

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun lebih baik apabila tidak terpapar *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun.¹ Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* atau *gadget*, juga mengakses pada 2023. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau *gadget*. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%.² Pemakaian *gadget* terlalu lama dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, hal ini sesuai dengan fakta lapangan, anak usia dini menjadi malas belajar karena memilih duduk atau berbaring sambil memainkan *gadgetnya*.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan

¹ Sigman, *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament*, (Michigan: Impact, 2010).h. 89

² Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2023).h. 242

sebagai lompatan perkembangan. Dimana pertumbuhan dan perkembangan anak sangat penting apabila distimulus sejak dalam kandungan hingga usia 0-6 tahun, karena masa-masa itulah masa yang emas (*Golden Age*) bagi anak. Usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai akhir perkembangannya. Salah satu periode anak menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan.³ Maka dari itu pendidikan sangatlah dibutuhkan untuk anak usia dini yang hendak meneruskan jenjang pendidikannya pada pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap orang dari anak usia dini hingga sampai orang yang sudah tua. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.⁴ Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Dalam hal ini pendidikan berupaya

³ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Kelas Awal SD/ MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: KENCANA, 2015), h.6.

⁴ Mulyasa, *Managemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014), h. 20.

dalam mengembangkan potensi semua anak bangsa dalam berbagai aspek perkembangan pada anak. Pendidikan seharusnya diberikan kepada anak sejak dini. Hal ini karena saat manusia dilahirkan tidak mengetahui sesuatu apapun.

Akan tetapi, di dunia digital yang serba canggih, teknologi hadir sebagai sebuah jawaban untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Bahkan, manusia menjadi tergantung akan teknologi yang ada. Kemajuan teknologi inilah yang perlu dilihat, dari sisi positif dan negatifnya. Tidak jarang sisi negatif lebih mendominasi karena ketidakmampuan kita untuk *manage* penggunaan teknologi yang ada, terutama *gadget*. *Gadget* menjadi salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia, sedikit demi sedikit menjadi apatis. Untuk manusia dewasa yang sudah mengerti akan dua sisi *gadget* tersebut saja masih bisa salah dalam penggunaannya.⁵ Anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* atau *gadget*, juga mengakses pada 2023. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau *gadget*. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok

⁵ Budiningsih, *Pembelajaran Moral*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008).h.17

umur. Presentase yang menggunakan *handphone* pada anak usia 0-4 atau balita hanya 25.5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%.⁶ Data tersebut menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang terbilang tinggi.

Intensitas merupakan kadar keseringan seseorang orang dalam melakukan suatu hal. Intensitas juga merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dalam kegiatan yang dilakukan. Intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subyek.⁷ Jadi, intensitas adalah suatu kecenderungan seseorang dalam melakukan sesuatu berdasarkan kegiatan yang berulang, mengerti akan kegiatan tersebut, terdapat waktu, dan adanya subyek. Dalam hal ini keintensitasan yang terjadi ialah penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Dengan *gadget* semua bisa terakses dan mudah untuk berkomunikasi dengan

⁶ Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2023).h. 244

⁷ Ajzen, *Attitudes, Personality, and Behavior*, (New York: Open University Press, 2006). h. 76

siapapun, dan zaman semakin maju akan membuat teknologi dengan canggih. Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* ialah apabila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak.⁸ Perilaku penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak-anak menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain *gadget* dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan *gadget* kepada anaknya terutama yang masih usia balita.⁹

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah

⁸ Nanndo Yanuansa, *Pengaruh Gadget pada Anak-Anak*, (Jombang: LPPM UNHAS, 2020.h. 71

⁹ Nanndo Yanuansa, *Pengaruh Gadget pada Anak-Anak*, .h. 34

memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. *Gadget* itu ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebalahan namun selalu beriringan, ada sisi positif dan negatifnya. Sisi positif penggunaan *gadget* dapat menstimulus indera penglihatan dan pendengaran anak, kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, menstimulus kemampuan motorik halus dan kasar anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena mereka cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain *gadgetnya* dan itu sangat mempengaruhi terhadap perkembangan karakternya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain.¹⁰ Setiap orang memiliki karakter yang berbeda, yang

¹⁰ Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h.7.

membedakannya seperti keterpercayaan, ketulusan, kejujuran, keberanian, ketegasan, kuat dalam memegang prinsip, dan sifat-sifat khusus yang melekat pada diri masing-masing individu. Menurut Sudewo, karakter artinya perilaku yang baik, yang membedakannya dari tabiat yang dimaknai perilaku yang buruk. Karakter merupakan kumpulan dari tingkah laku baik dari seorang anak manusia, tingkah laku ini merupakan perwujudan dari kesadaran menjalankan peran, fungsi, dan tugasnya mengemban amanah dan tanggung jawab, sementara tabiat sebaliknya mengindikasikan sejumlah perangai buruk seseorang. Dalam pembentukan manusia, menurut Sudewo Peran karakter tidak dapat disisihkan, bahkan sesungguhnya karakter inilah yang menempatkan baik atau tidaknya seseorang. Posisi karakter bukan menjadi pendampung kompetensi, melainkan menjadikan dasar, ruh, atau jiwanya.¹¹

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.¹² Karakter menjadi salah satu ciri khas yang membedakan antara satu individu dengan individu lainnya. Karakter atau akhlaknya itulah hal utama yang dipandang oleh masyarakat dari diri seseorang. Dalam kehidupan, pada setiap orang

¹¹ Sudewo, *Character Building Menuju Indonesia Lebih baik*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2014).h.13

¹² Agus wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017),
h.65.

mempunyai suatu karakter dengan ciri khas tersendiri dengan membentuk suatu karakter yang berbeda-beda di antara semuanya. Karakter adalah suatu ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu baik itu sikap, sifat, watak. Karakter juga bisa dikatakan bahwa seseorang melalui pembiasaan untuk berperilaku baik, jujur, bertanggung jawab, dan hormat terhadap orang lain.

Jadi, pembentukan karakter merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membentuk karakter berdasarkan nilai karakter yang ada yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran dan kemauan serta tindakan untuk melaksanakan nilai tersebut. Pembentukan karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitude*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).¹³

Ada banyak karakter yang harus dimiliki seseorang dan perlu berbagai acara dalam pembentukannya. Menurut Helmawati ada beberapa cara untuk membentuk karakter seseorang diantaranya, keteladanan, percontohan, pembiasaan, pengulangan, pelatihan dan motivasi.¹⁴ Keteladanan dalam kamus bahasa Indonesia disebutkan bahwa “keteladanan” berasal dari kata teladan yaitu suatu yang patut ditiru atau baik. Percontohan ialah sesuatu yang ditiru oleh lainnya, baik

¹³ Sofyan Tsauri, *Pendidikan Karakter Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015).h. 48

¹⁴ Helmawati, *Pendidikan Keluarga: Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).h.166

sesuatu tersebut baik atau tidak. Pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari. Pengulangan merupakan suatu kegiatan untuk melakukan hal-hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan memperkuat atau menyempurnakan suatu keterampilan. Pelatihan adalah proses terencana untuk memodifikasi sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar. Sedangkan motivasi ialah, serangkaian sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi individu untuk mencapai hal yang spesifik sesuai tujuan individu.

Tentunya penelitian ini merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan, tentunya terdapat persamaan dan perbedaannya masing-masing, berikut penelitian serupa yang pernah dilakukan:

Penelitian yang dilakukan oleh Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni, Muhammad Muslih (2020). Dalam skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak*". Persamaan dari penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh penggunaan gadget, sedangkan perbedaannya peneliti ini meneliti penggunaan gadget terhadap minat belajar pada anak usia dini, sedangkan penelitian saya meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sofian Abdulatif, Triana Lestari (2021), dalam skripsi yang berjudul

“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Masa Depan”. Persamaan dari penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh penggunaan gadget, sedangkan perbedaannya peneliti ini meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dimasa depan, sedangkan penelitian saya meneliti tentang pengaruh gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto (2019), dalam skripsi yang berjudul *“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak”*. Persamaan dari penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan gadget, sedangkan perbedaannya nya dari penelitian terdahulu meneliti perkembangan psikologi pada anak, kalau peneliti saya meneliti perkembangan karakternya.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di kampung Lebak Huni Desa Cikiruhwetan tentang intensitas penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini bahwa, penggunaan *gadget* oleh anak usia dini yang masih tinggi, dengan rata-rata pemakaian 7 jam dalam sehari. Sehingga, kontras pengaruhnya terlihat jelas pada karakter anak, mulai dari malas-malasan, mudah marah, tidak sopan, anak tidak disiplin waktu ketika memainkan *gadget* dan anak kurang memperhatikan orang tua. Solusi yang ditawarkan peneliti dalam

permasalahan ini ialah, orang tua untuk lebih giat lagi dalam mengawasi anak-anaknya, agar tidak terlalu dalam dalam memainkan *gadget*. Lantaran penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk pada anak, mulai dari kesehatan, waktu, uang (untuk membeli kuota), hingga pada perkembangan karakternya.

Jumlah anak usia dini mulai dari bayi sampai yang berusia 6 tahun di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan berjumlah 45 anak, laki-laki berjumlah 21 anak sedangkan perempuan berjumlah 24 anak. Untuk anak yang berumur 5 tahun sampai 6 tahun berjumlah 19 anak, laki-laki berjumlah 10 anak dan perempuan berjumlah 9 anak. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang masalah dan kondisi di lapangan yang terjadi, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Sehingga peneliti mengambil judul skripsi “**Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec. Cikeusik Kab.Pandeglang**”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Karakter anak usia dini yang menurun akibat paparan lingkungan

2. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi pada anak usia dini di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan
3. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya dalam menggunakan *gadget*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakter anak usia dini di di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec.Cikeusik Kab.Pandeglang ?
2. Bagaimanakah intensitas penggunaan *gadget* anak usia dini di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec.Cikeusik Kab.Pandeglang ?
3. Bagaimanakah intensitas penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini di Kp. Lebak Huni, Desa. Cikiruhwetan, Kec. Cikeusik Kab. Pandeglang ?

D. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah dan rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin diselesaikan. Penelitian ini menitik beratkan pada intensitas penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia

dini di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec. Cikeusik Kab.Pandeglang.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka penulis mempunyai beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan karakter anak usia dini di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec.Cikeusik Kab.Pandeglang
2. Untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* anak usia dini di Kp. Lebak Huni Desa Cikiruhwetan Kec.Cikeusik Kab.Pandeglang
3. Untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini di Kp. Lebak Huni, Desa. Cikiruhwetan, Kec. Cikeusik Kab. Pandeglang

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang baik.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian lain yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Hasil penulisan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan masukan kepada orang tua untuk selalu memperhatikan anaknya yang masih sekolah dalam penggunaan media sosial.

b. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di dengar dan di gunakan oleh anak usia dini yang berada di Kp. Lebak Huni, Desa. Cikiruhwetan, Kec. Cikeusik Kab. Pandeglang, bahwa terlalu sering menggunakan *gadget* akan berdampak buruk pada perkembangan karakternya.

c. Bagi Masyarakat atau Desa

Sebagai acuan dan bahan pengembangan terhadap pemanfaatan *gadget* pada anak usia dini agar dapat lebih giat lagi dalam mensosialisikan sewajarnya saja pada anak usia dini dalam penggunaan *gadget*.

d. Bagi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Melalui penulisan ini diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai tambahan referensi kepustakaan terutama dalam upaya pengembangan keilmuan tentang intensitas penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengalaman langsung untuk meneliti bagaimana intensitas dan pengaruhnya penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini di Kp. Lebak Huni, Desa. Cikiruhwetan, Kec. Cikeusik Kab. Pandeglang.

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, adapun secara garis besar muatan yang terkandung dalam masing-masing bab sebagai berikut:

BAB Kesatu Merupakan pendahuluan yang berisi tentang: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB Kedua Merupakan Tinjauan Pustaka. Bab ini menguraikan tentang Pendidikan Anak Usia Dini, Pengertian Karakter, Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Karakter, Intensitas Penggunaan *Gadget*, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis.

BAB Ketiga Merupakan Metodologi Penelitian. Dalam bab ini menjelaskan tentang Rancangan Penelitian, Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Variabel dan Indikator Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB Keempat Merupakan Hasil dan Pembahasan. Pada bab ini menjelaskan mengenai Pembahasan dan Hasil Penelitian.

BAB Kelima Merupakan Penutup. Bab ini berisi tentang Kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dan berdasarkan kesimpulan tersebut akan diberikan saran yang sekiranya dapat bermanfaat.