

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor.

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Menurut pengertian lain *gadget* merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru pendapat dari Ma'ruf dalam Al-Ayouby tahun 2017.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan karakter anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan karakter, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton *Youtube*.

Menurut Sari Dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan

dalam pemakaian *gadget*.Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak dibawah umur adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak dibawah umur adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya. (Rismala et al., 2021).

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*, bentuk Penggunaan Gadget pada Anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini. (Rismala et al., 2021).

Zaman sekarang teknologi berkembang begitu pesat, teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah mencari informasi. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari *smartphone*,

laptop, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari-hari. Namun, walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan dampak negatif. Contohnya, seperti *smartphone*. Dalam kasus maraknya penggunaan *smartphone* dikalangan anak-anak, timbul dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone*. Dampak negatif yang ditimbulkan seperti, menjadikan kecanduan terhadap anak dibawah umur, tingkat keinginan belajar menurun saat di sekolah maupun di rumah dan anak-anak akan malas bergerak. Khususnya di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat, banyak sekali anak-anak yang berkisar umur 9-12 tahun dibebaskan untuk memainkan berbagai jenis *smartphone*. Padahal anak-anak dibawah umur belum begitu penting untuk memiliki atau menggunakan *smartphone* untuk membantu pekerjaan sehari-harinya.

Dengan pendekatan spasial peneliti menganalisis penggunaan gadget dengan melihat lokasi setiap responden terhadap kekuatan jaringan internet dalam mengakses situs-situs yang di akses. Seperti yang saya lihat di daerah saya yaitu Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat, bahwa orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah, *gadget* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang ada dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktivitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba aplikasi lain yang

lebih menarik seperti *tiktok, Youtube, snack video, dan game*. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Dengan pendekatan spasial ini peneliti melakukan analisis berdasarkan jarak rumah responden dengan sumber jaringan *wifi*, karena berdasarkan survei yang dilakukan terdapat beberapa rumah responden yang jauh dari sumber jaringan *wifi* maka mengalami gangguan atau keterlambatan saat menggunakan jaringan internet, dari hal tersebut analisis spasial ini dapat melihat seberapa aktif anak dalam menggunakan *gadget*. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Analisis Spasial Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Dalam Pembentukan Karakter Di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas”

B. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Penggunaan *Gadget* pada Anak di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat ?
2. Bagaimana Penggunaan *Gadget* pada Anak dengan pendekatan spasial di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat ?
3. Bagaimana keterkaitan penggunaan *Gadget* terhadap karakter anak di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk :

1. Mengetahui bagaimana penggunaan Penggunaan Gadget pada Anak di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat.
2. Mengatahui bagaimana Penggunaan Gadget pada Anak dengan pendekatan spasial di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat
3. Mengetahui bagaimana keterkaitan penggunaan *gadget* terhadap karakter anak di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dampak Penggunaan Gadget pada Anak dibawah umur.
2. Secara Praktis, penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak yang membutuhkan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Aspek ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Gadget yang di maksud adalah telepon pintar (*smartphone*) dengan akses internet.
2. Penggunaan gadget, durasi pemakaian gadget, dan aplikasi yang sering di mainkan anak-anak.
3. Anak yang di maksud dalam penelitian ini adalah anak yang usianya berkisar dari 9-12 tahun atau anak-anak kelas 4-6 SD.

Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang.