

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu dan majunya ilmu pengetahuan dari jaman dahulu hingga sekarang. Begitu pula dengan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Teknologi telah akrab dengan keseharian manusia, berbagai hasil temuan teknologi kini seperti tidak terpisahkan. Di mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi, manusia selalu menggunakan teknologi dalam kehidupannya. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak pula perkembangannya, khususnya gadget.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata gadget adalah gawai. Di kurun waktu yang serba maju ini kemunculan *gadget* sebenarnya telah jadi keperluan pokok mulai dari balita sampai orang tua. *Gadget* bukan saja menjadi sarana untuk berkomunikasi tetapi bisa untuk meringankan kegiatan lainnya.

Gadget dapat memberikan efek positif maupun negatif tergantung bagaimana kita memanfaatkan *gadget*. Penggunaan *gadget* kini telah banyak diminati anak-anak termasuk anak usia sekolah dasar. Dengan kecanggihan *gadget* semakin menghabiskan waktu bagi para penggunanya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak tentu akan mempengaruhi aktivitasnya, anak menjadi tidak bisa mengatur waktu.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti banyak menjumpai anak-anak Sekolah Dasar khususnya di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, desa sukaharja, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang yang tidak mampu melepaskan diri dari bermain *gadget*. Kini gadget telah menggantikan peran orang tuanya sebagai rekan main anak. Bahkan orang tua rela membelikan *gadget* khusus untuk anak usia sekolah dasar yang seharusnya belum sepenuhnya boleh memegang *gadget* pribadi. Jika anak usia

sekolah dasar sudah diberikan *gadget* sepenuhnya untuk mengisi waktu luangnya, maka akan berpengaruh terhadap karakternya.

Karakter anak yang biasanya baik, penurut, rajin, mudah bergaul dengan teman sebayanya dan dapat mengendalikan emosinya bisa berubah karena *gadget*. Pada *gadget* banyak aplikasi yang bisa di gunakan oleh anak yang bisa merubah karakternya. Contohnya pada *gadget* banyak aplikasi seperti games. Orang yang sudah berumur pun gregetan dan jengkel saat kalah bermain game, lebih lagi anak usia sekolah dasar. Mereka akan menjadi individu yang tak sabar dan susah bahkan tidak stabil untuk mengontrol emosinya.

Bahkan ada orang tua yang mendingankan anak dengan *gadgetnya* saat anak sedang bosan dan mempunyai waktu luang itu adalah kesalahan. Itu bisa mempengaruhi minset anak, anak akan berfikir jika ia merasa bosan dan mempunyai waktu luang anak akan terus menerus menggunakan *gadgetnya* dan menjadi anak yang tertutup karena anak merasa tidak ada peran orang tua yang menjaga dan menemaninya.

Akibatnya akan semakin berlebih jika pemicunya tak segera diselesaikan. Aspek yang dapat berdampak pada karakter siswa adalah kebiasaan siswa pada saat menggunakan *gadget*. Akan tetapi pemakaian *gadget* dengan terus menerus akan berakibat jelek untuk karakter siswa pada kesehariannya, siswa yang terus menerus menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan benar-benar bergantung pada *gadget*, *gadget* wajib digunakan anak selama aktivitas sehari-hari. Tak heran sekarang siswa lebih senang memainkan *gadget* dibandingkan membaca dan berhubungan bersama teman sebayanya. Keadaan ini sangat meresahkan, karena masa kanak-kanak mereka belum seimbang, mereka mempunyai rasa ingin tahu yang amat besar dan akibatnya anak akan ketergantungan pada *gadget*. Jadi pemakaian *gadget* pada anak sekolah dasar harus memperoleh perhatian spesial dari orang tua. Sebagian peristiwa tentang pengaruh buruk dari *gadget* ini acap kali menyerang anak-anak. Berawal dari gemar akan internet, *games* dan tontonan

yang mengandung tidak senonoh. Bahkan kasusnya, anak usia sekolah dasar sudah dapat melakukan aksi pornografi terhadap lawan jenisnya.

Dalam penggunaan *gadget* orang tua harus bisa berdiskusi dengan anak, yang bertujuan untuk menanyakan mengenai aplikasi apa saja yang anak gunakan dan konten apa saja yang anak tonton. Jangan sampai *gadget* yang menggantikan tugas orang tua pada keseharian anak. Maka dari itu orang tua harus selalu melaksanakan perannya kepada anak. Jadi anak dapat mengetahui apa peran orang tua dan apa peran *gadget* yang sebenarnya. Dalam hal ini anak dapat mengetahui hal positif dan negatif pada *gadget*, jadi anak dapat mencari ilmu, meningkatkan imajinasi serta kreativitasnya melalui penggunaan *gadget* dan bukan malah melakukan hal-hal yang buruk.

Menurut penjelasan diatas, kemudian peneliti tertarik untuk mempelajari tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Negatif Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter negatif siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter negatif siswa sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

Picessa Saimona, 2021

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia

repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

1. Secara Teoritis

Penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan *gadget* terhadap karakter negatif siswa sekolah dasar” diharapkan dapat menambah gagasan atau ide baru khususnya pengetahuan mengenai karakter anak sekolah dasar.

2. Secara Praktis

Adapun secara praktis ini bermanfaat bagi

a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap anak sekolah dasar agar bisa memanfaatkan *gadget* dengan sebaik mungkin.

b. Bagi Orang Tua

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran terhadap orang tua supaya dapat mengawasi dan membatasi pemberian *gadget* terhadap anak.

c. Bagi Peneliti

Peneliti berharap hasil temuan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan *gadget* serta memberikan pengetahuan baru bagi peneliti sebagai pendidik.

d. Bagi pembaca

Peneliti memberikan sumber informasi atau gambaran mengenai pengaruh *gadget* pada anak sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada skripsi diawali dengan Bab I Pendahuluan dan diakhiri dengan Bab V Simpulan. Secara lengkapnya adalah sebagai berikut:

Picessa Saimona, 2021

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER NEGATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia

respository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

Bab I adalah pendahuluan atau bagian awal skripsi yang terdiri dari; 1) Latar Belakang Penelitian; 2) Rumusan Masalah Penelitian; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penelitian; dan 5) Struktur Organisasi

Bab II merupakan kajian pustaka yang didalamnya terdapat landasan teoristik, serta teori-teori dan konsep dalam bidang yang dikaji. Pada skripsi ini Bab II Kajian Pustaka terdiri dari; 1) kajian Teori mengenai Penggunaan Gadget; 2) Kajian Teori Karakter.

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari; 1) Desain Penelitian; 2) Partisipan; 3) Populasi dan sampel; 4) Instrumen Penelitian dan Pengembangannya; 5) Produser Penelitian; 6) Analisis dan dalam metode penelitian ini berisi kegiatan yang akan dilakukan pada saat penelitian berlangsung hingga mendapatkna data dari hasil yang diharapkan.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan yang berisi tentang hasil dan pembahasan dari temuan penelitian. Hasil yang dimaksud merupakan penjelasan tentang data-data yang diperoleh dari hasil pengolahan data. Data yang didapat akan disajikan secara deskriptif atau narasi dalam pembahasan dari penelitian tersebut.

Bab V merupakan simpulan, implikasi dan rekomendasi berisi tentang penjelasan singkat mengenai penelitian yang didapat dan saran yang bermanfaat dari hasil penelitian.