

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat dan semakin canggih. Dimana telah banyak teknologi yang canggih diciptakan, sehingga membuat suatu perubahan yang besar didalam kehidupan manusia diberbagai bidang. Salah satunya adalah *gadget*, *gadget* merupakan alat komunikasi modern. Dimana *gadget* dapat mempermudah untuk berkomunikasi walaupun saling berjauhan.

Gadget menurut Widiawati dan Sugiman (2014) adalah alat canggih yang telah diciptakan dengan bermacam-macam aplikasi yang mampu menampilkan beberapa jejaring sosial, media berita, hobi maupun sebagai hiburan. Pendapat lainnya menurut manumpil (2015) *gadget* merupakan suatu alat teknologi yang berkembang pesat, serta mempunyai fungsi khusus diantaranya yaitu iPhone, blackberry dan *smartphone*.

Pada saat ini pengguna *gadget* bukan hanya yang berasal dari kalangan pekerja, akan tetapi hampir semua kalangan diantaranya adalah anak-anak dan bahkan balita. Hampir semua masyarakat memanfaatkan *gadget*, oleh karena itu *gadget* juga mempunyai manfaat dan nilai tersendiri. Dimana sebagian masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk mencari sebuah

informasi, komunikasi, urusan bisnis ataupun pekerjaan, serta untuk mencari suatu hiburan. Tetapi *gadget* juga memiliki dampak negatif yang dapat muncul dalam pemanfaatannya bagi kalangan remaja, anak-anak, dan balita.

Gadget tidak hanya beredar pada kalangan anak-anak (pada usia 7-12 tahun), pada tingkat remaja (pada usia 12-21 tahun), orang dewasa ataupun lanjut usia (pada usia 60 tahun keatas), akan tetapi ironisnya pada anak (usia 3-6 tahun) mampu menggunakan gadget yang seharusnya belum layak dalam menggunakannya (Novitasari, 2016). Dimana pada usia 1 sampai 5 tahun merupakan *the golden age* pada perkembangan anak. Pada masa itu anak mengalami perkembangan yang luar biasa, baik kecerdasan intelektual, spiritual dan emosi. Sehingga pada usia tersebut dapat mempengaruhi serta menentukan perkembangan selanjutnya, jika anak-anak pada usia tersebut di berikan gadget tanpa adanya pengawasan maka akan berakibat pada perkembangan anak yang terganggu.

Bersumber pada riset *We Are Social*, pada tahun 2020 terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan pada tahun lalu, terdapat kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan pada total penduduk Indonesia yang berjumlah 272,1 juta penduduk, maka dapat diartikan 64% atau setengah penduduk Indonesia telah mengakses internet.

Persentase penggunaan internet dari berbagai usia yang masing-masing mempunyai jenis perangkat yang digunakan diantaranya *mobile phone* sebesar (96%), *smartphone* sebesar (94%), *non-smartphone mobile phone* sebesar (21%), laptop atau *computer* desktop sebesar (66%), *table* sebesar (23%), konsol *game* (16%), hingga *virtual reality device* sebesar (5,1). Dalam survei *We Are Social* tersebut juga diketahui bahwa masyarakat yang mempunyai ponsel sebesar 338,2 juta penduduk dan penggunaan media sosial aktif sebesar 160 juta penduduk. Bila dibandingkan pada tahun lalu, maka tahun ini ditemukan adanya peningkatan sebesar 10 juta penduduk masyarakat Indonesia yang aktif di media sosial. Dengan rata-rata kecepatan akses internet *mobile* sekitar 13,83 Mbps, sedangkan rata-rata kecepatan akses internet sebesar 20,11 Mbps.

Waktu yang digunakan penduduk Indonesia dari hasil survei *We Are Social* tahun 2020 adalah mengakses internet melalui perangkat apa pun selama 7 jam 59 menit perhari, penggunaan media sosial melalui perangkat apa pun selama 3 jam 26 menit, menonton televisi selama 3 jam 4 menit, *streaming* musik selama 1 jam 30 menit dan yang terakhir waktu bermain *game* 1 jam 23 menit. Sari dan Mitsalia (2016) mengemukakan bahwa penggunaan gadget dikatakan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit/hari dan sekali pakai lebih dari 75 menit. Selain itu,

penggunaan gadget yang dapat berkali-kali dalam sehari (lebih dari 3 kali penggunaan) dengan durasi 30-75 menit/hari dapat menimbulkan kecanduan pada penggunaan *gadget*. Selanjutnya penggunaan *gadget* intensitas sedang dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali/hari. Jika terlalu sering dalam menggunakan *gadget* secara berlebihan maka akan berdampak buruk pada anak, dikarenakan tidak semua yang ada di internet termasuk tontonan yang bersifat baik pada anak. Sehingga secara tidak langsung, anak-anak mengalami ketergantungan pada penggunaan *gadget*. Dimana ketergantungan itulah yang dapat menyebabkan salah satu faktor dampak negatif yang dapat mempengaruhi anak-anak (Prasetyo, 2013).

Anak yang pada dasarnya membutuhkan perawatan, perlindungan, pengajaran, serta kasih sayang. Anak-anak perlu mendapatkan keselamatan untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal, baik fisik, mental, hingga sosial. Anak-anak yang belum menggapai usia dewasa masih bisa mengalami perkembangan pada tubuh mereka. Dimana perkembangan diartikan sebagai suatu proses perubahan pada bagian dalam diri seseorang dalam rentang hidup dimulai dari fisik (jasmani) dan psikis (rohani) menuju pada tingkat kematangan atau kedewasaan seseorang yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012). Perkembangan pada suatu individu merupakan

integrasi dari proses biologis, kognitif dan sosio-emosional. Semua aspek tersebut merupakan saling berhubungan dan mempengaruhi.

Perkembangan moral merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak. Moral bersumber dari kata latin yaitu *mos/moris* yang berarti sebagai aturan, nilai-nilai, adat istiadat, kebiasaan, ataupun tatacara kehidupan (Retno, 2013). Sebaliknya moralitas menuju terhadap suatu sikap untuk menerima dan menjalankan peraturan, nilai serta prinsip moral (Yusuf, 2011). Perkembangan moral berkaitan dengan suatu peraturan serta konvensi mengenai apa yang akan dilakukan seseorang dalam sebuah interaksi dengan orang lain. Berdasarkan hasil riset piaget, piaget mengelompokkan tahap perkembangan berdasarkan cara penalaran. Yang pertama tahapan perkembangan mortalitas heteronom yaitu anak yang berfikir mengenai keadilan dan peraturan yang bersifat objektif, terjadi pada anak usia 4 sampai 7 tahun. Yang kedua tahapan transisi yaitu anak yang memperlihatkan sebagian sifat dari tahapan mortalitas, terjadi pada usia 7smpai 10 tahun. Dan yang terakhir tahapan moralitas autonom yaitu anak mengetahui bahwa suatu peraturan diciptakan oleh manusia, terjadi pada usia 10 tahun keatas. Oleh karena itu ketika menilai suatu perbuatan, anak melihat dampak dari sesuatu tersebut, serta maksud dari pelaku yang melakukan perbuatan

tersebut. Pada tahapan ini anak sudah dapat menilai baik dan buruk.

Adapun pengaruh gadget terhadap moral anak dengan penggunaan *gadget* baik dampak positif dan negatif. Di Indonesia yang tepatnya di Semarang telah dilakukannya sebuah penelitian kualitatif di SD Muhammadiyah 11 Semarang yang dilakukan oleh Syifa, Setianingsih dan Sulianto (2019) didapatkan dampak positifnya adalah membuat anak dengan mudah mencari sebuah informasi tentang pembelajaran serta memudahkan dalam berkomunikasi pada teman, tetapi juga memiliki pengaruh terhadap moral anak yaitu pada kedisiplinan anak, tidak menjalankan kewajibannya dalam beribadah, serta kurangnya waktu untuk belajar dikarenakan selalu bermain *game* dan nonton *youtube*. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rahmawati (2018) di Yogyakarta didapatkan pengaruh gadget terhadap moral yaitu membuat anak menjadi pemalas, kurangnya kemampuan komunikasi anak, berkurangnya rasa akan percaya diri anak, kecanduan untuk terus menerus bermain gadget.

Sedangkan di Samarinda yang tepatnya di Mangkupalas Samarinda Seberang yang dilakukan oleh Wahyudi (2020) pengaruh penggunaan *gadget* pada moral anak yaitu menyebabkan anak malas untuk belajar, dapat membantah orang tua, tidak ingat untuk mengerjakan tugas, membuat anak lupa

waktu, anak sering bermain *game* dan anak suka berbohong saat mau membeli paket internet.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prihatmojo dan Badawi (2020) mengungkapkan bahwa saat ini anak usia sekolah dasar mengalami degradasi moral. Dikarenakan kecanggihan *smartphone* yang menyajikan suatu kemudahan ketika mengakses internet, *game* online, serta media sosial. Sehingga terjadi degradasi moral yang dipandang sebagai suatu kemerosotan nilai-nilai, kualitas hidup, serta kemerosotan suatu identitas bangsa. Degradasi moral yang terjadi di sekolah dasar bertambah memprihatinkan banyaknya penyimpangan perilaku yaitu *bullying*, pelecehan seksual, perkelahian sesama pelajar, mabuk, pemerkosaan, serta merokok. Degradasi moral sekarang ini merupakan tantangan tersendiri pada sekolah dasar, sehingga diperlukannya suatu pendidikan karakter dimana sebagai suatu upaya dalam menyelesaikan degradasi moral.

Semua itu terjadi dikarenakan kurangnya pengawasan dari orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan moral anak. Dimana seharusnya orang tua dapat mengatur, membimbing dan mengontrol kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Bukan hanya itu orang tua juga harus mengetahui apa dampak *gadget* yang akan ditimbulkan pada anak yang terlalu sering dalam bermain *gadget*, sehingga orangtua perlu

pengetahuan yang cukup dalam memberikan *gadget* pada anak. Bukan orang tua saja tetapi guru disekolahpun mempunyai peranan penting dalam perkembangan moral anak, maka anak akan mempunyai moral yang sesuai nilai Bangsa Indonesia.

Dari data yang di dapatkan kami tertarik melakukan penelitian pada sekolah dasar kelas 5 yang rata-rata berumur 10 sampai 11 tahun, dimana mereka telah masuk pada tahap operasional konkret pada tingkat akhir. Memiliki kemampuan berpikir yang logis dan sistematis, mampu memecahkan suatu masalah, mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Pada tingkat kemampuan komunikasi telah berkembang seiringnya perkembangan kemampuan berpikirnya maka mereka telah mampu mengungkapkan suatu pemikiran dengan cara mengungkapkan kata yang logis serta sistematis. Sehingga dapat disimpulkan karakteristik siswa kelas 5 berada dalam tingkat operasional konkret, dimana siswa telah mulai menggunakan suatu aturan-aturan yang jelas serta logis, melaksanakan klarifikasi serta telah mampu menarik sebuah kesimpulan, menafsirkan serta mengembangkan sebuah konsep, dan kemampuan berpikir logisnya terbatas pada sebuah benda yang bersifat kongkret.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 10 wali murid melalui google form di SD Muhammadiyah 5 Samarinda pada kelas 5 didapatkan hasil bahwa 8 orang anak menggunakan

handphone, 1 orang anak menggunakan laptop dan 1 orang anak tidak menggunakan gadget. Dengan lama penggunaan *gadget* yaitu 4 orang anak atau 40% menggunakan waktu 1-2 jam, 3 orang anak atau 30% menggunakan waktu 5-6 jam, 1 orang anak atau 10% menggunakan waktu 7-8 jam, 1 orang anak atau 10% menggunakan waktu 3-4 jam dan 1 orang anak atau 10% tidak bermain *handphone*. Dari data yang didapatkan, orang tua mengatakan moral anak dengan tingkat ibadah kurang baik dikarenakan anak tetap bermain game online dan tidak melaksanakan sholat sebesar 2 anak dan 8 lainnya baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Moral

Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan usia, jenis kelamin, kelas, jenis gadget, tinggal bersama
- b. Mengidentifikasi lama penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar
- c. Mengidentifikasi moral pada anak usia sekolah dasar
- d. Menganalisis adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan moral anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

2. Bagi Sekolah

Institusi pada tempat penelitian diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian yang telah kami susun sebagai suatu bantuan pemikiran dan bahan masukkan untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar dapat membuat pihak sekolah menjadi lebih peduli kepada

perkembangan anak usia sekolah yang sering menggunakan *gadget* secara berlebihan agar tidak berdampak buruk pada peserta didiknya.

3. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan serta pertimbangan untuk penelitian lain yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian ini. Dan untuk peneliti selanjutnya disarankan meneliti pembahasan aspek bahasa dan aspek kepribadian.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian penelitian

Peneliti	Judul penelitian	Metode penelitian	Variabel penelitian	Analisa penelitian
Muhari (2018)	“Pengaruh penggunaan teknologi <i>handphone</i> terhadap moral siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang”	Metode penelitian yang digunakan adalah non eksperimen, populasi yang digunakan siswa kelas 3 sampai 6 yang berjumlah 120 orang dan sampel yang digunakan sebesar 40 siswa yang mempunyai <i>handphone</i>	Variabel independen penggunaan teknologi <i>handphone</i> Variabel dependen moral	Deskriptif kuantitatif, analisis regresi linear sederhana
Risna ayuna fil is (2018)	“Pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan <i>handphone</i> terhadap perkembangan moral anak di Desa Pucanganom Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Tahun 2018/2019”	Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sampel penelitian ini berjumlah 30 orang di desa pucanganom kecamatan kebonsari kabupaten medium	Variabel independen pola asuh orang tua dan penggunaan <i>handphone</i> Variabel dependen perkembangan moral	Regresi linear sederhana dan regresi linear berganda
Muhammad afandi & Arista anggun nurlitasari (2018)	“Pengaruh penggunaan telpon pintar terhadap perkembangan moral anak dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial di SD Negeri Bangetayu Wetan 01 Semarang”	Metode penelitian ini menggunakan metode <i>ex post facto</i> dengan penelitian korelasi, pada penelitian ini populasi berjumlah 245 siswa dari kelas 3 sampai kelas 6 dan sampel berjumlah 152 siswa.	Variabel independen pengaruh penggunaan telpon pintar Variabel dependen perkembangan moral dan kemampuan berinteraksi	Analisis data menggunakan analisis regresi linear sederhana
S. sumihatul ummah MS	“Pengaruh <i>handphone</i> terhadap	Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	Variabel independen pengaruh	Analisis data menggunakan teknik koefisien

& Hosriyatun	perkembangan sosial emosional dan nilai moral agama anak”	korelasional, pada penelitian ini populasi sebesar 30 siswa dengan sampel 30 siswa di RA Al-Munawwarah Konang Galis Pamekasan	handphone Variabel dependen perkembangan sosial emosional dan moral agama	korelasi
Juwita (2020)	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan moral anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda	Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, pada penelitian ini populasi sebesar 128 siswa dengan sampel sebesar 56 siswa	Variabel independen penggunaan <i>gadget</i> Variabel dependen perkembangan moral	Analisis data menggunakan <i>Chi-Square</i>