

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian *Gadget*

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*. Diantaranya *smartphone*, *laptop*, dan *notebook*. 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.(Rahmalah, 2019).

1. Dampak penggunaan *gadget*

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*.(Syifa et al., 2019).

Anak yang kecanduan *gadget* akan lalai dengan tugasnya dalam belajar, akan terus bermain *gadget* dan anak akan acuh dengan lingkungan sekelilingnya. Bahkan anak tidak merespon bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Situasi ini dapat mengubah perilaku anak yang akan menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat mengurangi disiplin serta rasa tanggung jawabnya. Anak lebih suka bermain bersama *gadget* dibandingkan bermain diluar bersama teman seumurannya. Konsentrasi anak akan berkurang dalam melakukan aktivitas, karena anak tidak dapat dipisahkan dalam genggamannya *gadget* sejak usia dini (Chusna, 2017).

Selain dampak negatif, *gadget* juga mempunyai dampak positif, yaitu :

- a. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa). (Marpaung, 2018)

2. Manfaat *Gadget*

Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. tentang pendidikan, politik,

ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunanya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengukung wawasan seseorang dapat bertambah.

3. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget* nya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Ferliana (2016), “anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. 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 orangtua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat

menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini. (Rismala et al., 2021)

4. Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Anak Dalam Penggunaan *Gadget*

Pertumbuhan pada anak akan tergantung dari anggota keluarganya dimana dia berada. Jika suatu keluarga menerapkan sikap kedisiplinan dalam hal penggunaan *gadget* maka akan menjadikan anak terbiasa dengan sikap disiplin, tetapi sebaliknya jika ada keluarga yang kurang bisa mengajarkan kepada anaknya maka anak akan mencontoh semua tingkah laku yang di perlihatkan oleh orang tuanya. Sehingga dalam hal ini akan menghasilkan sikap yang kurang baik bagi anak. Peran orang tua bagi anak yaitu bisa membantu membangun kepercayaan diri pada anak, membuat berbagai macam pilihan serta merasakan sukses dari pilihan yang mereka pilih sendiri. Selain itu juga, membantu anak untuk mengenali kebutuhan mereka seperti halnya dalam membangun sikap percaya diri. (Abdulatif & Lestari, 2021)

Disiplin perlu dimiliki anak sejak usia dini, karena disiplin mempengaruhi kehidupan yang akan datang. Kebiasaan dalam menerapkan sikap disiplin akan dilakukan secara terus menerus sehingga dapat mempengaruhi keseharian anak dimasa yang akan datang. Dengan sikap disiplin anak akan mampu mengontrol diri dan menjadikan anak dapat melakukan aktivitas yang terarah sesuai dengan aturan. Menurut Moenir (dalam Hudaya, 2018) indikator untuk menentukan kedisiplinan anak sebagai berikut:

- a. Disiplin waktu Meliputi disiplin dalam mengawali serta menyelesaikan belajar, mau belajar di rumah, dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.
- b. Disiplin perbuatan Meliputi taat aturan, mampu melakukan tugas sendiri, dan berkata jujur.

Pentingnya mengawasi anak pada perkembangan sosial emosional oleh orang tua agar tumbuh kembang anak sesuai dengan tahapan usianya.

Sudut pandang orang tua dalam keseharian banyak berubah karena semakin berkembangnya teknologi komunikasi, pengasuhan yang diberikan orang tua juga banyak mengalami perubahan. Dulu anak dibiarkan orang tua untuk bermain bersama teman seumurannya di luar rumah kini berubah karena akses penggunaan *gadget*. Kini pola asuh orang tidak bisa dipisahkan dari penggunaan *gadget*. Menurut Fitriyani (2015) pola asuh merupakan aktivitas keseharian yang dilakukan orang tua terhadap anaknya dengan mendampingi anak, memberikan pendidikan awal, memberikan kontrol, mendisiplinkan dan memberikan perlindungan sampai terbentuk perilaku sesuai dengan aturan-aturan dan norma dalam kehidupan bermasyarakat. (Yustina & Setyowati, 2021).

Tidaklah mudah bagi orang tua untuk menghadapi era globalisasi informasi seperti sekarang ini tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran, dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dizaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Peran orang tua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan *gadget* yang mereka punya. *Gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain *gadget* lama-lama anak hanya bisa bermain *gadget* dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan *gadget* pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik. (Subarkah, 2019)

B. Pengertian Karakter

Istilah karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin “Charakter” yang antara lain berarti: watak, tabiat, sifat-sifatkejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Sedangkan secara istilah karakter diartikan sebagai sifat manusia

pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter juga bisa diartikan sikap, tabiat, akhlak, kepribadian yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis. Sementara dalam Kamus Bahasa Indonesia ‘karakter’ diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. (Musyadad et al., 2022).

Menurut Kevin Ryan, 1999 karakter adalah ‘pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang’. Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya. Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai tingkah laku yang benar --tingkah laku yang benar dalam hubungannya dengan orang lain dan juga dengan diri sendiri. (Sudrajat, 2011).

C. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban yang manusiawi dan lebih baik. Pendidikan karakter harus menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan mengamalkan seluruh karakter bangsa secara utuh dan menyeluruh. Megawangi pencetus pendidikan karakter di Indonesia telah menyusun sembilan pilar karakter mulia yang selayaknya dijadikan acuan dalam pendidikan karakter baik di sekolah maupun di luar sekolah yaitu, sebagai berikut:

1. Cinta Allah dan kebenaran
2. Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri
3. Amanah
4. Hormat dan santun
5. Kasih sayang, peduli, dan kerja sama
6. Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah

7. Adil dan berjiwa kepemimpinan
 8. Baik dan rendah hati
 9. Toleran dan cinta damai
- (Musyadad et al., 2022)

D. Pendekatan Spasial

Pendekatan spasial adalah suatu metode analisis untuk mempelajari eksistensi ruang sebagai wadah mengakomodasi kegiatan manusia dalam menjelaskan fenomena geosfer. Pendekatan spasial mendasarkan sudut pandangnya pada persamaan dan perbedaan struktur, pola, dan proses dalam satu ruang. (Yunus, 2008).

Kecerdasan Spasial

Teori Thurstone menjelaskan bahwa kecerdasan spasial sebagai kemampuan untuk mengenali berbagai hubungan dalam bentuk visual. Menurut Lex Mckee (2008), kecerdasan visual/ spasial adalah kemampuan berpikir secara visual dan dalam 3 dimensi, kemampuan memvisualisasikan konsep serta hubungan antar konsep. Lohman (1993) menjelaskan bahwa kemampuan spasial sebagai kemampuan untuk menghasilkan, menyimpan, mengambil, dan mengubah gambar visual yang terstruktur dengan baik. Dengan demikian dapat simpulan bahwa kecerdasan spasial adalah kemampuan dalam memvisualisasikan konsep serta hubungan antar konsep secara akurat melalui bayangan visual dua dimensi atau tiga dimensi. (Suasti & Ahyuni, 2016).

Gunawan (2003, dalam Hababa, 2013) menyebutkan ciri-ciri orang dengan kecerdasan visual-spasial yang berkembang baik sebagai berikut:

1. Belajar dengan cara melihat, mengamati, mengenali wajah, objek, bentuk dan warna.
2. Mampu mengenali suatu lokasi dan mencari jalan keluar.
3. Mengamati dan membentuk gambaran mental, berpikir menggunakan gambar, juga gambar untuk membantu proses mengingat.
4. Senang belajar dengan grafik, peta, diagram, atau alat bantu visual.

5. Suka mencoret-coret, menggambar, melukis dan membuat patung.
 6. Suka menyusun dan membangun permainan tiga dimensi, serta mampu secara mental mengubah bentuk suatu objek.
 7. Mempunyai kemampuan imajinasi yang baik.
 8. Mampu melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda.
 9. Mampu menciptakan representasi visual/ nyata dari suatu informasi.
 10. Tertarik menerjuni karir sebagai arsitek, desainer, pilot, perancang pakaian, dan karir lainnya yang banyak menggunakan kemampuan visual.
- (Suasti & Ahyuni, 2016).

E. Definisi Game

Dalam bahasa Indonesia “Game” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. (Pane & Najoran, 2017).

F. Game Edukasi

Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif. (Widiastuti, 2012).

Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah. (Pane & Najoran, 2017).

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari game edukasi adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan dimana dan kapan saja. (Griffiths, 2002: 48) menjelaskan game dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran, yaitu Game dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran, Game memungkinkan peserta untuk mendapatkan hal yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang dalam pembelajaran. (Pane & Najoran, 2017).

Macam-macam game edukasi yang terkait mata pelajaran IPS, antara lain :

1. Bendera dan Ibu Kota Kuis (menentukan sebuah negara sesuai gambar bendera yang muncul)
2. Kira Tempat (menentukan nama daerah sesuai gambar tugu atau gambar ciri khas daerah tersebut)
3. Flag Quiz (menyusun huruf menjadi nama daerah sesuai gambar bendera yang muncul)
4. Puzzle Peta (menyusun peta sesuai kota yang sudah tersedia)