan anak-anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta karakter yang dimiliki anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Guru sebagai orang tua siswa di sekolah diharapkan dapat membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak sekolah dasar.

Penelitian lain yang relevan dengan permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Marpaung (2018) yang menemukan bahwa teknologi telekomunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah pola interaksi dan komunikasi manusia. Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memedulikan ruang dan waktu. Tidak dapat dipungkiri kehadiran teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia. Tidak ada yang tidak dapat dilakukan oleh *gadget* mulai dari sarana untuk bermain hingga digunakan untuk keperluan bekerja, membuat kehidupan manusia tidak dapat lepas dari *gadget*. Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia kurang mengerti bahwa dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Syifa, Setianingsih & Sulianto (2019) yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan sampel 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif yakni anak mudah mencari informasi, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman, namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* yakni berpengaruh pada perkembangan

psikologi anak aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Pertumbuhan emosi bagi anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku di *gadget*. Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Berdasarkan kasus yang peneliti temukan. Maka, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak di Desa Kedungwaru Kidul Demak. Penelitian ini berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak di Desa Kedungwaru Kidul Demak”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak?
3. Bagaimana karakter peduli sosial anak yang menggunakan *gadget* di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisa bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak.
2. Untuk menganalisa dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak.
3. Untuk menganalisa karakter peduli sosial anak yang menggunakan *gadget* di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti yang melakukan penelitian kependidikan sebagai literatur dalam penelitiannya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi orang tua dan anak:

a. Orang tua

1) Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak.

2) Memberikan gambaran tentang karakter peduli sosial anak yang sering menggunakan *gadget*.

b. Anak

Memberikan kesadaran kepada anak agar bisa menggunakan *gadget* secara bijaksana.