

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman mengubah kehidupan manusia yang semula sederhana kini menjadi kehidupan yang dapat dikategorikan sangat modern. Hal ini merupakan salah satu dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Dalam konteks yang lebih sempit, teknologi dapat dipahami sebagai alat atau perangkat yang mendukung manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari, seperti mesin, perkakas, dan perangkat keras lainnya (Darimi, 2017:112). Kehadiran teknologi memudahkan interaksi sosial, khususnya melalui perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat.

Teknologi membantu manusia ketika ingin melakukan sebuah interaksi sosial untuk bertukar kabar tanpa perlu menunggu waktu lama untuk mengirim dan mendapatkan balasannya. Hal ini merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi informasi oleh masyarakat secara terus-menerus menjadikan teknologi semakin lama semakin canggih seiring tuntutan zaman. Perkembangan teknologi informasi mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah salah satu contohnya *gadget*.

Seiring berjalannya waktu, sumber daya informasi digital menjadi semakin melimpah, salah satu contohnya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang praktis, kini hampir dimiliki oleh berbagai kalangan, baik dewasa maupun anak-anak dimana banyak sekali perubahan yang terjadi baik dari bidang pendidikan,

teknologi dan sosial. Sehingga dengan perkembangan ini mengubah *style* kehidupan masyarakat untuk mengikuti arus zaman yang terjadi. Salah satu perubahan perkembangan zaman yang paling signifikan yaitu pada bidang teknologi atau yang familiar disebut dengan era 4.0 abad 21. Di era 4.0 abad ke-21, manusia semakin bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi, dengan *gadget* berfungsi sebagai sarana interaksi sosial dan hiburan.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan *gadget* oleh siswa, termasuk di Sekolah Menengah Pertama (SMP), sangat umum. Banyak dari mereka yang memanfaatkan *gadget* untuk hiburan, seperti bermain game dan menonton video di YouTube. Namun, terdapat fenomena di mana *gadget* berperan sebagai pengasuh digital oleh para orang tua, sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat tersebut ketimbang berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Fenomena ini berdampak positif dan negatif terhadap perkembangan karakter anak.

Gadget bisa memberikan dampak positif seperti peningkatan keterampilan teknologi, perluasan wawasan, serta pengembangan kreativitas dan imajinasi anak. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berakibat negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, mengurangi kemampuan bersosialisasi, bahkan menyebabkan kecanduan game online. Game online menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi perubahan perilaku anak, karena membuat mereka lebih

banyak menghabiskan waktu di depan layar, menghambat interaksi sosial, dan berdampak pada tanggung jawab akademik serta sosial mereka.

Gadget saat ini menjadi barang yang menarik dengan desain *touchscreen* yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan media sosial di dalam *gadget* yang menarik bagi penggunanya (Novitasari and Khotimah 2016). Skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial di *gadget* ada enam jenis media sosial, yakni: 1) Proyek kolaborasi contohnya *wikipedia*. 2) *Blog dan microblog* contohnya *twitter*. 3) Konten contohnya *youtube*. 4) Situs jejaring sosial contoh *facebook*. 5) Virtual game *world* contohnya game online. 6) Virtual *social world* contohnya *second live*. Fitur-fitur yang menarik penggunanya ini memiliki dampak terhadap penggunanya. Dampak adalah benturan yang sangat kuat antara dua benda yang dapat menimbulkan suatu pengaruh baik positif maupun negatif. *Gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya (Rini, Pratiwi and Ahsin 2021). *Gadget* sangat memengaruhi pemuda-pemudi seperti hilangnya kebiasaan berkomunikasi langsung tatap muka. Mereka lebih disibukkan dengan bermain *gadget* atau *smartphonenya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan harmonis dengan lingkungan secara tatap muka.

Dampak penggunaan *gadget* terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *Gadget*, yakni: 1) Berkembangnya imajinasi. 2) Melatih kecerdasan. 3) Meningkatkan rasa percaya diri. 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca,

matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan *Gadget*, yakni: 1) Penurunan konsentrasi saat belajar. 2) Malas menulis dan membaca. 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. 4) Kecanduan. 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. 6) Perkembangan kognitif anak terhambat. 7) Menghambat kemampuan berbahasa. 8) Dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter anak.

Berdasarkan pengertian diatas *gadget* sangat berdampak pada karakter siswa SMP, baik secara positif maupun negatif. Dampak positif *gadget* dapat meningkatkan akses informasi, keterampilan teknologi, dan kreativitas. Namun, dampak negatifnya termasuk risiko kecanduan, penurunan kemampuan sosial, gangguan konsentrasi, paparan konten negatif, dan masalah kesehatan fisik. Penggunaan *gadget* yang seimbang sangat penting untuk perkembangan mereka. Dampak *gadget* ini sangat besar, pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk mempermudah semua aktivitas manusia, namun kini dampak *gadget* sangat terlihat pada proses sosialisasi manusia itu sendiri. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak diawasi akan berdampak pada karakter seseorang, yaitu dapat terlihat dalam cara berinteraksi sosial terhadap lingkungannya baik internal maupun eksternal.

Memudarnya karakter pada siswa-siswi terhadap lingkungan di sekitarnya akan berdampak pada proses perkembangan sosial anak, apalagi anak-anak dengan usia 6-12 tahun adalah tahap penanaman karakter peduli sosial. Penanaman peduli sosial menjadi salah satu dari 18 pendidikan

karakter yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Karakter adalah bentuk watak, tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil *internalisasi* yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkan suatu ciri khas pada individu tersebut. Karakter penting untuk membangun kepribadian seseorang dan bangsa, pengamat dan perilaku menawarkan berbagai solusi (Siskayanti dan Chastanti 2022).

Pendidikan merupakan suatu upaya atau usaha menumbuhkan dan membentuk potensi yang ada disetiap manusia. Dalam UU RI Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional memiliki fungsi dalam mengembangkan serta pembentukan karakter guna mencerdaskan generasi bangsa, mengembangkan kemampuan siswa sehingga menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, kreatif, mandiri serta menjadi generasi bangsa yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah tindakan manusia untuk menumbuhkan atau meningkatkan dirinya sesuai dengan nilai dalam masyarakat dan budaya tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa di lingkungan masyarakat terdapat kebudayaan yang memiliki pengaruh terhadap kehidupan manusia.

Game *online* adalah salah satu dampak yang sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Menurut Masifah dan Putri (2019) game *online* dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dan

permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Kecanduan game *online* membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan *gadget* sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku anak. Namun, di sisi lain ketika anak mampu mengontrol penggunaan *gadget* dengan baik, maka anak sendiri akan merasakan manfaat dari game online tersebut. Tentunya hal ini juga mengandung peran kedua orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Beberapa orang tua menerapkan jam penggunaan *gadget* atau batas penggunaan *gadget* dalam satu hari bahkan minggu.

Kecanduan game *online* yang berlebihan dapat mempengaruhi karakter anak, kecanduan ini dapat memunculkan beberapa sifat malas belajar hingga berimbas pada karakter bertanggung jawabnya. Karakter tanggung jawab ini mencakup tanggung jawab belajar, mematuhi aturan sekolah hingga menghormati kedua orang tua. Tidak jarang anak yang kecanduan game *online* menimbulkan beberapa masalah aktivitas sosialnya seperti kurang peduli dengan kegiatan sosial, penurunan potensi akademik, serta fungsi kehidupan lainnya. Melihat fenomena tingginya angka kecanduan game *online* pada anak daripada terjadi pada orang dewasa, maka penulis menganggap penting untuk melakukan penelitian tentang analisis dampak penggunaan *gadget* dan game *online* terhadap karakter siswa di SMPN 3 Sungai Tebelian.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh penulis ditemukan kasus bahwa dampak *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMPN 3 Sungai Tebelian, teridentifikasi bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan telah mengubah perilaku siswa. Anak-anak menjadi lebih individualistis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan lebih sibuk dengan *gadget* mereka ketimbang berinteraksi langsung dengan teman-teman. Sikap acuh tak acuh dan penurunan nilai sopan santun adalah beberapa dampak yang terlihat akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Farida, 2021) yang mengemukakan bahwa terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain game dan mengisi waktu luang saja.

Melihat fenomena ini, penting untuk memahami dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa di SMPN 3 Sungai Tebelian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih mendalam dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa, serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat dan seimbang.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi perekonomian dan sosial ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan. Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan reabilitas masalah yang akan dipecahkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah “bagaimana analisis dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil Latar Belakang masalah pertanyaan penelitian adalah “analisis dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian”. Oleh sebab itu dalam penelitian ini yang menjadi masalah adalah:

1. Bagaimana Pola Penggunaan *Gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian?

2. Bagaimana fenomena game *online* berdampak pada karakter siswa, seperti kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi di lingkungan sekolah?
3. Bagaimana analisis dampak penggunaan *Gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuannya adalah peneliti berkaitan erat dengan pokok permasalahan peneliti. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian.

2. Tujuan Khusus

secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a. Untuk Mendeskripsikan Pola Penggunaan *Gadget* dan fenomena game *online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian.
- b. Untuk Mendeskripsikan fenomena game *online* berdampak pada karakter siswa, seperti kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi di lingkungan sekolah.
- c. Untuk Mendeskripsikan Dampak Positif dan Negatif *Gadget* dan game online terhadap pembentukan karakter siswa, baik dari aspek akademik, emosional, maupun sosial.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori pembelajaran, khususnya dalam konteks era digital. Penggunaan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari siswa dapat memengaruhi metode belajar, daya konsentrasi, serta pengembangan kemampuan kognitif dan afektif mereka. Hasil penelitian ini bisa membantu mengembangkan teori pembelajaran yang relevan dengan kondisi digital.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah bagaimana penelitian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam kehidupan:

a. Bagi Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Memberikan informasi dan peringatan kepada siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa, terutama pada proses belajar mengajar di rumah maupun sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil analisis ini dapat memberikan masukan bagi guru untuk merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Guru bisa mengetahui sejauh mana *gadget* berdampak pada karakter siswa seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama, sehingga bisa

menyesuaikan metode pengajaran yang lebih seimbang antara penggunaan teknologi dan pembentukan karakter yang baik.

c. Bagi Sekolah SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Penelitian ini bisa menjadi dasar bagi sekolah untuk merumuskan kebijakan yang lebih jelas mengenai penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Misalnya, sekolah dapat menentukan waktu dan cara yang tepat untuk memanfaatkan *gadget* secara edukatif tanpa mengabaikan pembinaan karakter siswa.

d. Bagi Orang Tua

Analisis ini memberikan wawasan kepada orang tua tentang pengaruh *gadget* terhadap karakter anak-anak mereka. Orang tua dapat lebih memahami kapan dan bagaimana mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* secara bijak di rumah, sehingga penggunaan *gadget* tidak mengganggu perkembangan karakter positif seperti kemandirian, empati, dan keterampilan sosial.

e. Bagi Peneliti

Mengembangkan kemampuan menulis serta penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti, maka peneliti akan memberikan gambaran tentang maksud dari judul penelitian, untuk itu perlu diberikan definisi beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. *Gadget*

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, *gadget* juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. alat teknologi ini juga mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi yang terhubung dengan koneksi internet, maka hingga saat ini, *gadget* membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja pada penjualan barang, membeli, mencari teman, dan bekerja. jadi, *gadget* merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi. Perbedaan *gadget* dengan benda elektronik lainnya adalah pembaharuan. Saat ini, *gadget* terus diperbarui untuk berbagai kebutuhan manusia. Bahkan, *gadget* atau gawai juga berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, untuk mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, *gadget* juga digunakan sebagai sarana belajar secara daring ataupun *online*.

2. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan. Dengan adanya koneksi ini, pemain bisa berinteraksi dengan sistem permainan atau bahkan pemain lain yang berada di tempat yang berbeda. Game online biasanya menggunakan server sebagai tempat penyimpanan dan pengelolaan data permainan, yang bertindak sebagai penghubung antara pemain yang satu dengan yang lainnya. Game ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, seperti komputer, handphone, tablet, atau konsol game, sehingga memberikan fleksibilitas bagi pemain untuk bermain dari mana saja, asalkan ada akses internet.

3. Karakter Siswa

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan yang dibuatnya, nilai karakter merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari seseorang dan menjadi hal penting bagi kehidupan seseorang, kelompok masyarakat bahkan pula bagian dari kehidupan bernegara. Bahwa nilai karakter merupakan suatu perilaku yang khas yang dapat diwujudkan dalam kesadaran, rasa, perasaan, pemahaman, dan perilaku dalam kehidupan bermasyarakat sebagai hasil dari olah pikir, hati dan rasa seseorang yang dapat membedakannya dan mempunyai ciri khas

yang unik. Secara keseluruhan indikator dari nilai karakter yaitu mengandung nilai-nilai: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.