

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di abad 21 hingga teknologi yang dapat mempermudah hidup manusia salah satunya ialah *Gadget*, penggunaan *Gadget* saat ini bukan sesuatu yang dianggap aneh. Pada kenyataannya setiap anak saat ini bisa menggunakan inovasinya dengan baik walaupun kedua orang tuanya tidak bisa menggunakan inovasi tersebut dengan baik. Akan tetapi, anak-anak tersebut dapat menggunakannya dengan lihai. Adapun hal ini dikarenakan banyak terdapat produk elektronik yang merupakan sasaran pasarnya ialah anak-anak sehingga membuat banyak anak-anak tergiur dan menjadi salah satu konsumen aktifnya (Saputri & Setyawan, 2012).

Terbatasnya pengawasan orang tua kepada anak-anak menjadikan anak bebas dalam menggunakan perangkat secara berlebihan. Padahal memberikan pengawasan yang cukup ketat dalam penggunaan *Gadget* pada anak sangat diperlukan mengingat penggunaan *Gadget* sendiri memiliki dampak positif dan negatif (Maola & Lestari, 2011).

Pemakaian *Gadget* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif, beberapa diantaranya ialah dapat mempengaruhi fungsi saraf dan otak anak sebagai salah satu contohnya ialah pada kasus anak-anak yang pada dasarnya memiliki sikap tenang tetapi karena adanya *Gadget* membuat anak memiliki perubahan sikap menjadi pemarah bahkan yang mengagetkan lagi anak jadi suka berkelahi dengan teman dan orang tua (Nafai, 2010).

Beberapa kasus ini anak-anak juga menjadi apatis karena dampak yang muncul akibat pemakaian *Gadget* yang berlebihan membuat mereka sibuk pada perangkat ini kemudian menepis konsentrasi jadwal, menepis waktu beribadah, dan lain-lainnya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sulistyorini dan Asro & Sidik (2010) yang mengatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *Gadget* ialah membuat seorang anak memiliki sikap apatis dan hal-hal negatif lainnya. Namun, dibalik itu semua memang tidak dapat dipungkiri bahwa perangkat elektronik ini juga memberikan dampak positif yaitu, dalam hal prestasi siswa (Sulistyorini, 2011).

Hal demikian diungkapkan oleh E.B.Hurlock yang menyatakan bahwa dengan adanya *Gadget* anak-anak dapat memperoleh segudang data yang belum disaring sesuai dengan yang dibutuhkan hal ini jelas akan sangat memberikan pengaruh kepada ilmu serta perkembangan otak anak. Tentu saja ini sangat bermanfaat untuk siswa dalam memperoleh segala informasi pembelajaran selagi pemanfaatan *Gadget* tersebut tidak disalah gunakan untuk itu disinilah peran orang tua diperlukannya untuk memberikan pengawasan kepada anak agar dapat memanfaatkan penggunaan teknologi secara bijak (Marliani, 2016)

Menurut Soedarsono karakter merupakan sebuah nilai yang saat ini ada dalam diri seseorang baik melalui perjumpaan, pengajaran, penebusan dosa, ataupun percobaan, sama halnya dalam dampak ilmu pengetahuan yang selanjutnya disatukan dengan beberapa sifat yang dimiliki oleh orang tersebut dan kemudian akan membentuk satu nilai karakteristik yang di tunjukkan dalam rangka

menyongsong kekuatan. Menurut kesepakatan ini, karakter didapatkan melalui sekolah dan pengalaman (Soedarsono, 2013).

Penanaman karakter perlu dilakukan secara berulang agar tanpa sadar menjadi kebiasaan. Pada remaja dengan minat tinggi akan membuat terbentuknya pribadi yang baik jika digabungkan dengan hal-hal yang positif, terutama dalam penggunaan alat-alatnya (Annisa dkk, 2010).

Dampaknya dalam ulasan ini kita akan melihat bagaimana pengaruh yang akan timbul dari penggunaan perangkat pada kemajuan penelitian otak dan karakter pada peserta didik dikelas yang akan lebih mudah terlihat menegaskan bahwa salah satu faktor yang dapat menghambat penanaman karakter seseorang ialah penggunaan *Gadget*.

Apabila saat ini anak-anak hanya sibuk bermain *Gadget* maka hal ini membuat sang anak dalam tumbuh kembangnya yang kurang maksimal baik dari segi fisik ataupun mentalnya. Penggunaan *Gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak hal ini disebabkan oleh berkurangnya aktifitas fisik yang seharusnya lebih banyak dilakukan oleh anak ketimbang bermain *Gadget*. Proses ini dapat menunjukkan hubungan tertentu spesifiknya ialah pada siklus peralihan masa yang terus melaju ke depan dan tidak dapat diulang. Dalam setiap peningkatan, manusia akan ada sedikit perubahan dan dalam sejumlah besar kemajuan ini akan sangat tahan lama serta tidak dapat diulang (Anggraeni, 2019).

Dapat kita jumpai di desa Abeli Sawah, seperti halnya banyak daerah pedesaan di Indonesia, penggunaan *Gadget* di kalangan anak-anak sekolah dasar

semakin meningkat. *Gadget* seperti *Smartphone* dan tablet, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi cara mereka belajar dan bermain, tetapi juga berpotensi untuk mempengaruhi perkembangan karakter mereka secara keseluruhan.

Adapun wawancara awal yang saya lakukan di desa Abeli Sawah bersama salah satu orangtua anak sekolah dasar pada tanggal 12 September 2014 yang dijadikan salah satu objek penelitian mengatakan bahwa mereka tidak melarang anaknya bermain *Gadget* asal sang anak mengerti batasan dalam penggunaan *Gadget* yaitu sekitar 3-4 jam dalam sehari. Jika dalam menggunakannya lebih dari batas waktu maka dengan tegas orangtua akan memperingati sang anak untuk berhenti bermain *Gadget* agar tidak menyebabkan kecanduan dan diatur oleh *Gadget*. Adapun penggunaan *Gadget* ini boleh lebih dari waktu yang telah ditentukan apabila sang anak memiliki kebutuhan yang mendesak seperti memenuhi kebutuhan tugas sekolah (PR), akan tetapi jika penggunaan *Gadget* dilakukan melewati batas waktu hanya untuk memenuhi kesenangan semata maka orangtua akan mengambil *Gadget* tersebut.

Orang tua tersebut memaparkan bahwa anak mereka belum memiliki *Gadget* pribadi dikarenakan umurnya yang belum cukup untuk dapat diberikan kepercayaan memegang *Gadget*, sehingga sang anak jika ingin menggunakan *Gadget* perlu meminjam terlebih dahulu milik orangtua. Berdasarkan Observasi awal yang peneliti temukan di SDN 01 Abeli Sawah pada tanggal 13 September 2014, peneliti melihat bahwa peserta didik itu tidak terlalu fokus dalam belajar, mereka cepat bosan, dan cukup lambat ketika diperintahkan untuk

menanggapi sesuatu. Hal ini disebabkan karena sebagian waktu anak ketika berada di rumah itu hanya digunakan untuk bermain *Gadget*, sudah sangat jarang kita menemukan anak-anak yang bermain diluar rumah bersama teman-temannya setelah pulang dari sekolah.

Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa dampak dari penggunaan *Gadget* dapat memberikan banyak pengaruh buruk apabila sang anak tidak berada dalam pengawasan orangtua. Hal tersebut disebabkan oleh mudahnya anak dalam mengakses apapun, serta dalam penggunaan yang secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dalam bermain *Gadget* yang akan mengubah perilaku, emosi, dan norma yang ada pada sang anak. Maka dari itu, apabila dalam pemakaian *Gadget* pada anak sekolah dasar tidak diawasi dengan baik, hal tersebut akan memberikan banyak dampak pengaruh yang tidak baik, mengingat kemampuan berpikir dan menyaring informasi anak sekolah dasar masih belum matang dan sempurna yang mana kesalahan ini dapat berpengaruh juga terhadap perkembangan karakter sang anak.

Hal itu juga sama yang disampaikan oleh salah satu guru yang ada di SDN 01 Desa Abeli Sawah pada tanggal 15 september 2014 bahwa dengan adanya *Gadget* anak-anak merasa candu dalam memainkan *Gadget* sehingga prestasi dalam sekolah menurun yang tadinya dapat peringkat menjadi tidak dapat peringkat hal itu kami dari pihak sekolah mewanti-wanti anak siswa kita agar bisa selalu ada pengawasan dari orang tua. Selain itu penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak juga akan mempengaruhi kognitifnya, cara berpikir anak-anak yang sering menggunakan *Gadget* akan tergolong lambat, hal itu juga dikarenakan paparan

radiasi dari *Gadget* akan mempengaruhi kinerja otak anak. Selain itu anak-anak juga terlihat lesuh dan tidak bersemangat untuk belajar ketika berada didalam kelas. Pada zaman sekarang ini dengan adanya pula kurikulum merdeka belajar dan teknologi semacam *smartphone* memang perlu dimiliki karena semuanya memang perlu *Gadget* tersebut untuk mengakses sebuah informasi karena guru-guru sekarang itu kalau anak-anak memiliki tugas hanya dikirim melalui group yang ada pada *Gadget*, jadi memang perlu adanya *Gadget* atau *Smartphone* dan hal itulah menjadi tantangan kita sebagai guru agar anak-anak kita tidak begitu candu dengan *Gadget* karena prestasinya bisa menurun.

Melalui penelitian ini, dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak di Desa Abeli Sawah adalah fenomena yang kompleks. Penting bagi masyarakat, termasuk orang tua, guru, dan pemerintah, untuk bersama-sama mencari solusi yang mendukung penggunaan *Gadget* secara bijak demi kesejahteraan anak-anak.

Dengan pendekatan yang tepat, *Gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung pendidikan dan perkembangan anak. akan diungkap secara mandalam bagaimana penggunaan *Gadget* memepengaruhi perkembangan karakter anak-anak sekolah dasar di desa Abeli Sawah. Analisis akan mencakup evaluasi terhadap peran *Gadget* dalam membentuk nilai-nilai moral, interaksi sosial, serta kemampuan belajar mandiri mereka. sehingga dari latar belakang ini peneliti akan membahas mengenai **“Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Siswa SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe”**.

## 1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk melihat bagaimana dampak penggunaan *Gadget* terhadap pembentukan karakter siswa, Penelitian ini difokuskan pada:

1. Penggunaan *Gadget* pada siswa SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe
2. Dampak Positif dan Negatif penggunaan *Gadget* bagi karakter siswa di SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Gadget* di SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap pembentukan karakter siswa SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe?

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *Gadget* di SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *Gadget* terhadap pembentukan karakter siswa SDN 01 Abeli Sawah Kabupaten Konawe

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, selain itu bermanfaat terutama bagi peneliti pribadi maupun orang lain.

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti untuk menambah wawasan, ilmu pengetahuan, mempelajari, mengamati, dan mengkaji suatu permasalahan yang terjadi di SDN 01 Desa Abeli Sawah Kecamatan Anggalomoare.

### 1.5.2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baru bagi dunia pendidikan terkait penanganan dampak penggunaan *Gadget* terhadap karakter anak.

#### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengetahui dampak dari penggunaan *Gadget*.

#### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dan gambaran untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

#### d. Bagi orang tua

Kegunaan dari hasil penelitian ini untuk orang tua yaitu, agar orang tua dapat mengetahui apa saja dampak penggunaan *Gadget* terhadap karakter anak-anak.

#### e. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang bagaimana dampak penggunaan *Gadget* terhadap karakter siswa.

## 1.6 Deinisi Operasional

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian pada objek yang ada dilapangan, maka penulis memberikan definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Dampak Penggunaan *Gadget*, yaitu dampak negatif dan positif. Akan tetapi jika digunakan oleh anak-anak dampak yang paling banyak ditemukan yaitu dampak negatif. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya *Gadget* anak-anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, anak-anak juga akan terpapar radiasi dari penggunaan *Gadget* yang berlebihan. Anak-anak bisa mendapatkan dampak positif dari penggunaan *Gadget* tapi harus terus menerus dibimbing oleh kedua orang tua. Adapun fokus pada penelitian ini hanya terhadap dampak negatif dari penggunaan *Gadget*.

1.6.2 Pembentukan Karakter merupakan proses yang harus dilakukan oleh pendidik kepada siswa, dengan cara menanamkan nilai-nilai dasar karakter untuk membentuk kepribadiaanya yaitu sikap, sifat dan perilaku yang baik sehingga hal tersebut akan melekat pada diri anak. Dalam hal ini peran orang tua, lingkungan dan guru sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa. Adapun pada penelitian ini peneliti membatasi pada tiga karakter yaitu Religius, Disiplin, dan Tanggung Jawab.

1.6.3 Siswa merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran, siswa merupakan anak yang sedang belajar dan diajar oleh pendidik. Dalam hal ini siswa akan dibentuk karakternya oleh guru atau pendidik jika sedang berada di lingkungan sekolah.

