

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa modernisasi seperti saat ini, anak akan memiliki banyak pilihan ketika memilih nilai-nilai yang mereka anggap baik. Nilai-nilai pada masyarakat dapat berkembang atau bahkan melemah dari waktu ke waktu. Nilai-nilai pada diri seseorang dapat dikembangkan dan dibimbing. Generasi kurang sadar terhadap lingkungannya akibat pengaruh era serba teknologi. Pengenalan berbagai inovasi teknologi seperti *gadget* dan *game online*, membuat orang kehilangan rasa empati dan condong ke arah individualisme, yang berujung pada sejumlah masalah sosial.

Kepribadian anak sebagai orang dewasa tidak dapat dipisahkan dari model pendidikan yang diterapkan oleh orang tuanya sejak usia dini. Kemungkinan anak akan berkembang menjadi pribadi yang dinantikan oleh orang tua seperti yang mereka arahkan sejak usia dini, dan tentunya setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi pribadi yang terbaik semampunya. Oleh karena itu sejak dini anak harus dikenalkan dengan pendidikan karakter karena jika karakter anak sudah dibentuk sejak dini diharapkan sudah memiliki landasan atau dasar karakter yang kuat, tinggal ditumbuhkan dan ditingkatkan pada tahap-tahap selanjutnya (Wibowo, 2012).

Pendidikan karakter adalah suatu teknik yang menerapkan prinsip-prinsip moral dan keyakinan agama kepada peserta didik melalui ilmu pengetahuan. Karakteristik pendidikan menyeimbangkan antara pengetahuan dan agama. Siswa harus mampu bertindak sesuai dengan kesadarannya agar dapat tampil dengan sebaik-baiknya (Apriyani dkk, 2021). Puskur (2011) menyatakan bahwa Kementerian Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan belas nilai yang bersumber dari agama, budaya pancasila, dan tujuan pendidikan nasional dalam memperkuat implementasi pendidikan karakter, yaitu: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokrasi;

(9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat/komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; dan (18) tanggung jawab.

Tujuan pendidikan karakter sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu. Pendidikan karakter akan mendukung anak dalam perkembangan sosial, emosional, dan etikanya.

Globalisasi memberikan dampak pada kehidupan suatu bangsa, termasuk di Indonesia. Globalisasi berdampak pada berbagai aspek kehidupan, antara lain politik, ideologi, ekonomi, sosial budaya, serta pertahanan dan keamanan. Selain pada aspek tersebut kehadiran globalisasi juga berdampak terhadap kemajuan teknologi yang meningkat dengan cepat. Kemajuan teknologi tidak terlepas dari tuntutan masyarakat untuk komunikasi serta mendapatkan informasi. Komunikasi dan teknologi adalah dua faktor yang saling bergantung dan sangat diperlukan. Di era modern seperti ini, proses komunikasi membutuhkan penggunaan media atau alat untuk menyampaikan suatu informasi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan canggih memberikan manfaat serta menimbulkan perubahan yang signifikan dalam cara manusia menjalani kehidupan diberbagai bidang. Salah satu dari banyaknya teknologi canggih yang telah diciptakan yaitu *gadget*. *Gadget* adalah sebuah teknologi yang menawarkan fitur-fitur canggih dan memiliki banyak fungsi bagi pengguna. Ishomuddin (2016) berpendapat bahwa “Fitur utama *gadget* yang membedakannya dari perangkat elektronik lainnya adalah teknologi yang terus diperbarui dan mudah digunakan dalam aplikasi”. *Gadget* merupakan alat elektronik yang mempunyai ukuran relatif kecil sangat praktis sehingga mudah digunakan. *Gadget* terdiri dari beberapa jenis, diantaranya handphone, laptop, tablet, ipad, dan lain sebagainya.

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi sangat pesat dan menciptakan berbagai jenis *gadget*. Segala aspek kehidupan manusia saat ini tidak dapat terlepas dari keberadaan teknologi informasi (Lalamentik dkk, 2019). Hanya melalui *gadget* seseorang dapat berkomunikasi satu sama lain. *Gadget* pada era globalisasi sangat mudah ditemukan karena hampir semua kalangan memilikinya. Pasalnya, *gadget* beredar tidak hanya di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau manula (60 tahun ke atas) tetapi juga di kalangan anak-anak (7-11 tahun), yang ironisnya bukan barang asing untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya tidak memenuhi syarat untuk menggunakan *gadget* (Novitasari, 2016).

Penggunaan internet telah menjadi fenomena umum dimasyarakat saat ini. Hampir semua manusia kini membutuhkan yang namanya teknologi terutama *gadget*. Segala aktivitas manusia menjadi sangat terbantu dengan adanya *gadget*. Fitur-fitur yang terdapat dalam *gadget* tidak hanya terbatas pada fungsi biasa saja, melainkan dapat digunakan sebagai media bisnis, menyimpan berbagai jenis data, media hiburan serta informasi, bahkan sebagai alat dokumentasi. Oleh karena itu, siapapun dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena atau peristiwa dibelahan dunia tanpa harus hadir secara fisik. Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* saat ini dapat ditemukan pada berbagai kalangan, baik dewasa maupun anak-anak, yang kini sudah pandai dalam menggunakan teknologi, khususnya teknologi berupa *gadget*. Bahkan saat ini tidak sedikit anak usia sekolah yang bergantung pada *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka karena berbagai alasan, termasuk untuk menyelesaikan pekerjaan rumah, mengikuti perkembangan terkini, dan juga sebagai sarana hiburan.

Anak-anak adalah individu yang memiliki kebutuhan yang bervariasi sesuai dengan tahapannya. Pembentukan dasar-dasar perilaku sosial dimulai pada usia sekolah dasar (6-12 tahun), anak secara fisik lebih kuat dan memiliki ciri pribadi yang aktif. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan akan mempengaruhi pembentukan karakter dan juga kepribadian anak. kemudian pada usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh pengetahuan dasar yang menentukan

keberhasilan adaptasinya pada kehidupan dewasa dan perolehan keterampilan tertentu, pada era globalisasi telah banyak mengalami perubahan dan kemajuan pada berbagai bidang terutama dalam perkembangan teknologi dan informasi (Diyantini, dkk.2015).

Anak-anak merupakan salah satu konsumen aktif dalam menggunakan teknologi jenis *gadget* ini. Dimana saat ini banyak sekali anak-anak yang lebih mengutamakan bermain *gadget* daripada melakukan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* pada anak bagaikan dua mata pisau. Dimana satu sisi dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak, tetapi di sisi lain juga memberikan dampak negatif bagi pengembangan karakternya. Salah satu manfaat dalam penggunaan *gadget* meliputi perkembangan imajinasi dan kecerdasan anak serta kemampuan mencari informasi. Saat menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang lama, anak akan mengalami dampak negatif seperti gangguan penglihatan dan akan membuat anak merasa introvert sehingga anak hanya berfokus pada *gadget* sampai melupakan kewajiban mereka seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada umumnya, bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain game, menonton youtube, menonton animasi, mendengarkan musik, dan juga mengakses berbagai aplikasi menarik lainnya yang tersedia pada *gadget*. Anak-anak kebanyakan menggunakan *gadget* saat di rumah, seperti sepulang sekolah, saat makan, dan saat akan tidur. Menurut beberapa penelitian, anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun hanya boleh terpapar *gadget* selama 1 jam per hari, sedangkan anak usia 6-18 tahun hanya boleh terpapar *gadget* selama 2 jam perhari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak menggunakan *gadget* 4-5 kali dari jumlah yang dianjurkan (Juhriyansyah dkk, 2015).

Penggunaan *gadget* secara terus menerus dapat berdampak negatif pada pola perilaku dalam aktivitas sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan menimbulkan dampak negatif yaitu kecanduan. Banyak kejadian anak cenderung acuh tak acuh terhadap teman

sebayanya, dan sering marah ketika orang tua meminta bantuan, tidak mendengarkan nasehat orang tua, menjadi malas melakukan aktivitas pekerjaan rumah seperti menyapu, makan, mandi, dan sebagainya. Tidak hanya itu kemampuan berbahasa dan bersosialisasi anak juga akan terpengaruh karena tidak banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak-anak yang kecanduan *gadget* akan membuat mereka merasa lalai dan terlena dengan berbagai fitur atau aplikasi yang diberikan *gadget*, sehingga dapat mengurangi minat belajar yang akan berdampak pada prestasi belajar.

Mengenalkan *gadget* pada anak memang sangat penting, karena bisa membantu merangsang imajinasi, membantu meningkatkan pendengaran, memperlajari suara dan ucapan, dapat membantu meningkatkan daya pikir anak, namun tetap di bawah pengawasan orang tua. Orang tua berpikir bahwa dengan memberikan *gadget* pada anaknya, dapat lebih mudah menyelesaikan pekerjaannya tanpa harus diganggu oleh anak. Sering kali dijumpai orang tua yang membiarkan anaknya bermain *gadget* agar mereka tidak keluar bermain bersama teman-temannya. Selain itu, orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya dengan beberapa alasan, antara lain untuk memudahkan anak tidur atau makan, menenangkan anak saat rewel, dan menyediakan waktu luang bagi orang tua untuk bisa mengerjakan tugas atau bersantai (Irmayati, 2018).

Sejalan dengan dampak positif, terdapat pula dampak negatif dalam pemanfaatan *gadget* antara lain kerusakan otak dan jaringan syaraf akibat radiasi di dalam gawai, iritasi mata, jam tidur dan belajar terganggu, serta kesulitan mengendalikan emosi (Saniyyah dkk, 2021). Selain itu, anak akan kurang interaksi dengan orang lain, menjadi lebih mandiri, dan kurang memiliki keterampilan sosial saat berinteraksi dengan teman sebaya atau individu lain. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Widya (2020) yang menyatakan bahwa saat bermain dengan teknologi, anak-anak cenderung lebih suka menyendiri dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Pola pikir ini nantinya akan berdampak pada karakter anak, terutama peduli sosialnya.

Kepedulian sosial adalah tindakan terus-menerus berkeinginan untuk membantu orang lain berdasarkan pendapat Zuchdi (2017). Saat anak-anak lebih tertarik pada *gadget*, perilaku peduli sosial perlu diwaspadai. Perilaku anak akan dibentuk oleh apa yang mereka lihat dan pelajari. Walgito dkk. (2021) menyatakan bahwa orang mengizinkan memainkan perangkat elektronik baik dalam suasana ramai maupun sepi. Akibatnya, anak-anak akan menjadi kurang bersosialisasi dan kurang peka terhadap lingkungan mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Kamis, 8 Desember 2022, di wilayah Desa Karangmulyo dijumpai anak-anak sudah menggunakan *gadget* dengan jenis tablet atau *smartphone* baik itu milik sendiri maupun milik orang tuanya. Ditemukan beberapa anak yang menggunakan *gadget* tanpa batas waktu, sehingga hal tersebut menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan anak. Berdasarkan wawancara, anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengakses aplikasi-aplikasi hiburan seperti yang saat ini sedang *trend* yaitu aplikasi *tiktok*, selain itu anak menggunakan *gadget* untuk bermain *games online* seperti *mobile legend*, *free fire*, *pubg* dan lain sebagainya. Dengan adanya fasilitas *gadget* yang disalahgunakan, tentunya akan berpengaruh terhadap sikap dan juga karakter anak. Dimana anak menjadi individualis terhadap lingkungannya serta mengabaikan kewajibannya seperti belajar, beribadah, dan makan. Seringkali anak menirukan kata-kata kurang sopan yang terdapat dalam *gadget* mereka kemudian diucapkan. Jika hal tersebut dibiarkan, maka akan berkembang menjadi kebiasaan buruk yang sulit dihilangkan. Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk memberikan arahan maupun pengawasan dalam penggunaan *gadget*.

Berbagai penelitian terdahulu tentang peran komunikasi orang tua dan anak dalam mengontrol penggunaan *gadget* telah dilakukan oleh para peneliti. Diantaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Prasetyo (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata intensitas penggunaan *gadget* dalam sehari adalah tiga jam. Anak-anak sering mengakses aplikasi YouTube, Tiktok, WhatsApp, Gaming, dan Google. Hal tersebut tentunya menimbulkan dampak positif serta negatif. Selain itu, pada aspek perilaku sosial, siswa mengalami

gangguan emosional. Yang menjadikan, siswa mudah marah ketika *gadget* yang digunakan mengalami gangguan internet.

Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sauri, dkk. (2022) menyatakan bahwa banyaknya dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. Dampak tersebut antara lain siswa menjadi individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya atau dunia luar, lalai dengan tanggung jawabnya seperti belajar, lupa sholat, dan malas mengaji. Efek ini disebabkan oleh siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* dan terlalu lama tanpa pengawasan orang tua, sehingga menyebabkan kecanduan dan kurangnya motivasi untuk mengerjakan tugas-tugas yang lebih penting.

Perilaku anak pada umumnya sangat mudah dipengaruhi oleh apapun yang mereka alami melalui panca inderanya, tingkah laku baik maupun negatif menjadi yang pertama anak dewasa. Sebagian besar anak juga cepat menirukan apa pun yang mereka lihat dalam budaya, adat istiadat, dan perilaku orang lain di sekitar mereka (Safitri, 2022). Jika anak-anak dapat memanfaatkan fitur-fitur *gadget* secara maksimal, kemajuan teknologi saat ini akan sangat membantu dan mempermudah belajar anak-anak sebaliknya apabila fasilitas *gadget* disalahgunakan maka akan berdampak terhadap sikap dan juga karakter anak. Sejalan dengan pendapat Prasetyo (2023) anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan berisiko mengalami kecanduan (kecanduan), terdorong untuk bertindak negatif, berbicara kasar dan meninggalkan aktivitas dunia nyata, mengubah pola makan dan pola tidur, membuang energi, mengganggu kesehatan, menjadi lupa waktu, dan menjadi acuh tak acuh terhadap peristiwa di sekitar mereka. Oleh karena itu, dengan memperhatikan unsur-unsur yang dapat berdampak negatif bagi perkembangan sosial anak, maka orang tua berperan penting dalam mendidik dan membimbing anaknya menuju hal-hal yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan dan karakter yang dimiliki oleh anak.

Sehubungan dengan pemaparan latar belakang di atas, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis karakter peduli sosial anak sekolah dasar penggunaan *gadget* khususnya pada anak usia 11 tahun . Oleh karena itu, penulis

tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 11 Tahun Ditinjau Dari Karakter Peduli Sosial Di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati”. Pentingnya penelitian ini dikaji karena masih dijumpai anak-anak yang menggunakan *gadget* tanpa batas waktu sehingga menimbulkan perubahan nilai-nilai karakter sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo ?
2. Bagaimana karakter peduli sosial anak yang menggunakan *gadget* di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo.
2. Untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial anak yang menggunakan *gadget* di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sehingga mampu memberikan pemahaman serta pengetahuan baru terkait penggunaan *gadget* dalam karakter peduli sosial anak pada usia sekolah dasar di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi anak dalam pemanfaatan *gadget* secara maksimal sehingga mampu memberikan dampak positif.

2. Bagi Orang Tua

Sebagai bahan pertimbangan dan wacana serta informasi orang tua mengenai karakter peduli sosial anak penggunaan *gadget*. Orangtua bisa lebih selektif dan bisa meningkatkan produktivitas anak ke arah yang positif sehingga dapat terhindar dari dampak negatif *gadget*.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian yang berkaitan dengan karakter peduli sosial anak pengguna *gadget*.

