

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republic Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembnagkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pentingnya karakter menjadi persoalan yang sangat serius dibahas. Pemerintah telah menyisipkan pendidikan karakter dalam kurikulum. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dimasukan dalam kompetensi inti bagian 1 dan 2. Kopetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan social dikembangkan dengan secara tidak langsung (indirect teaching) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kopetensi inti 3) dan penerapan pengetahuan (kopetensi 4). Sesuai dengan rancangan kurikulum 2013 yakni memusatkan perhatian besarpada karakter disekolah dasar sebelum anak memasuki jenjang pendidikan SMP dan seterusnya.

Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pendidikan karakter member dampak buruk terhadap sikap anak. Sikap anak dilihat dari tingkah laku anak apa yang dikatakan, dan bagai mana cara bicaranya, anak yang baik adalah anak yang berperilaku sesuai norma agama tidak melakukan kekerasan atau bahkan sampai tindakan criminal. Namun, dewasa ini kita temui kekerasan yang dilakukan anak-anak bahkan terkadang kekerasan tersebut dinilai sesuatu yang wajar karena seringnya dilakukan dan sudah menjadi habit. Kenapa anak-anak sering melakukan kekerasan karena

¹ Wahyu titis holifah, “ upaya guru mengembangkan karakter peserta didik sekolah dasar melalui pendidikan ramah anak”, jurnal pendidikan dan konseling, vol.2, No.1, (2020), hal.115-120

akibat dari dampak negative gadget. Yang anak temukan di gadget dan menerapkannya di dunia nyatanya, mengikuti tren jaman sekarang.²

Generasi bangsa sekarang terletak pada anak yang kemudian tumbuh menjadi pribadi pemimpin. Hal yang perlu di perhatikan adalah pendidikan karakter yang harus di tanamkan sejak dini. Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan dalam sebuah pendidikan karakter. Banyak orang tua yang membelikan gadget yang beralasan untuk keamanan aktifitas anaknya, akan tetapi belum memikirkan bagaimana dampak terhadap perkembangan pendidikan akibat kebiasaan memainkan gadget.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis gadget yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, juga bisnis. Namun disini lainterjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh factor keteledoran pemakainnya atau kekurangan tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Pada zaman sekarang anak kecil pun tidak mau di bilang gaptek, sampai kemanapun mereka pergi selalu memba gadget, karena seusia mereka sudah terpengaruhi oleh gadget ini.³

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur danaplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Saat ini sudah hampir semua orang menggunakan gadget mulai dari anak usia dini sampai usia dewasa. Pada dasarnya gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapa tmemperudahkan seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh. Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga

² Maharani ramadhanti. Dkk, "*Pembentukan Karakter BCCT (Beyond Center and Circle Time)*", jurnal educate, vol.4 No.1 (januari 2019),

³Jurnal Puji Asmaul Chusna STTT Al-Muslihun Muhibbin Syah. 2003. Psikologi belajar. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.

menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan kecenderungan yang negative bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, menjadikurangkonsentrasikarenahanyaterlalu focus dengan gadget yang ada di tangannya. Sehingga sebagaimana istilah orang jaman sekarang, “Gadget mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Hal ini terjadi karena ketika seseorang sedang asyik main gadget dia lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya.⁴

Manusia diciptakan tentunya dengan berbagai macam perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya baik dari segi fisik ataupun karakternya. Setidaknya Perbedaan karakteristik inilah yang membuat ciri khusus yang memungkinkan membuat kita lebih cepat ingat terhadap seseorang.

Dalam lembaga pendidikan dan guru dewasa ini dihadapkan pada tuntutan yang semakin berat, terutama untuk mempersiapkan anak didik agar mampu menghadapi dinamika perubahan yang berkembang dengan pesat. Perubahan yang terjadi tidak saja berkaitan dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi saja, melainkan juga menyentuh tentang pergeseran aspek nilai dan moral dalam kehidupan peserta didik.

Yang dikatakan dengan karakter adalah watak, sifat, akhlak ataupun kepribadian yang membedakan seorang individu dengan individulainnya. Atau karakter dapat di katakan juga sebagai keadaan yang sebenarnya dari dalam diri seorang individu, yang membedakan antara dirinya dengan individu lain.

Dari latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH GADGET TERHADAP**

⁴Elfiadi, “*Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*”, ITQAN, vol. 9, no. 2, july-dec 2018, hal 98.

PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA KELAS IV (ENAM) SDN CINOYONG 1”. Dengan harapan penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam perkembangan peserta didik. Dan secara umum dapat dijadikan acuan untuk menangani peserta didik dalam pengaruh *gadget*.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh *gadget* terhadap peserta didik tidak diperhatikan oleh guru kalau *gadget* memberikan pengaruh terhadap karakter siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana besar pengaruh *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar yang menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana dampak negatif dan positif terhadap penggunaan *gadget* dalam perkembangan karakter siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Jadi penelitian ini jelas ingin mengetahui seberapa buruk dampak perkembangan *gadget* pada perkembangan karakter siswa sekolah dasar.
- 2) Untuk baik dampak perkembangan *gadget* pada perkembangan karakter siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat member manfaat tertentu bagi pihak sekolah, baik peserta didik, kepala sekolah, orang tua, dan juga peneliti. Terutama bagi pendidik dan peserta didik. Manfaat dari penulisan laporan ini untuk dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua pada siswa SD tentang *gadget* dan dapat mengatasi problematika siswa sekolah dasar terhadap *gadget*:

1. Bagi peserta didik

Dapat mengatasi problematika siswa terhadap ketercanduannya *gadget*, dan dapat mengurangi penggunaan gadget demi perkembangan belajar peserta didik.

2. Bagi guru/pendidik

Dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan terjadinya perkembangan yang kurang berkembang.

3. Bagi orang tua

Menjadi bahan pertimbangan orang tua pada siswa SD tentang *gadget* dan dapat mengatasi problematika siswa sekolah dasar terhadap *gadget*. Dapat bias member batasan pemakaian *gadget* terhadap anaknya.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dilakukan agar dapat menambah wawasan peneliti serta memperkaya pengetahuan dan mengetahui baik buruknya pengaruh *gadget* terhadap peserta didik. Dan dapat menerapkannya di sekolah-sekolah sebagai acuan perkembangan karakter siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab sebagaiberikut:

BAB I pendahuluan terdiri dari; latarbelakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II landasan teori terdiri dari; pengertian karakter, perkembangan karakter, pengertian *gadget*, dampak negative *gadget* dan dampak positif *gadget*.

BAB III metodologi penelitian terdiri dari; tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB IV Adalah Hasil Penelitian; terdiri atas Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Adalah Penutup meliputi; Kesimpulan dan Saran.