

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perangkat digital yang sangat canggih yang dulunya hanya sebuah program masa depan, saat ini sudah banyak bermunculan di sekitar kita. Teknologi informasi sangat membantu manusia baik untuk keperluan komunikasi, bisnis, hiburan maupun pekerjaan. Adanya kemudahan tersebut membuat manusia khususnya menjadi ketergantungan teknologi. Salah satu alat atau teknologi yang tidak dapat terlepas dari manusia merupakan teknologi *gadget* atau gawai.

Gadget atau gawai saat ini sudah dimiliki oleh semua dari tingkatan ekonomi rendah sampai ekonomi tinggi. Bahkan kepemilikan *gadget* atau gawai sudah dianggap wajib sehingga penduduk pun harus memilikinya dengan berbagai cara. Setelah kemunculan *gadget* atau gawai, banyak penduduk yang terlalu focus dengan *gadget* atau gawainya dan tidak memperhatikan dunia sekitar karena didalam *gadget* atau gawai sudah tersedia semua keperluan penduduk (Husna, 2019, hlm. 2).

Penggunaan *gadget* atau gawai yang benar tentunya akan menimbulkan dampak yang positif, akan tetapi penggunaan *gadget* atau gawai yang tidak sesuai akan menimbulkan dampak yang negatif pula (Sandrawita, 2019, hlm.3). Positif dan negatifnya dampak tersebut tergantung dari cara penggunaannya memakainya. Dalam menggunakan *gadget* atau gawai, penggunaannya membutuhkan koneksi internet dengan penggunaan kuota data atau wifi agar bisa lebih mudah mengakses aplikasi, karena hampir semua aplikasi yang tersedia di *gadget* atau gawai membutuhkan koneksi internet dengan penggunaan kuota data atau wifi (J. Rahman, 2016). Dengan data yang ada, mencapai seratus tujuh puluh lima koma tiga (175,3) atau dipresentasikan sebanyak enam puluh empat persen (64%) penduduk di Negara ini menggunakan internet (Mulqi, 2020, hlm.3) dan meningkat saat masa pandemic Akibat virus corona ini. Hal tersebut disebabkan karena adanya pembatasan *social* atau *social distancing* yang menyebabkan segala bentuk kegiatan dilakukan daring, baik itu pekerjaan yang menerapkan *Work From Home*, atau Pendidikan sekolah yang menerapkan metode daring.

Adanya metode daring yang dialami oleh anak-anak dan remaja, tentunya menyebabkan intensitas penggunaan *gadget* atau gawai bagi remaja meningkat, hal ini tentunya harus menjadi perhatian karena *gadget* atau gawai dapat berdampak negatif jika penggunaannya berlebihan dan tidak dibatasi. Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* atau gawai tentunya dapat menyebabkan remaja kecanduan *gadget* atau gawai, dimana terdapat survei yang menyebutkan kecanduan internet pada remaja meningkat hingga Sembilan belas koma tiga persen (19,3%). Dalam bentuk lain pula pernah dilakukan riset yaitu dari 33 provinsi didapatkan jumlah remaja sebanyak 2.933 remaja yang meningkat durasi online nya atau bahkan dinyatakan bahwa 59 persen di antaranya durasi online yang dilakukan oleh remaja tersebut meningkat dalam setiap harinya yaitu dengan rata-rata selama 24 jam yaitu 11,6 jam per hari (Pranawati et al., 2020, hlm.33). Penggunaan *gadget* atau gawai di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon juga mengalami peningkatan dikarenakan dampak Covid-19 yaitu perubahan sekolah berbasis daring, maupun pengurangan jam belajar sehingga memiliki waktu luang yang lebih banyak sebagian besar waktu digunakan untuk mencari hiburan di gawai. Aplikasi di gawai yang mayoritas diakses adalah aplikasi chatting seperti whatsapp, aplikasi pertemanan seperti facebook ataupun Instagram, aplikasi hiburan seperti youtube, game online seperti mobile legends, pubg dan free fire. (Hendrawati et al., 2020).

Tentunya intensitas yang tinggi dalam penggunaan *gadget* atau gawai berpengaruh terhadap lingkungan salah satunya terhadap pola perilaku remaja baik itu perilaku yang menjadi semakin positif, atau semakin negatif. Jika pengaruh *gadget* atau gawai terhadap perilaku remaja menjadi semakin positif tentunya bukan sebuah masalah, tetapi jika justru menjadi pengaruh negatif, maka hal ini perlu dihindari.

Berdasarkan observasi awal melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada bulan November 2020 dengan 5 orang remaja serta 6 orangtua di wilayah RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon, penggunaan *gadget* atau gawai bertambah intensitas waktunya tidak hanya untuk pembelajaran daring. Setelah pembelajaran selesai penggunaan *gadget* atau gawai untuk game online, tiktok, youtube, instagram, maupun whatsapp. Para orangtua mengeluhkan sepanjang hari anaknya menghabiskan waktu dengan *gadget* atau gawai dengan

alasan untuk memenuhi tugas sekolah, belajar daring dsb. Faktanya sebagian besar digunakan untuk bermain game onlien maupun penggunaan aplikasi lainnya yang banyak memiliki dampak negatif.

Berdasarkan wawancara di wilayah Desa Jadimulya para orangtua merasakan dampak negatif penggunaan *gadget* atau gawai diantaranya di rumah jadi pribadi yang tertutup sering di dalam kamar tidak interaksi dengan orang tua, tidak memperdulikan lingkungan sekitar karena sibuk dengan *gadget* atau gawai, ketika dipanggil orangtuanya tak lagi mau menjawab, menolak ketika dimintai bantuan, emosi yang tidak stabil ketika ditegur, mengeluarkan kata-kata kurang sopan. Penggunaan *gadget* atau gawai pada remaja yg semakin intens akibat penyesuaian dimasa pandemi covid-19 berdampak kepada karakter remaja ke arah yang negatif, terkait perannya sebagai warga negara yang baik. Berdasarkan Uraian diatas penulis ingin meneliti lebih jauh tentang “Pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Warga Negara Pada Remaja di Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu ditentukan berdasarkan latar belakang, berikut identifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Penggunaan *gadget* atau gawai dimasa pandemi Virus corona *pada remaja* meningkat, sebagai kebutuhan utama proses pembelajaran sekolah melalui daring
2. Perubahan waktu belajar sekolah yang berkurang menyebabkan peningkatan intensitas penggunaan *gadget* atau gawai maupun internet pada remaja karena memiliki banyak waktu luang
3. Penggunaan *gadget* atau gawai berlebih mengakibatkan banyaknya pengaruh negatif yang timbul.
4. Penggunaan *gadget* atau gawai yang tidak terkontrol berpengaruh terhadap karakter remaja.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis buat berdasarkan latar belakang merupakan:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* atau gawai oleh remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon?
2. Apa saja jenis konten dalam *gadget* atau gawai yang sering diakses oleh remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* atau gawai pada remaja RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* atau gawai terhadap perkembangan karakter remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon?

D. Tujuan Penelitian

Target dalam bentuk tujuan penelitian dari skripsi ini adalah:

1. Untuk menganalisa intensitas penggunaan *gadget* atau gawai oleh remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon
2. Untuk menganalisa jenis konten yang sering diakses oleh remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* atau gawai pada remaja RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon
4. Untuk mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* atau gawai terhadap perkembangan karakter remaja di RW 06 Desa Jadimulya Kabupaten Cirebon

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki manfaat. Pada penelitian ini manfaatnya adalah:

1. Manfaat bagi peneliti yaitu dengan adanya penelitian ini dapat membuat pengetahuan, pemahaman serta pembelajaran mengenai tema yang diambil meningkat, yaitu tema pengaruh penggunaan *gadget* atau gawai terhadap perkembangan karakter remaja dalam peranannya sebagai warga negara yang positif

2. Bagi program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan nantinya hasil penelitian dapat menambah referensi penelitian baik itu pengetahuan ataupun kasus didalamnya dan melengkapi serta memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* atau gawai terhadap perkembangan karakter remaja dalam peranannya sebagai warga negara yang positif
3. Bagi para pembaca, memberikan tambahan informasi penelitian sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian penelitian selanjutnya

F. Definisi Operasional

Bagian ini dibuat untuk membatasi permasalahan sesuai dengan definisi berikut:

1. Pengaruh merupakan suatu tanggapan seseorang terhadap suatu hal yang menyebabkan perilaku yang berubah baik itu perilaku berubah ke arah positif maupun perilaku yang berubah ke arah *negative*.(Khairunnisa, 2020, hlm. 25). Dalam penelitian ini yang dimaksud pengaruh merupakan suatu perubahan sikap remaja yang mempengaruhi perkembangan karakternya di Desa Jadimulya Cirebon yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* atau gawai.
2. *Gadget* atau gawai. *Gadget* atau gawai dapat dikatakan *smartphone*, *tablet* ataupun *PC* atau *laptop* dimana *gadget* atau gawai berbentuk kecil, mudah dibawa kemana mana dan mempunyai fungsi lengkap khususnya untuk membantu segala aktivitas manusia. (Widiawati, 2019, hlm.88). Dalam penelitian ini, *gadget* atau gawai merupakan media yang dapat mempengaruhi perkembangan remaja sebagai warga negara positif. Media tersebut yaitu konten-konten yang ada di *Gadget* atau gawai.
3. Pendidikan Karakter, Pendidikan karakter merupakan sebuah nilai luhur yang diberikan oleh pendidik terhadap pesertanya yang selanjutnya diterapkan dan diimplementasikan dalam dirinya (Rahman, 2018, hlm. 174). Pada penelitian ini, Pendidikan karakter akan dilihat sebagai pembuktian dampak dari penggunaan *gadget* atau gawai.
4. Warga Negara, Definisi warga negara sendiri berarti dapat berupa anggota atau peserta dari sebuah negara itu sendiri yang masuk kedalam suatu kelompok dalam tiga hal yaitu kekuatan, kepentingan serta tanggung jawab bersama

(Khoiruddin, 2017, hlm.22). warga negara disini khususnya merupakan remaja di Desa Jadimulya Cirebon.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *gadget* atau *gawai* dapat menjadi pengaruh bagi perkembangan karakter seorang remaja sebagai warga negara Negara ini. Pengaruh tersebut didapatkan dari konten apa yang diakses oleh remaja dalam penggunaan *gadget* atau *gawai* serta durasi yang dihabiskan remaja di Desa Jadimulya dalam sehari.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan tentang dasar dari penelitian yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan yang ditemukan pada penelitian, tujuan yang akan dicapai setelah penelitian selesai, manfaat penelitian bagi orang-orang yang terlibat, dan beberapa teori yang menjelaskan definisi operasional pada penelitian ini.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pembahasan yang menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian dan kerangka pemikiran pada penelitian yang menjelaskan secara singkat proses dan alur yang ada pada penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pembahasan yang menjelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan metode penelitian yang termasuk elemen elemen dalam mengumpulkan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan yang menjelaskan seluruh hasil penelitian dan pembahasan akan diuraikan untuk menjelaskan bagaimana hasil didapatkan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan serta saran yang dipaparkan penulis guna dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.