

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi *gadget* merupakan salah satu kebutuhan manusia, hal ini karena *gadget* memiliki peran dan fungsi dalam kehidupan manusia yaitu untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh, memudahkan dalam mendapatkan informasi lebih cepat dan mudah, menambah wawasan, dan sebagai media hiburan untuk menghibur para penggunanya.

Penggunaan *gadget* pada saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari penggunaan *gadget* untuk kebutuhan sehari-hari. Anak-anak yang menggunakan *gadget* ini lebih banyak anak-anak yang duduk dibangku sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar adalah mereka yang berusia 6-12 tahun yang sedang dalam tahap perkembangan anak. Pada masa ini seharusnya anak sekolah dasar mengisi waktunya dengan bermain dan belajar yang dapat membantu perkembangan otak dan sosial anak. Dalam bermain dan belajar harus memiliki kelarasan diantara keduanya, artinya tidak ada yang monoton.

Anak-anak mulai menggunakan *gadget* yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, seperti pengaruh dari orang dewasa atau orang tua mereka yang selalu menggunakan *gadget* sepanjang waktu dan kurangnya edukasi kepada orang tua yang menyebabkan orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya yang tidak sesuai dengan waktu dan keadaan yang tepat. Pada era digital ini banyak anak-anak belajar, mencari materi, atau mencari informasi di internet menggunakan *gadget*. Sering kali orang tua menjadikan *gadget* ini sebagai jalan pintas orang tua dalam mendampingi anak-anaknya. Dengan beberapa fitur di *gadget* membuat anak lebih nyaman dan menarik pada saat menggunakannya, sehingga orang tua bisa menjalankan aktivitas dengan tenang. Tanpa khawatir anaknya bermain kotor, bermain di luar rumah, menangis sepanjang waktu, hingga memberantakan rumah yang dapat mengganggu aktivitas orang tuanya.

Menurut hasil survei pemenuhan hak dan perlindungan anak pada masa pandemi *Covid-19 (Coronavirus Disease of 2019)* oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada Juni 2020 bahwa:

Sebagian besar anak diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar 79%. Anak yang memiliki *gadget* sendiri 71,3%, anak meminjam *gadget* kepada orang tua 17,1%, dan *gadget* milik bersama dengan saudara/orang tua 11,6%.¹ Orang tua yang sering menjelaskan manfaat dan dampak negatif penggunaan *gadget* adalah ibu 43,3% daripada ayah 38,6%. Anak banyak menggunakan *gadget* di luar kepentingan belajar. 1-2 jam perhari 36,5%, 2-5 jam perhari 34,8%, dan lebih dari 5 jam per hari 25,4%. Karena itu perlu ada edukasi mengenai penggunaan *gadget* bagi anak.²

Dalam hal ini penggunaan *gadget* akan menimbulkan dampak terutama pada perilaku atau kepribadian pengguna nya terutama pada anak-anak. Anak-anak memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan banyak mencoba hal baru yang membuatnya penasaran. Bagi anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, ia akan merasa ketergantungan sehingga merasa menggunakan *gadget* adalah hal wajib yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari biasanya hanya fokus pada *gadget* yang digunakannya, dan tidak peduli dengan keadaan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sebab itu anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* nya dibandingkan belajar, kurang bersosialisasi dan bermain dengan teman sebayanya, kurang peduli dengan perintah yang diberikan oleh orang tua nya karena anak hanya fokus terhadap *gadget* nya, anak lebih sering marah, menggerutu jika diperintah oleh orang tua nya dan tidak mau menjalankan aktifitas rutin karena hanya fokus pada *gadget* nya.

¹ KPAI, *Hasil Survei Pemenuhan Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19*. <<https://Bankdata.Kpai.Go.Id/Files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-Dan-Perlindungan-Di-Masa-Covid-19.Pdf>>. Diakses 14 Juli 2021., <https://Bankdata.Kpai.Go.Id/Infografis/Hasil-Survei-Pemenuhan-Dan-Perlindungan-Anak-Pada-Masa-Pandemi-Covid-19>, 2020. Hal. 17

² Ibid; Hal. 20

Selain itu anak kurang peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, sehingga anak menjadi individual, egois, dan sifat sombong. Itulah bentuk kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget* sehingga anak tidak memiliki sikap peduli pada dirinya sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar. Hal ini tidak baik untuk masa perkembangan dan psikologi anak. Setiap anak perlu memiliki kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar agar anak dapat menghabiskan waktunya untuk bermain dan mencoba hal-hal baru.

Penelitian yang dilakukan oleh Octaviani, dkk yang berjudul “Pembentukan Sikap Peduli Sosial Anak Pada Masa Pandemi *Covid-19* di Desa Pringtulis, Jepara” menyatakan bahwa Pembentukan karakter peduli sosial anak dapat diterapkan melalui pembiasaan dari hal-hal kecil seperti membiasakan membantu orangtua mengerjakan pekerjaan rumah menyapu. Membiasakan anak bertanggung jawab dengan merapikan tempat tidur, membiasakan anak membantu saudara. Anak juga diajari untuk mengucapkan salam ketika akan memasuki rumah. Orang tua dapat mengajarkan rasa peduli sosial sesama teman anak dengan membiasakan membantu teman yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Pembiasaan di lingkungan masyarakat tempat tinggal dapat dilakukan dengan mengajari anak untuk bersikap ramah dan mengajari bertegur sapa pada orang disekitar, mengikuti kegiatan gotong royong yang diadakan desa. Apabila anak memberikan bantuan atau pertolongan pada oranglain, orangtua dapat memberikan reward sebagai bentuk penghargaan bagi anak.³

Penelitian yang dilakukan oleh Yosef dan Mikael yang berjudul “Analisis Sikap Peduli Lingkungan Pada Peserta didik Kelas VI Sekolah Dasar di Kota Ruteng” menyatakan bahwa sikap peduli lingkungan yang ditunjukkan peserta didik kelas VI SD di Kota Ruteng sebesar 77,81 dengan kategori baik. Dari ke-4 sampel SD, secara konsisten ditemukan hasil, yakni

³ Jannatin Nur Octaviani, Sri Utaminingsih, and Siti Masfu'ah, “Pembentukan Sikap Peduli Sosial Anak Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Desa Pringtulis Jepara,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 10 (2022): 3453–3462, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1343/1055>.

skor sikap peduli lingkungan pada komponen konasi selalu lebih rendah dari ke-2 komponen lainnya. Hal ini mengindikasikan, faktor kognisi dan afeksi tidak serta merta berpengaruh pada konasi peserta didik. Para peserta didik meskipun memiliki kesadaran (kognisi) dan perasaan (afeksi) terkait permasalahan lingkungan di sekitarnya, tetapi hal tersebut belum cukup tercermin pada perilaku (konasi) kesehariannya.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Rini, dkk yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif untuk anak terutama anak Sekolah Dasar. Upaya untuk mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar salah satunya yaitu orang tua memberi aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, seperti konten apa saja yang boleh digunakan, memberi batas waktu bermain misalkan hanya boleh menggunakan *gadget* 15 menit perhari, dan juga tetap dalam pengawasan orang tua.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal, dkk yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi *Covid-19*” menyatakan bahwa terdapat hasil analisis berupa dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*. Dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar *online* disituasi pandemi *Covid-19* menggunakan *gadget* nya, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain *gadget* daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis.⁶

Masa anak-anak merupakan waktu yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan kemampuan yang dimiliki anak. Penggunaan

⁴ Yosef Firman Narut and Mikael Nardi, “Analisis Sikap Peduli Lingkungan Pada Peserta didik Kelas VI Sekolah Dasar Di Kota Ruteng,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 259–266.

⁵ Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” 7, no. 3 (2021): 1236–1241.

⁶ Muhammad Iqbal Al Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 02 (2020): 14.

gadget secara berlebihan akan berdampak negatif pada anak, seperti anak akan memiliki sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan ketika diajak berbicara, dan hanya fokus pada *gadget* nya sendiri. Berdasarkan dengan latar belakang di atas maka, peneliti tertarik untuk mengungkapkan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar terhadap sikap sosial anak. Dari uraian di atas peneliti ingin mengambil penelitian kualitatif deskriptif dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Peduli Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Fokus Kajian

Berdasarkan latar belakang masalah, teridentifikasi fokus kajian yang akan diteliti yaitu Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar?

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus kajian yang sudah ditentukan, rumusan masalah dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar?
2. Bagaimana strategi yang dilakukan dalam penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar?

D. Tujuan Kajian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan kajian yang ingin dicapai yaitu untuk mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberi kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini, Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial pada peserta didik sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk mengetahui informasi, pengetahuan, serta dampak dalam penggunaan *gadget* terhadap sikap peduli sosial khususnya pada peserta didik sekolah dasar.

