

**PENGUNAAN *GADGET* DAN DAMPAKNYA PADA
KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH
DASAR**

*(Studi di RT 001 Kel/Desa Ngipik, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten
Temanggung)*

SKRIPSI



Oleh:

Putri Rahmawati
18.0305.0021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2022**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang semuanya serba canggih dan modern. Pada saat ini manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan manusia menjadi serba praktis dikarenakan kebutuhan manusia yang semakin banyak dan beragam. Maka dari itu, terciptalah peralatan canggih salah satunya yaitu *gadget* yang dapat memudahkan segala pekerjaan manusia. Definisi *gadget* Menurut Indrawan (dalam Dewanti et al., 2016:127) yaitu istilah berbahasa Inggris yang tertuju pada sebuah alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi terbaru melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya. Sedangkan menurut Omas (2021:138) *gadget* adalah suatu perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang memudahkan dalam setiap penggunaannya.

Pengguna *gadget* saat ini bukan hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak diusia sekolah dasar bahkan balita juga sudah menggunakan *gadget*. Anggraeni dan Hendrizal (2018:64) menyatakan bahwa dalam kegiatan sehari-hari dari orang tua, dewasa, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget*. *Gadget* saat ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja. *Gadget* dapat dimanfaatkan untuk sarana jual beli atau berbisnis, menyimpan data, mendengarkan musik,

menonton video, mencari informasi terbaru, dan juga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau foto. Adanya hal ini membuktikan bahwa *gadget* adalah salah satu perkembangan teknologi yang aktual dan dapat diterima di masyarakat dengan baik.

Dikalangan anak-anak sekolah dasar pasti *gadget* sudah tidak asing lagi bagi mereka. Mayoritas anak memanfaatkan *gadget* untuk membantu atau memudahkan dalam penyelesaian tugas sekolah. Penggunaan *gadget* dikalangan anak sekolah dasar jika dimanfaatkan dengan bijak akan menimbulkan banyak manfaat seperti dapat membantu menstimulus anak supaya lebih kreatif dan dapat mengasah kecerdasan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *gadget* seperti *google chrome* dapat digunakan untuk mencari materi pembelajaran yang dibutuhkan. Untuk mencari hal atau informasi yang menarik anak bisa memanfaatkan *youtube*. Sejalan dengan pendapat Rozalia (2017:725) penggunaan *gadget* dapat berdampak positif diantaranya adalah imajinasi anak berkembang, mengasah kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan dapat melatih kemampuan anak memahami dan memecahkan masalah matematika.

Namun dibalik manfaat itu, ada banyak dampak negatif yang ditimbulkan dalam menggunakan *gadget* apabila digunakan terlalu sering dengan durasi yang cukup lama, seperti merusak jaringan syaraf dan otak yang diakibatkan dari radiasi dalam *gadget*, mata menjadi sakit, terganggunya jam tidur dan jam belajar, serta susah mengontrol emosi (Saniyyah et al., 2021:2133). Selain itu, interaksi anak dengan orang lain

akan menurun, anak akan menjadi individualis, kurangnya sikap sosial anak pada teman sebaya atau dengan orang lain. Sejalan dengan Widya (2020:29) mengungkapkan bahwa *gadget* berpengaruh pada kemampuan interaksi anak, disaat anak sedang asyik bermain *gadget* anak cenderung suka menyendiri dan tidak peduli dengan keadaan disekitarnya. Diperkuat dengan pendapat Marpaung (2018:58) dampak negatif pada pengguna *gadget* adalah menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Sikap seperti inilah yang nantinya akan mempengaruhi pada karakter anak yaitu peduli sosial.

Peduli sosial adalah karakter yang harus ditanamkan pada diri siswa. Peduli sosial menurut Fauzi dkk (2017:29) yaitu suatu kesadaran atau kepekaan terhadap lingkungan sekitar dimana siswa menjadi mempunyai keinginan untuk selalu membantu orang lain. Didukung oleh pendapat Zuchdi (dalam Fauzi et al., 2017:29) peduli sosial adalah suatu tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain. Dari uraian diatas mengenai peduli sosial dapat disimpulkan bahwa peduli sosial adalah sebuah gerakan atau perilaku yang selalu ingin memberikan bantuan kepada orang lain.

Disaat anak mempunyai ketertarikan lebih pada *gadget*, maka perlu diperhatikan pada perilaku peduli sosialnya. Apa yang di lihat dan di pelajari akan membentuk perilaku anak. Menurut Walgito (dalam Saniyyah et al., 2021:2134) pengguna memungkinkan bermain *gadget* di

tempat yang ramai maupun sepi. Sehingga sosialisasi anak menjadi berkurang dan kurang peka terhadap lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada bulan Januari 2022 ditemukan kasus bahwa banyak anak usia sekolah dasar sering menggunakan dan bermain *gadget*. Akibatnya karakter peduli sosial anak terhadap sesamanya belum terlihat. anak cenderung tidak peduli dan bersikap kurang sopan terhadap orang-orang yang ada di sekitarnya. Kasus lain yang ditemukan yaitu anak mengalami perubahan perilaku dengan meningkatnya sikap individualisme yang menjadikan anak kurang peka dan sering mengabaikan orang yang meminta bantuannya. Berdasarkan wawancara awal dengan orang tua dan kerabatnya juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* secara terus menerus akan mengakibatkan belum terlihatnya karakter peduli sosial siswa.

Berdasarkan penelitian Wenni (2019:69) membuktikan bahwa *gadget* sangat berdampak pada karakter peduli sosial anak, dimana anak akan kehilangan ketertarikan pada aktivitas bermain yang membuat anak lebih bersifat individualis. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Bima (2020:33) menunjukkan bahwa nilai peduli sosial pada siswa masih kurang baik, anak cenderung kurang merespon, tidak peduli, menjadi egois, dan mudah marah pada saat bermain HP.

Berdasarkan uraian diatas, maka hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk mengetahui lebih lanjut tentang penggunaan *gadget* dan dampaknya pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar, sehingga

penelitian ini berjudul **“Penggunaan *Gadget* dan Dampaknya Pada Karakter Peduli Anak Usia Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terjadinya perubahan perilaku peningkatan sikap individualisme pada anak yang menggunakan *gadget* sehingga menjadikan anak kurang peka dan sering mengabaikan orang yang ada di sekitarnya.
2. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar belum dimanfaatkan secara bijak sehingga membuat anak belum memunculkan karakter peduli sosial terhadap orang yang ada di sekitarnya.
3. Banyaknya ragam fitur yang ada di dalam *gadget* membuat anak semakin nyaman dan susah dalam menjauhkan diri dari *gadget* sehingga ketika anak diganggu atau bahkan diajak untuk berinteraksi siswa cenderung merespon dengan sikap kurang sopan atau tidak menghargai dan menghormati seperti marah dan tidak mendengarkan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *gadget* dan dampaknya pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik.
2. Mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan sebagai bahan diskusi ilmiah bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Serta dapat menjadi bahan kajian bagi penelitian lanjutan dan perbandingan maupun tujuan lainnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi pada orang tua pentingnya memperhatikan bagaimana penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak untuk mencegah dampak yang akan ditimbulkan dari *gadget*.

b. Bagi Anak

Memberikan informasi pada anak bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan berdampak negatif pada karakter peduli sosialnya.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan penulis dalam melaksanakan penelitian serta menulis karya ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori *Gadget*

1. Definisi *Gadget*

Gadget adalah sebuah elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia *gadget* biasa disebut “acang”. Unsur kebaruan dari *gadget* menjadi pembeda dari perangkat elektronik lainnya, setiap hari *gadget* selalu meluncurkan teknologi terbaru yang semakin memudahkan hidup manusia (Pujiyanto, 2017:17). Sependapat dengan (Susanti et al., 2018:6) *gadget* disetiap harinya selalu memunculkan teknologi terupdate atau baru sehingga membuat hidup para penggunanya semakin praktis. Saat ini *gadget* sudah banyak digunakan oleh orang dewasa, anak-anak bahkan balita. Fungsi dan manfaat *gadget* sangat banyak bagi penggunanya, sehingga dapat dikatakan bahwa *gadget* lebih memudahkan dalam kegiatan manusia.

Definisi *gadget* menurut Ariston (2018:87) yaitu suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yaitu memudahkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Pebriana (2017:3) *gadget* yaitu sebuah elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Dari uraian pendapat diatas mengenai definisi *gadget* dapat disimpulkan bahwa *gadget* yaitu sebuah alat elektronik yang di

dalamnya terdapat fitur-fitur modern dan canggih yang dapat dimanfaatkan dalam memudahkan kehidupan, seperti media untuk mendapatkan informasi, belajar, hiburan, dan masih banyak lagi.

2. Jenis *Gadget*

Gadget memiliki macam-macam jenis. Berikut jenis *gadget* yang sering dan banyak digunakan (Jaka & Armayati, 2013:29):

- a. *Handphone* atau HP, yaitu seperangkat telekomunikasi elektronik berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dan mempunyai fungsi yang sama dengan telepon saluran tetap. Jenis *gadget* inilah yang paling banyak digunakan saat ini. Seiring dengan perkembangan HP banyak ragamnya. Mulai yang menggunakan *OS* android, *Ios*, maupun *windowsphone* (Latifah, 2013:18).
- b. Laptop merupakan sebuah komputer kecil yang *flexible* sehingga dapat dibawa kemana-mana karena ringan dan tidak perlu terhubung langsung ke sumber listrik.
- c. Tablet adalah perangkat dari hasil modifikasi antara *smartphone* dan laptop. Tablet memiliki layar lebih besar dari *Handphone*.
- d. Komputer adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi sama seperti laptop namun komputer tidak *flexible* karena harus terhubung dengan sumber listrik.

Dari uraian mengenai jenis *gadget* diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* terbagi menjadi beberapa jenis seperti *Handphone* (HP) atau *Smartphone*, laptop, tablet, dan komputer. Namun dari berbagai jenis *gadget* yang sudah dijelaskan diatas, yang sering dan banyak digunakan pada saat ini adalah *Handphone* atau HP.

3. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat bagi pemiliknya. Menurut Chusna (2017:318) *gadget* dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Kegunaan *gadget* secara umum adalah sebagai berikut:

a. Komunikasi

Gadget dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi dengan banyak orang sehingga, dapat menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirim pesan (Kamanto, 2004:58).

b. Sosial

Di dalam *gadget* sekarang banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menambah teman serta menjalin hubungan dengan saudara yang jauh sehingga dapat betukar kabar dan berita.

c. Pendidikan

Pada zaman yang serba canggih ini, belajar tidak hanya pada buku saja. Dengan memanfaatkan aplikasi yang ada pada *gadget* siswa dapat mengakses berbagai materi yang diinginkan tanpa harus datang ke perpustakaan (Chusna, 2017:318).

d. Hiburan

Di dalam *gadget* terdapat banyak fitur serta aplikasi yang dapat terhubung dengan internet. Melalui *gadget* kita dapat mengunduh *game* untuk dimainkan ketika waktu luang, menonton video, mendengarkan musik, memfoto objek.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat *gadget* secara umum ada 4 antara lain komunikasi, sosial, pendidikan, dan hiburan.

4. Tingkatan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* saat ini sangat perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya. Sari dan Mitsalia (dalam Susilawati, 2020:19) mengatakan bahwa pemakaian *gadget* yang memakan waktu 30-75 menit dapat mengakibatkan kecanduan, penggunaan *gadget* dengan tingkat tinggi jika dalam penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam/hari, dalam sekali pemakaian bisa memakan waktu lebih dari 75 menit dan pemakaiannya lebih dari 1 kali. Kemudian menurut Yordi (dalam Susilawati, 2020:20), penggunaan *gadget* dalam tingkatan sedang yaitu durasi pemakaiannya 40-60 menit/hari dan dalam penggunaannya 2-3 kali. Kemudian tingkatan rendah jika penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan penggunaan per harinya maksimal 2 kali.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Judhita (2016:14) durasi penggunaan *gadget* dibagi menjadi 3 antara lain:

- a. Tinggi yaitu penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam/hari
- b. Sedang yaitu penggunaan *gadget* sekitar 3 jam/hari
- c. Rendah yaitu penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam/hari

Berdasarkan uraian diatas mengenai tingkatan penggunaan *gadget* dapat disimpulkan menjadi 3 tingkatan yaitu tinggi dengan pemakaian lebih dari 3 kali/hari serta durasi lebih dari 2 jam, sedang dalam pemakaian hanya 3 kali/hari serta durasi maksimal 1 jam, dan rendah dengan pemakaian maksimal 2 kali/hari serta durasi penggunaan kurang dari 30 menit. Terlihat jelas bahwa untuk mencegah tingkat kecanduan dalam penggunaan *gadget* harus mempunyai batasan.

5. Definisi Kecanduan Gadget

Kecanduan *gadget* dikenal dengan istilah *Screen Dependency Disorder* (SDD) yang artinya perilaku adiksi pada layar *gadget* (Budi, 2020:30). SDD dapat menyerang anak di usia berapapun. Kecanduan menurut Kwon dkk (dalam Simangunsong & Sawitri, 2017:54) adalah perilaku yang menunjukkan ketertarikan berlebih pada *smartphone* yang mengakibatkan penggunanya mengalami masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol implus terhadap diri seseorang.

Chiu (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013:18) menyatakan bahwa *smartphone addiction* adalah kecanduan yang risikonya cenderung

lebih ringan dari pada kecanduan alkohol maupun kecanduan obat-obatan. Dapat dikatakan sebagai kecanduan jika seseorang tidak dapat mengontrol keinginan dirinya sendiri dan dapat menyebabkan dampak negatif baik pada diri sendiri maupun orang lain (Listyo, 2013:8).

Berdasarkan beberapa uraian diatas kecanduan *gadget* yaitu suatu perilaku yang menyebabkan ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak buruk pada individu.

6. Ciri-Ciri Kecanduan *Gadget*

Kemunculan *gadget* mengakibatkan banyak kalangan menjadi lebih asik dan sibuk dengan fitur yang ada di dalam *gadget*, individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media daripada bertatap muka secara langsung. Bian dkk (dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013:17) *Gadget* juga memiliki efek baru pada perilaku penggunaanya.

Kwon dkk (dalam Mawarpury et al., 2020:29) mengembangkan *Smartphone* adiksi dalam 5 aspek adalah sebagai berikut:

a. *Daily-life Disturbance*

Mencakup gangguan aktivitas sehari-hari seperti hilangnya pekerjaan yang sudah direncanakan, penglihatan buram, kesulitan dalam berkonsentrasi, nyeri pada pergelangan tangan dan leher bagian belakang serta gangguan pada tidur.

b. *Withdrawal*

Mencakup rasa tidak sabar, gelisah saat berjauhan dengan *gadget*, selalu teringat *gadget* walaupun sedang tidak menggunakannya, terus menerus menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu dan menjadi lebih mudah tersinggung saat diganggu ketika sedang menggunakan *gadget*.

c. *Cyberspace-oriented relationship*

Merasa hubungan dengan teman onlinenya yang dikenal melalui *gadget* jauh lebih dekat dan akrab dari pada hubungan pertemanan dengan teman di kehidupan nyata, ketika tidak menggunakan *gadget* perasaan seperti kehilangan yang berlebih dan juga selalu memeriksa *gadget* walaupun tidak ada yang menghubunginya.

d. *Overuse*

Keadaan dimana tidak dapat mengontrol saat menggunakan *gadget*, ketika sedang mencari sesuatu lebih memilih untuk menggunakan *gadget* dari pada meminta bantuan dengan orang lain, dimanapun selalu membawa pengisi daya, dan adanya dorongan untuk menggunakan *gadget* kembali setelah berhenti menggunakan *gadget* untuk beberapa saat.

e. *Tolerance*

Merupakan suatu usaha untuk mengontrol diri dalam penggunaan *gadget*, namun usahanya selalu gagal.

Selain 5 aspek *smartphone adiksi* inilah ciri-ciri anak yang mengalami kecanduan *gadget* menurut Mayrina (2020:30) antara lain:

- a. Menunjukkan perilaku gelisah atau kurang nyaman ketika tidak bermain *gadget*.
- b. Waktu dihabiskan untuk bermain *gadget* atau bermain *gadget* sampai lupa waktu.
- c. Tidak dapat mengurangi atau berhenti bermain *gadget*.
- d. Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar.
- e. Selalu bermain dan memandangi *gadget* meski sudah diberi tahu dampak buruknya.
- f. Berbohong mengenai durasi penggunaan *gadget* dengan orang tua.
- g. Menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perasaan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* antara lain gelisah dan tidak nyaman ketika tidak bermain *gadget*, tidak dapat mengontrol diri saat menggunakan *gadget*, kehilangan ketertarikan dengan dunia luar, mudah tersinggung atau marah, selalu menunda pekerjaan yang sudah direncanakan, dan sulit berkonsentrasi.

7. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget jika digunakan dengan semestinya pasti akan bermanfaat baik bagi manusia sedangkan jika *gadget* tidak digunakan dengan bijak maka akan berdampak buruk bagi penggunanya. Berikut dampak positif serta negatif dari *gadget*:

a. Dampak Positif

- 1) *Gadget* mempermudah komunikasi, melalui media sosial atau aplikasi yang ada di dalam *gadget* maka manusia akan lebih mudah dalam berkomunikasi dengan teman, saudara, ataupun teman baru. Dengan banyaknya jejaring sosial yang terdapat pada *gadget*, maka kita dengan mudah dapat menambah teman (Chusna, 2017:324).
- 2) Menambah Pengetahuan, dengan memanfaatkan fitur atau aplikasi yang ada di dalam *gadget*, kita dapat mengakses dan mencari situs tentang pengetahuan yang kita inginkan.
- 3) Merangsang anak berpikir kreatif, banyak aplikasi atau *game* yang membutuhkan strategi serta kejelian untuk dapat menyelesaikannya. Adanya hal ini membuat anak menjadi banyak ide dan berpikir secara kreatif.

Menurut Yordi (dalam Susilawati, 2020:22) dampak positif penggunaan *gadget* antara lain:

- 1) Lebih efektif dalam berkomunikasi
- 2) Merangsang kreatifitas anak
- 3) Memudahkan akses ke luar negeri
- 4) Manusia lebih pintar dan lebih berinovasi

Sedangkan menurut Adilla (dalam Sandrawita, 2019:31) dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah Ilmu Pengetahuan

Gadget dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Saat ini, anak-anak dapat mengakses internet untuk hiburan maupun sebagai sarana untuk membantu menyelesaikan tugas sekolah serta menambah ilmu pengetahuan mereka.

2) Memudahkan Komunikasi

Fungsi utama dari *gadget* itu sendiri adalah memudahkan untuk komunikasi. Melalui fitur video call membuat seseorang dapat bertemu teman bahkan keluarga walaupun berbeda tempat.

3) Memperluas Jaringan Pertemanan

Banyaknya aplikasi yang ada dalam *gadget* seperti *instagram*, *line*, *path*, *skype* memudahkan kita untuk mendapatkan teman baru bahkan dari berbagai belahan dunia manapun.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif penggunaan *gadget* yang sudah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki banyak dampak positif diantaranya adalah memudahkan dalam berkomunikasi, menambah pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, membuat manusia semakin berinovasi dan kreatif.

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- 1) Kecanduan. Anak yang sudah kecanduan dan menganggap *gadget* adalah suatu hal yang menjadi kebutuhan, akan sulit melepas *gadget* yang dimilikinya. Mereka akan merasa gelisah jika tidak menggunakan *gadget*. Waktu mereka dihabiskan

untuk bermain dengan *gadget* yang mengakibatkan anak menjadi kurang dekat dengan teman dan juga orang tuanya, mereka juga cenderung menjadi *introvert*.

- 2) Sulit berkonsentrasi di dunia nyata. Pada saat anak dijauhkan dari *gadgetnya* maka anak akan menjadi mudah bosan, gelisah, dan amarahnya tidak dapat dikontrol (Chusna, 2017:322).
- 3) Penurunan kemampuan dalam berinteraksi. Anak yang sudah kecanduan *gadget* maka akan memilih untuk selalu menyendiri bersama *gadget* dibandingkan bermain diluar bersama teman-temannya. Yang mengakibatkan anak sulit dalam berinteraksi.
- 4) Mata menjadi sakit. Fokus mata pada saat menggunakan *gadget* itu pada objek yang ada di dalam gadget. Jika dibiarkan begitu saja dapat menyebabkan pusing dan tegang di daerah kelopak mata.
- 5) Kesehatan tangan terganggu. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014:20) dimana saat anak terlalu lama bermain *game* pada *gadget* maka dibagian tangan terutama jari akan mengalami kelelahan. Para ahli menyebut penyakit ini adalah “sindrom vibrasi”.
- 6) Gangguan tidur. Bila penggunaan *gadget* tidak diperhatikan dalam durasi pemakaiannya maka akan mengganggu jam tidur anak.

- 7) Pudarnya kreativitas. Anak yang kecanduan terhadap *gadget* cenderung menjadi kurang aktif dan kreatif karena saat anak diberi tugas pasti akan mencari jawabannya dengan *browsing* di internet dengan begitu anak akan terlatih untuk malas dalam berpikir.
- 8) Terganggunya fungsi PFC kecanduan teknologi yang dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* yaitu bagian dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, dan tanggung jawab serta pengambilan keputusan dan nilai moral lainnya. Anak yang sudah kecanduan dengan *gadget* otak akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu (Hastuti, 2012:117).

Berdasarkan uraian mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* yang sudah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* juga memiliki banyak sekali dampak negatif bagi penggunanya jika tidak bijak dalam menggunakan diantaranya adalah kecanduan, sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, memudarkan kreatifitas, mengganggu kesehatan, mempengaruhi perkembangan otak, dan menurunkan kemampuan berinteraksi.

B. Pendidikan Karakter

1. Definisi Pendidikan Karakter

Pendidikan yaitu salah satu bentuk usaha manusia dalam menggali, menumbuhkan, serta mengembangkan potensi-potensi yang ada sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam lingkungan guna untuk melangsungkan hidupnya. UU tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan yaitu suatu rencana manusia untuk menciptakan suatu kegiatan yaitu belajar mengajar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam diri sendiri, masyarakat dan negara. Seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia.

Istilah karakter merupakan suatu perilaku khas seseorang atau kelompok. Keberadaan kurangnya kebajikan seperti integritas, keberanian, toleransi, sikap peduli, saling menghargai, perilaku maupun kebiasaan yang baik adalah suatu ukuran kualitas moral terhadap individu. Karakter menurut Muhammad Ali Ramdhani (2013:29) yaitu suatu ciri khas setiap individu untuk berfikir dan berperilaku dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan negara. Sedangkan karakter menurut Sukiyat (2020:3) yaitu sifat manusia yang dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku yang dapat membedakan dengan individu lainnya. Dari uraian mengenai pengertian karakter dapat disimpulkan bahwa karakter yaitu suatu keunikan yang ada pada

diri manusia yang dapat membedakan antara individu satu dengan individu lainnya.

Peteson (dalam Maulana, 2020:12) pendidikan karakter yaitu sebuah istilah yang menggambarkan kurikulum dan ciri-ciri sebuah organisasi sekolah yang mendukung pengembangan nilai-nilai fundamental anak di sekolah. Sedangkan pendapat Berkowitz and Bier (dalam Maulana, 2020:12) pendidikan karakter yaitu suatu nilai-nilai dasar kemanusiaan yang diajarkan oleh peserta didik seperti perbuatan kebaikan, jujur, murah hati, keberanian, keadilan, dan menghargai kepada orang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang membantu untuk mengembangkan potensi manusia agar terbentuk akhlak, watak, dan kepribadian sebagai manusia.

2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan karakter yaitu meningkatkan kualitas penyelenggaraan serta hasil pendidikan peserta didik pada pembentukan karakter secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi kelulusan (Suprayitno, Adi, & wahuydi, 2020:7). Tujuan pendidikan karakter yaitu untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan iman dan taqwa

terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan pancasila (Gunawan, 2012:30).

Fungsi pendidikan karakter yaitu untuk mengarahkan sikap dan perilaku manusia ke arah yang lebih baik dan berharap kelak menjadi manusia yang bermanfaat dan tangguh dalam menghadapi tantangan (Setiardi, 2017:138). Merujuk pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 fungsi dan tujuan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Helmawati, 2014:156).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan fungsi dan tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk karakter atau akhlak peserta didik. Akhlak yang mulia dapat mewujudkan peradaban bangsa yang bermartabat.

3. Nilai-nilai Pembentukan Karakter

Ada 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh DIKNAS. 18 nilai-nilai tersebut disebut sebagai karakter dasar dan dapat digunakan sebagai pijakan untuk mewujudkan suatu tujuan pendidikan karakter. Berikut adalah 18 nilai-nilai pendidikan karakter menurut DIKNAS antara lain:

a. Religius yaitu suatu sikap dan perilaku manusia dalam mendekati dirinya dengan sang pencipta, toleran pada

pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun berdampingan dengan pemeluk agama lain.

- b. Jujur yaitu berkata apa adanya, tidak melebih-lebihkan, berbuat dan berkata sesuai fakta, dan tidak curang.
- c. Toleransi yaitu sikap dan perilaku menghargai dalam perbedaan baik itu suku, agama, ras, etnis, dan pendapat atau tindakan yang berbeda dari orang lain.
- d. Disiplin yaitu patuh dan tertib pada aturan yang sudah ada.
- e. Kerja keras yaitu menyelesaikan tanggungan atau tugas dengan sungguh-sungguh.
- f. Kreatif yaitu suatu cara berfikir untuk menghasilkan ide baru.
- g. Mandiri yaitu suatu tindakan yang menunjukkan bahwa tidak mudah bergantung pada orang lain.
- h. Demokratis yaitu suatu sikap, tindakan, serta cara berfikir yang menyamaratakan hak dan kewajiban orang lain itu sama dengan dirinya.
- i. Rasa ingin tahu yaitu suatu sikap dan perilaku yang selalu ingin tahu lebih dalam mengenai apa yang dilihat, didengar, maupun yang dipelajarinya.
- j. Semangat Kebangsaan yaitu perilaku yang selalu mementingkan kepentingan bangsa serta negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok.

- k. Cinta tanah air yaitu suatu sikap dan perilaku yang menunjukkan cinta pada tanah air seperti kepedulian, kesetiaan, dan menjunjung tinggi terhadap bangsa.
- l. Menghargai prestasi yaitu suatu perilaku mau mengakui dan menghormati pencapaian orang lain sehingga dirinya terdorong untuk mencapai suatu keinginan yang bermanfaat untuk banyak orang.
- m. Bersahabat/komunikatif yaitu suatu perilaku yang menggambarkan suka bicara, berbaur dengan banyak orang, dan dapat berkerja secara tim.
- n. Cinta damai yaitu suatu tindakan yang selalu mengindahkan pertemanan dan tidak suka membuat keributan sehingga membuat orang yang ada disekitarnya merasa nyaman dan aman.
- o. Gemar membaca adalah suatu kebiasaan seseorang yang dapat memanfaatkan waktu untuk membaca sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya.
- p. Peduli lingkungan yaitu suatu perilaku untuk merawat dan memperbaiki lingkungan yang sudah mengalami kerusakan serta usaha yang selalu mencegah dalam kerusakan lingkungan.
- q. Peduli sosial yaitu suatu tindakan seseorang yang suka memberi bantuan pada banyak orang.
- r. Tanggung jawab yaitu suatu tindakan sadar akan konsekuensi dalam melaksanakan tugas.

4. Definisi Peduli Sosial

Kepedulian dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) artinya memperhatikan. Sedangkan peduli sosial adalah suatu sikap seseorang yang memperhatikan, mengindahkan dan menghiraukan orang lain yang ada di sekitarnya (Sugono & Dkk, 2008:1156).

Peduli sosial menurut Hamid Said Hasan (2010:10) yaitu sikap seseorang yang selalu ingin memberikan bantuan ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan. Sedangkan menurut Nursalam dkk (2020:150) peduli sosial (*Sosial care*) yaitu sikap serta perilaku manusia dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang dilakukan untuk diri sendiri, orang lain, dan Tuhan. Peduli sosial yaitu suatu tindakan yang memperlakukan orang lain dengan penuh ketulusan dan kebaikan seperti peka dengan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain sehingga memunculkan keinginan untuk menolong, dan tidak bertindak kasar.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian peduli sosial dapat disimpulkan bahwa peduli sosial yaitu suatu tindakan selalu ingin memberikan bantuan atau pertolongan kepada orang lain.

5. Indikator Peduli Sosial

Indikator peduli sosial menurut Kementerian Pendidikan Nasional (KEMENDIKAS) yaitu ketika siswa mempunyai sikap seperti dibawah ini:

- a. Empati pada teman, artinya siswa dapat merasakan dan memberi tanggapan karena peduli.
- b. Melaksanakan aksi sosial, artinya melakukan suatu kegiatan sosial yang dapat bermanfaat bagi orang banyak
- c. Menciptakan kerukunan dalam kelas, artinya siswa dapat menciptakan suasana nyaman dan tenang di dalam kelas.

Berikut uraian beberapa indikator karakter peduli sosial menurut Samani dan Hariyanto (2014:51):

- a. Sopan dalam memperlakukan orang lain
- b. Santun dalam bertindak.
- c. Toleran dengan berbagai perbedaan.
- d. Tidak menyakiti perasaan orang.
- e. Tidak curang dalam mengambil keuntungan.
- f. Dapat berkerjasama.
- g. Terlibat di kegiatan masyarakat
- h. Saling menyayangi
- i. Cinta damai.

Sedangkan uraian beberapa indikator karakter peduli sosial menurut Furqon (2010:34) antara lain:

- a. Peduli terhadap orang lain.
- b. Selalu menghargai dan menghormati hak-hak orang lain.
- c. Dapat berkerjasama.
- d. Suka Menolong.

Berdasarkan indikator-indikator diatas mengenai peduli sosial dapat disimpulkan bahwa indikator kepedulian sosial antara lain yaitu suka menolong dan membantu orang lain serta sopan dan santun dalam bertindak dengan orang yang lebih tua ataupun dengan orang yang lebih muda.

C. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran yang sudah dilakukan oleh penulis, masih sedikit penelitian yang membahas tentang dampak dari *gadget* pada karakter peduli sosial. Namun peneliti menggunakan acuan penelitian terdahulu yang menurut peneliti relevan.

Yang pertama yaitu penelitian oleh Wenni yang berjudul “*Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli sosial Siswa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*”. Hasilnya *gadget* berdampak pada karakter sosial siswanya. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama meneliti tentang dampak dari penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial siswa. Perbedaannya terletak pada jenis dan metode penelitiannya, lokasi penelitian, serta subjek penelitian. Penelitian Wenni menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sehingga penelitian ini menjadi penelitian lanjut dari penelitian yang terdahulu.

Yang kedua yaitu penelitian oleh Bima Dwi Maulana dengan judul skripsi “*Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi*”. Hasil penelitian ini

adalah ditemukan ada 6 karakter sosial pada siswanya yaitu karakter toleransi, peduli sosial, peduli lingkungan, berkomunikasi, cinta damai, dan juga tanggung jawab. Analisis dari kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa diperoleh data sebagai berikut: (a) Nilai tanggung jawab pada siswa di mana 9 dari 13 orang tua menyetujui pertanyaan bahwasanya anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar; (b) Nilai peduli sosial pada siswa di mana data menunjukkan bahwa nilai peduli sosial siswa masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung kurang merespon dan tidak peduli pada waktu bermain HP; (c) Nilai cinta damai pada anak di mana data menunjukkan bahwa nilai cinta damai anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 12 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi egois dan mudah marah pada waktu bermain HP; (d) Nilai peduli lingkungan pada anak di mana data menunjukkan bahwa nilai peduli lingkungan anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 13 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak cenderung menjadi pemalas dan kurang peduli lingkungan pada waktu bermain HP; (e) Nilai berkomunikasi pada siswa di mana data menunjukkan bahwa nilai berkomunikasi anak masih kurang baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pernyataan 11 orang tua selaku responden yang sependapat bahwa anak menjadi kurang berkomunikasi dengan keluarga pada waktu bermain HP; (f) nilai toleransi pada siswa di mana data

menunjukkan bahwa nilai toleransi siswa masih kurang baik. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus dan pembahasannya juga sama yaitu dampak yang diakibatkan dari penggunaan *gadget*. Perbedaannya ada di fokusnya, fokus penelitian yang dilakukan oleh Bima Dwi Maulana adalah untuk mengetahui jenis karakter sosial siswa secara menyeluruh dan dampak kesalahan penggunaan *gadget* pada karakter sosial siswa. Sehingga penelitian ini menjadi penelitian lanjut dari penelitian yang terdahulu.

Yang ketiga yaitu penelitian oleh Titik Mukaromah dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”. Hasilnya *gadget* yang digunakan mempunyai dampak positif dan negatif. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan meneliti tentang dampak penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya ada pada fokus penelitiannya, penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukaromah fokus pada dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosialnya. Sehingga penelitian ini menjadi penelitian lanjut dari penelitian yang terdahulu.

D. Kerangka Pemikiran

Gadget merupakan sebuah alat elektronik canggih yang bisa memudahkan semua kegiatan manusia dalam kehidupannya baik untuk komunikasi, sosial, pendidikan, dan juga hiburan. Saat ini *gadget* sudah tidak asing lagi bagi anak usia sekolah dasar yang sudah memiliki *gadget*

sendiri maupun yang belum, dari banyaknya fitur yang ada dalam *gadget* dan kurangnya pengawasan orang tua membuat anak sulit untuk menjauhkan diri dari *gadgetnya* atau kecanduan.

Dengan adanya kondisi seperti ini anak semakin asik dan berlebihan dalam bermain *gadget* yang akan berdampak negatif pada perkembangan peduli sosialnya. Adapun indikator peduli sosial adalah menolong dan membantu orang lain, sopan dan santun dalam bertindak dengan orang lain. Namun, jika anak menggunakan *gadget* secara bijak, tidak berlebihan, dan ada pengawasan dari orang tua *gadget* akan berdampak positif bagi perkembangan peduli sosialnya anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merumuskan kerangka berpikir sebelum melakukan penelitian sebagai dasar dalam meneliti. Berikut ini adalah gambaran paradigma peneliti:



Gambar 1. Kerangka berpikir

E. Pertanyaan Penelitian

1. Penggunaan *gadget*:
 - a. Apa jenis *gadget* yang digunakan oleh anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik?
 - b. Aplikasi apa saja yang terdapat pada *gadget* anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik?
 - c. Bagaimana fungsi dan mafaat *gadget* pada anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik?
2. Dampak penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial:
 - a. Bagaimana dampak *gadget* pada sikap anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik dalam membantu dan menolong orang lain?
 - b. Bagaimana dampak *gadget* pada sikap sopan anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik dalam memperlakukan orang lain?
 - c. Bagaimana dampak *gadget* pada sikap santun anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik dalam bertindak di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*Case Study*). Nana Syaodih (2005:60) penelitian kualitatif (*qualitative research*) yaitu penelitian yang digunakan untuk mendiskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Lincoln dan Guba (dalam Sayekti, 1992:34) pendekatan kualitatif juga dapat dikatakan sebagai *case study* ataupun *qualitative*, karena penelitiannya yang mendetail dan juga mendalam terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan subjek penelitian.

Pada dasarnya tujuan dari penelitian studi kasus yaitu untuk mengetahui sesuatu lebih dalam. Maka pada penelitian ini peneliti akan mengetahui secara mendalam tentang bagaimana penggunaan *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik.

B. Setting Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik, Kec. Pringsurat, Kab. Temanggung. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2022 sampai 6 Mei 2022.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini dibatasi dengan berfokus pada penggunaan *gadget* dan dampaknya pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar di RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik.

D. Sumber Data

Penulis menggunakan dua sumber data dalam menyusun penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang didapatkan melalui pertanyaan umum dan bertujuan untuk mengungkap data dari subjek penelitian (Herdiansyah, 2013:104). Maksud data primer yaitu datanya didapatkan dari perkataan lisan serta tingkah laku oleh subjek penelitian yang dapat dipercaya. Sumber data primer pada penelitian ini adalah 10 anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget* dan 10 orang tua terdiri dari 2 ayah dan 8 ibu.

2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang didapatkan dari sumber kedua yang menjadi pelengkap data primer seperti buku, catatan, jurnal penelitian, arsip baik yang sudah atau tidak dipublikasikan yang menjadi referensi terhadap tema yang diangkat. Data sekunder peneliti berkaitan dengan foto tentang kegiatan bagaimana anak menggunakan *gadget* dan perilaku atau dampak dari penggunaan *gadget* pada karakter sosial anak

E. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan yang nantinya akan peneliti gunakan sesuai dengan model pendekatan kualitatif dan menggunakan sumber informasi yang akurat untuk menjawab rumusan masalah, maka teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Burhan Bungin (2007:115) observasi yaitu suatu kegiatan mengamati pada suatu objek menggunakan panca indera seperti mata dan dibantu menggunakan panca indera yang lainnya. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian yaitu di rumah anak RT 001 Kelurahan/Desa Ngipik untuk memahami gambaran dini serta meneliti secara langsung yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* dan dampaknya pada karakter peduli sosial siswa.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dari subjek penelitian melalui pertanyaan-pertanyaan. Wawancara ini didapatkan dari subjek penelitian melalui tanya jawab dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan pokok permasalahan.

Peneliti melakukan wawancara pada beberapa sumber yang berkaitan dengan penelitian. Beberapa diantaranya adalah anak usia sekolah dasar, orangtua siswa, dan kerabat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah metode pengumpulan informasi yang digunakan disebuah penelitian yang berbentuk catatan atau tulisan yang berhubungan dengan penelitian seperti surat, dokumen arsip, gambar dan foto. Dokumentasi digunakan dengan tujuan agar informasi dari observasi dan wawancara dapat terkumpul dengan lengkap.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu sebuah alat yang digunakan untuk membantu memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data supaya mudah untuk diolah dan hasilnya lengkap, cermat dan lebih baik. Dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu instrumen pokok dan instrumen penunjang. Instrumen pokoknya yaitu peneliti itu sendiri sedangkan instrumen penunjangnya adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Peneliti sebelumnya menyusun kisi-kisi instrumen penelitian terlebih dahulu dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Kisi-kisi tersebut nantinya dibuat dalam sebuah lampiran yang meliputi pedoman wawancara, lembar observasi dan lembar atau tabel dokumentasi.

1. Pedoman Wawancara

Dalam pedoman wawancara ada beberapa poin pertanyaan yang nantinya dipakai untuk melaksanakan wawancara dan dalam penerapannya peneliti mengembangkan secara individu sesuai situasi agar dapat mendapat gejala yang tampak serta gambaran objek. Kisi-kisi tertera pada tabel dibawah ini:

Table 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Sub Aspek	No Butir Pertanyaan	
			Anak	Orang tua
1	Penggunaan <i>gadget</i> anak	a. Jenis <i>gadget</i>	1,2	1,2
		b. Aplikasi	3,4	3,4
		c. Fungsi dan Manfaat	5,6,7,8,9,10	5,6,7,8,9,10,11,12
2	Dampak <i>gadget</i> pada karakter peduli sosial anak	a. Menolong dan membantu orang lain	1,2	1,2
		b. Memperlakukan orang lain dengan sopan	3,4,5	3,4,5
		c. Bertindak santun	6,7,8	6,7,8

2. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi terdiri dari beberapa pertanyaan secara garis besar tentang apa saja yang nantiakan dilakukan observasi, tetapi dalam penelitian peneliti harus menjabarkan pedoman guna

memperoleh informasi yang lengkap, akurat dan luwes. Instrumen observasi dapat dilihat dibawah ini yaitu aspek-aspek yang diamati:

Table 2 Kisi-kisi pedoman observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati
1	Penggunaan <i>gadget</i> anak usia sekolah dasar	Observasi terkait: a. Jenis <i>gadget</i> b. Aplikasi c. Fungsi dan manfaat <i>gadget</i>
2	Dampak Penggunaan <i>gadget</i> pada karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar	Observasi terkait perilaku karakter peduli sosial yang muncul pada anak dalam aspek: a. Menolong dan membantu orang lain b. Memperlakukan orang lain dengan sopan c. Bertindak santun

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah informasi yang nantinya dicari dengan cara tercatat maupun menggunakan media massa. Dokumen tersebut berupa gambar atau foto, catatan laporan, data yang tertulis, arsip, atau bisa informasi lewat audio yang dapat menyatakan penggunaan *gadget* siswa dan perilaku siswa dari dampak penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosialnya.

Table 3 Metode Pengumpulan Data

No	Metode Pengumpulan Data	Alat Pengumpul Data	Responden
1.	Observasi	a. Kamera b. Lembar Observasi	a. Anak usia sekolah dasar

2.	Wawancara	a. Buku b. Perekam suara c. Lembar pertanyaan	a. Anak usia sekolah dasar b. Orang tua anak
3	Dokumentasi	a. Kamera	a. Anak usia sekolah dasar

G. Uji Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang sudah didapatkan sehingga data tersebut menghasilkan data yang valid, maka peneliti menguji data tersebut menggunakan teknik triangulasi sumber, teknik, dan juga perpanjangan waktu.

Triangulasi sumber menurut Sugiyono (2015:373) adalah teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data yang sudah didapat melalui beberapa sumber. Pada penelitian ini peneliti mencocokkan hasil wawancara anak dengan hasil wawancara orang tua. Sedangkan triangulasi teknik adalah suatu teknik untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data yang sudah didapat melalui sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini peneliti membandingkan hasil wawancara pada informan dengan hasil observasi dan dokumentasi.

H. Teknik Analisis Data

Patto (dalam Moleong, 2000:103) analaisi data merupakan teknik yang digunakan untuk mengurutkan data, mengelompokan ke dalam suatu pola, mengkategorisasikan, serta menyatukan dalam uraian dasar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data pada konsep *interactive model* Milles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015) yang menganalisis datanya menggunakan tiga langkah:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

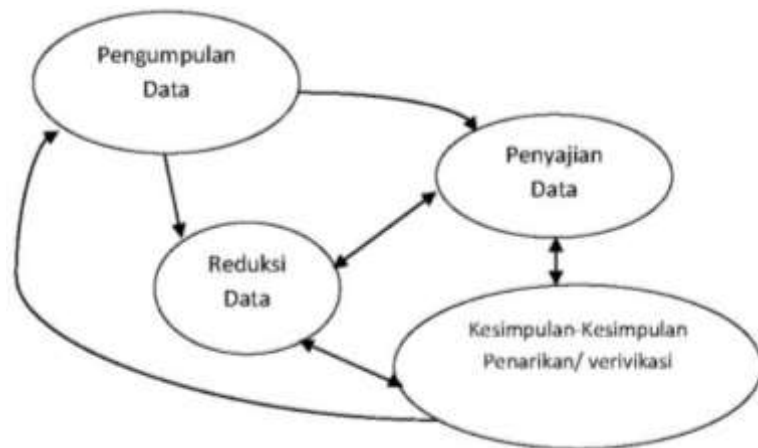
Reduksi data yaitu suatu proses menganalisis data yang memfokuskan pada pemilahan dan penyederhanaan data yang diperoleh dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data yang diambil yaitu data yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial siswa.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Pada penelitian kualitatif, pada tahap penyajian data awal yang sudah di kelompokkan selanjutnya disajikan dengan data berupa teks naratif dengan uraian singkat, padat, dan jelas yang disesuaikan dengan pengelompokan data.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verifikasi*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif itu masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Pada tahap penarikan kesimpulan ini dapat diambil kesimpulan secara umum. Kesimpulan yang akan di dapat nantinya yaitu dampak penggunaan *gadget* pada karakter peduli sosial siswa. proses analisis data disajikan dalam gambar 2 berikut:



Gambar 2. Proses analisis data

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik dapat disimpulkan bahwa: 1) Jenis *gadget* yang digunakan anak adalah HP, HP yang digunakan anak adalah milik orang tua, 2) Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *WhatsApp*, *youtube*, *google*, *game*, *tik-tok*, dan *instagram*, 3) Fungsi dan manfaat *gadget* yaitu mayoritas anak menggunakan *WhatsApp* untuk berkomunikasi dengan orang terdekat dan teman-temannya. *Youtube* untuk menonton video animasi kartun dan video *game*. *Google* untuk mencari materi sekolah, *game stumble guys* dan tata rias dimainkan saat waktu luang, *tik-tok* untuk menonton berbagai macam konten, dan *instagram* untuk berfoto menggunakan filter lucu. Intensitas penggunaan *gadget* dalam sehari rata-rata partisipan menghabiskan waktu lebih dari 3 jam.
2. *Gadget* yang digunakan oleh anak usia sekolah dasar di RT 001 Kel/Desa Ngipik mempengaruhi karakter peduli sosial anak pada aspek: 1) Membantu dan menolong orang lain dimana mayoritas anak cenderung mau menolong orang lain ketika ada perintah, ada paksaan, dan menunggu anak untuk menyelesaikan bermain HP terlebih dahulu 2) sopan dalam memperlakukan orang lain dimana mayoritas anak

cenderung tidak memperhatikan dan bahkan tidak melihat orang yang mengajak bicara. marah dan membentak saat ditegur bermain HP, 3) Santun dalam bertindak dimana respon mayoritas anak saat berpapasan dengan orang lain cenderung cuek dan tidak menghiraukan, tidak mengatakan tolong saat meminta bantuan dan tidak mengatakan terimakasih setelah diberi bantuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran pada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi anak, disarankan untuk mengurangi durasi dalam pemakaian *gadget* dan gunakanlah *gadget* sebaik mungkin. Karena *gadget* sangat berpengaruh besar dalam kehidupan anak yang belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Terutama dampak pada karakter peduli sosial anak, jika anak sudah kecanduan maka dampak ini akan terbawa sampai anak besar nanti.
2. Bagi orangtua, disarankan supaya membatasi dan awasi anak ketika bermain *gadget*. Tegur, ajari, berikan contoh kepada anak ketika perilaku anak saat menggunakan *gadget* menyimpang dari tata kramanya dengan orang lain maupun dengan diri sendirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Ismaya, E., & Pratiwi, I. (2022). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555.
- Anggraeni, Ai., & Hendrizal. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64–76.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149>
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Budi, M. E. P. (2020). "Pelaksanaan Kelas Digital Parenting Bertema Cara Mencegah Kecanduan Gadget Di Masa Golden Age." *Budi*, Vol 1, 23–38.
- Burhan, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebiasaan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Putra Grafika.
- Chusna, P. A. (2017). "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
<https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Crhistiany, J. (2016). "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar." *E-Journal IPTEK-KOM*, 14.
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). "Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131.
<https://doi.org/10.17977/UM001V1I32016P126>
- Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning." *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 79–88.
<https://doi.org/10.17977/um022v2i22017p079>
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Alfabeta.
- Hasan, H. S. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Hastuti. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tugu Publisher.
- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga* (N. N. Muliawati (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.

- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Rajawali Press.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Yuma Pustaka.
- Iswidharmanjaya, Derry, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget (Pertama)*. Bisakimia.
- Jaka, I., & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja*. An-Nafs 8.
- Kamanto, S. (2004). *Pengantar Sosiologi (Edisi Ke-3)*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). "Hubungan Antara Academic Stress Dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone." *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental, Vol. 2*, 16–21.
- Latifah, S. (2013). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Pendidikan Dasar." In *Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9)*. Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa Yogyakarta.
- Listyo, Y. (2013). "Pengembangan Alat Ukur Blackberry Addict." *Jurnal Proceeding PESSAT, Vol. 05*, 8–9.
- Marpaung, J. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2)*, 55–64. <https://doi.org/10.33373/KOP.V5I2.1521>
- Maulana, B. D. (2020). *Analisis Kesalahan Penggunaan Gadget Pada Karakter Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Tamanagung Banyuwangi*. Universitas Jember.
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani. (2020). "Kecenderungan Adiksi Smartphone Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Usia." *Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Vol.05*, 25–37.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nursalam, Nawir, M., Suardi, & Hasnah. (2020). *Model Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*.
- Omas Sauludin, B. H. P. K. F. N. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak?*
<https://books.google.com.sg/books?id=xepDEAAAQBAJ>
- Pebriana, P. H. (2017). "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1)*, 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

- Pujianto, N. S. (2017). “*Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.*” Universitas Negeri Semarang.
- Ramdhani, M. A. (2013). *Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter.* 28–37.
- Rozali, M. F. (2017). “Hubungan Intensitas Pemanfaat Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar’.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/10.22219/JP2SD.V5I2.4821>
- Samani, M., & Haryanto. (2014). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter.* PT Remaja Rosdakarya.
- Sandrawita, E. (2019). “*Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia Smp di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.*” Universitas Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus.*” 3(4), 2132–2140.
- Sayekti, P. (1992). *Penulisan Usulan dan Laporan Penelitian Kualitatif.* Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Setiardi, D. (2017). “*Keluarga Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Bagi Anak.*” 14(2).
- Simangunsong, S., & Sawitri, D. R. (2017). “Hubungan Stres dan Kecanduan Smartphone Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta.” *Jurnal Empati*, 6, 52–66.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sugono, D., & Dkk. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukiyat. (2020). “*Strategi Implementasi Pendidikan Karakter.*” CV. Jakad Media Publishing.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif.* Remaja Rosdakarya.
- Suprayitno, Adi, & wahuydi, W. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Milenial.* CV BUDI UTAMA.
- Susanti, A. D. (2018). “Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN.” *FKIP. Universitas Lampung*, 3(2), 54–67. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/15812>

- Susilawati, A. (2020). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh" [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh]. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 4, Issue 1). <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Wenni. (2019). "*Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu.*" IAIN Bengkulu.
- Widya, R. (2020). "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah." *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>