

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat dan memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat dengan mudah kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer saat ini adalah *Gadget*, *gadget* merupakan suatu alat / barang elektronik teknologi kecil yang memiliki beberapa fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau suatu barang baru (Homby, 2000). Menurut Lewis yang dikutip oleh Sutrisno (2012), *gadget* adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia.

Saat ini tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi yang canggih ini, akan tetapi anak-anak juga sudah mengenal *gadget*. Sebenarnya *gadget* ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor, namun penggunaan *gadget* sekarang ini sering kali disalahgunakan oleh berbagai pihak, seperti orang tua yang secara instan memberikan fasilitas *gadget* untuk digunakan sebagai media dalam mendidik anaknya yang masih sekolah sehingga menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya, berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkan untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua.

Terdapat banyak dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih, terutama dikalangan anak-anak dan remaja yang sekarang rata-rata diperbudak oleh alat komunikasi ini. *Gadget* hanya melatih otak anak dan tidak melatih motorik anak. Berbeda dengan pada tahun 70an hingga 90an, daya motorik anak-anak terlatih dengan adanya permainan

tradisional yang sangat beragam. Anak bermain dengan ketangkasnya, sehingga anak-anak lebih sehat dan bugar karena banyak bergerak di ruang terbuka. Sangat disayangkan sekali semua ini sudah tergerus dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, maju dan mempengaruhi kehidupan manusia modern zaman sekarang.

Jaman sekarang dalam sebuah *gadget* tidak hanya bisa digunakan untuk sms atau telepon saja melainkan terdapat banyak fitur-fitur menarik bagi para penggunanya, seperti aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, dan aplikasi media sosial lainnya yang dapat mempermudah hubungan seseorang. Tidak hanya sosial media, akan tetapi juga banyak aplikasi *E-commerce* seperti *Shopee*, *Lazada*, dan lain-lain yang dapat mempermudah seseorang untuk berbelanja secara *online*. Aplikasi yang lebih menarik bagi anak-anak sekolah pengguna *gadget* akhir-akhir ini adalah *Game Online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Hago*, *PUBG*, dan lain-lain. Fitur yang sangat menarik dari aplikasi ini sangat menyedot perhatian anak-anak sekolah sehingga mereka sering bermain *gadget* sehingga lupa waktu untuk belajar, bahkan untuk sekedar makan dan mandi.

Banyak kalangan yang saat ini menggunakan *gadget*, laki-laki atau perempuan, tua atau muda, kaya miskin sebagian besar sudah menjadi penguuna, termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari seperti digunakan untuk menonton aplikasi *You-tube*, *game*, ataupun aplikasi lainnya. *Gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu, akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gedget* bagi kalangan remaja, anak sekolah, bahkan balita.

Belakangan ini orang tua banyak yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain anak. Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga terdapat dampak positif di dalamnya selama penggunaan *gadget* pada anak sekolah dalam pengawasan orang tua, diantaranya mampu meningkatkan imajinasi anak mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan lain-lain. Dibalik kelebihan tersebut

lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain

Penggunaan *gadget* secara berkelanjutan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang selalu menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadikan bermain *gadget* sebagai kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini cukup mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *gadget* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten lainnya, seperti yang terjadi pada 8 pelajar yang baru kelas 4 SD hingga SMP itu harus dirawat di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondhohutomo Semarang karena kecanduan *game online*, sehingga anak-anak tersebut harus menjalani beberapa terapi. Anak tersebut marah ketika *gadget* diambil atau sudah tidak bisa diajak komunikasi karena sibuk dengan gawainya (Kompas, 2019). Hal ini disebabkan karena anak terlalu lama bermain *game online* sehingga psikologis anak lama-lama menjadi terganggu untuk itu perlunya pengawasan oleh orang tua agar anak tidak menjadi kecanduan dan menimbulkan dampak negatif dalam penggunaan *gadget*.

Permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah waktu yang seharusnya anak gunakan untuk belajar atau mengasah keterampilannya dalam bersosialisasi dengan teman, keluarga atau tetangga menjadi terhambat karena anak lebih memilih waktunya digunakan untuk menggunakan *gadgetnya*. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan kecanduan bermain game online sehingga

lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Kehadiran *gadget* ini menjadikan penggunaanya jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya, kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *gadget*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Seperti yang diungkapkan oleh Prayudi (2014) bahwa sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *gadget*-nya masing-masing. Berdasarkan uraian yang disampaikan di atas, maka dapat diambil judul “Penggunaan *Gadget* di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus pada Anak Sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas agar diperoleh pemecahan permasalahan yang terarah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi anak tentang keberadaan *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar?
2. Bagaimana bentuk bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, kecamatan Matesih, kabupaten Karanganyar?
3. Bagaimana bentuk-bentuk antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan bagaimana persepsi anak tentang keberadaan *gadget* anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.
2. Untuk mendiskripsikan bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.

3. Untuk mendiskripsikan bentuk-bentuk antisipasi terhadap Kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Manfaat tersebut diantaranya bersifat teoritis dan praktis. Penulisan telah memaparkan manfaat dalam penelitian ini sebagaimana diuraikan.

1. Manfaat atau Kegunaan Penelitian secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan bisa menjadi acuan dalam penelitian-penelitian sejenis untuk dijadikan khasanah ilmu pengetahuan mengenai keberadaan *gadget* pada anak sekolah.

2. Manfaat atau Kegunaan Penelitian secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran atau pengetahuan lebih mengenai penggunaan *gadget* pada anak sekolah.