

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pengaruh Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Pengaruh (Dampak)

Sering kita mendengar kata pengaruh, dimana pengaruh adalah 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. Sebuah pengaruh dapat merubah perilaku, watak serta kepercayaan seseorang terhadap suatu hal. Biasanya pengaruh ditimbulkan dari dua arah, maksudnya adalah terdapat objek yang mempengaruhi dan terdapat objek yang dipengaruhi (Augusta, 2018, hlm. 9).

Menurut Augusta (2018, hlm.10) dampak dan pengaruh merupakan hal yang sama dan mempunyai dampak positif atau negatif seperti berikut:

- a. Dampak positif merupakan upaya dalam membuat orang lain mengikuti atau mendukung kegiatannya dengan proses mempengaruhi orang lain dan memberi kesan kepada orang lain yang hasilnya bermanfaat.
- b. Dampak negatif merupakan upaya dalam membuat orang lain mengikuti atau mendukung kegiatannya dengan proses mempengaruhi orang lain dan memberi kesan kepada orang lain yang hasilnya mempunyai akibat yang merugikan diri sendiri ataupun orang lain.

2. Pengertian Penggunaan

Kata penggunaan sering kita dengar dimana definisinya adalah sebuah manfaat atau bisa dikatakan fungsi dan juga bisa dikatakan faedah sesuatu yang memberikan timbal balik. Kata ini pula dapat diartikan sebagai sebuah runtutan kegiatan atau proses dalam penggunaan atau pemakaian barang atau non barang seperti sebuah jasa. (Saudina, 2019, hlm. 8). Kesimpulannya pengertian penggunaan adalah runtutan proses atau kegiatan dalam sebuah aktivitas yang memberikan timbal balik yang dapat berupa sebuah manfaat (Haryani, 2019, hlm. 13). Penggunaan yang dibahas pada penelitian ini adalah penggunaan gawai atau gadget.

3. Pengertian Gadget

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. Gadget sebetulnya sudah sejak lama ada, akan tetapi, penerimaan dan adaptasi masyarakat pada gadget di Indonesia terjadi sekitar tahun 90an. Gadget saat ini tidak bisa terlepas dari aktivitas warga negara khususnya negara Indonesia karena sekarang semua aktivitas bisnis, keluarga, pribadi, pekerjaan sudah bergantung pada gadget. Gadget pula tidak hanya dimiliki oleh kalangan ekonomi tinggi, tapi sudah dimiliki oleh hampir seluruh warga negara Indonesia walaupun terdapat perbedaan dari spesifikasi gawai atau gadgetnya. Kemudahan penggunaannya membuat gadget juga disukai oleh anak dan remaja, sehingga sudah tidak aneh bagi kita jika bayi atau batita sudah bisa mengoperasikan gadget bahkan tidak bisa lepas dari gadget (Hartina, 2019, hlm. 8).

Fitur utama dari penggunaan gadget atau gawai adalah untuk berkomunikasi dengan teman ataupun sanak saudara. Bahkan sudah banyak aplikasi di gadget yang dapat membantu kita berkenalan dengan orang yang sebelumnya tidak kita kenal. Nah, seiring terus berkembangnya fitur gadget, tidak hanya untuk berkomunikasi, semua aktivitas dapat dilakukan dengan gadget seperti mengirim surat elektronik, melakukan foto, menonton film, atau bahkan sampai bisa bermain game. Gadget memang dinilai banyak berdampak positif seperti memberikan kemudahan anak dalam belajar, tetapi gadget juga pasti memiliki dampak negatif yang harus kita hindari. (Hartina, 2019, hlm.10)

4. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Pada penggunaan gadget tentunya harus ada fungsi dan manfaatnya bagi manusia. Berikut penulis jabarkan fungsi dan manfaatnya agar diketahui dengan pasti tujuan gadget: (Septyawan, 2019, hlm. 57):

- a. Komunikasi. Interaksi atau komunikasi melalui gadget membuat masyarakat meninggalkan budaya silaturahmi dengan bertemu atau mengirim surat melalui kantor pos, nah di era digital ini fungsi dan manfaat gadget dapat melakukan interaksi dengan teman atau keluarga dengan cepat hanya

bermodalkan handphone. Tentunya hal ini sangat disukai masyarakat sehingga penggunaan gadget meningkat..

- b. Sosial. Gadget dapat membantu kita bersosialisasi. Bahkan orang yang *introvert* saja jika di dunia maya bisa menjadi orang yang sangat aktif dalam bersosialisasi karena diberikan kemudahan dalam menggunakannya.
- c. Pendidikan. Manual book atau buku berbentuk fisik sudah jarang diminati karena sekarang gadget memberikan semua ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara gratis sehingga membantu masyarakat dalam mencari ilmu. Pendidikan formal atau non formal juga tersedia di gadget seperti munculnya platform edukasi.

5. Pengaruh Positif Gadget

- a. Pengaruh dalam mempermudah komunikasi. Gadget dapat menjangkau teman yang dekat sampai yang jauh untuk dapat berkomunikasi dengan praktis dengan dapat bertukar teks, gambar, suara maupun video.(Husna, 2019, hlm. 315).
- b. Gadget dapat menambah pengetahuan. Semua pengetahuan yang ada di dunia tersedia disini dengan banyak sumber atau referensi yang valid sehingga sangat mudah dalam belajar.
- c. Gadget membantu menambah teman. Kita dapat dengan mudah berkenalan dengan orang didekat kita, maupun warga negara asing hanya dengan aplikasi yang ada di gadget seperti aplikasi pencarian pertemanan atau jodoh,
- d. Gadget membuat metode metode baru dalam pembelajaran bermunculan. Saking cepatnya perkembangan gadget, dapat membantu kita menemukan metode-metode baru dalam pembelajaran.

6. Pengaruh Negatif Gadget

- a. Waktu terbuang sia-sia.
Kecanduan gadget atau pemakaian gadget yang tidak diatur waktunya dapat menyebabkan kita lupa waktu atau lupa sekitar dan tugas tugas utama kita. Tentunya ini membuat waktu terbuang sia sia dan kita menjadi tidak produktif (Husna, 2019, hlm. 318).

b. Perkembangan otak.

Seorang ahli mengatakan bahwa jika terlalu sering berhadapan dengan gadget dapat membuat perkembangan otak terhambat. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi secara nyata. Ini tentunya harus dihindari bagi balita yang sedang dalam masa pertumbuhan.

c. Mengganggu kesehatan.

Kesehatan merupakan hal penting yang harus dijaga. Terlalu sering berhadapan dengan gadget dapat merusak mata, membuat pusing dan beberapa penyakit lainnya.

d. Sibuk dengan dunianya sendiri.

Gadget membuat orang menjadi senang menyendiri dikarenakan sudah memiliki dunia atau temannya di dunia maya. Hal ini membuat banyaknya orang yang kurang ramah terhadap sekitar karena tidak saling mengenal atau menyapa dengan intens.

7. Solusi Dampak Negatif Gadget

Jika timbul dampak atau pengaruh negatif dari gadget, dapat dilakukan beberapa solusi berikut (Husna, 2019, hlm. 345):

a. Berikan gadget di umur anak yang tepat

Anak yang belum mengerti bagaimana penggunaan gadget dengan bijak tentunya tidak direkomendasikan untuk diperkenalkan kegunaan gadget.

b. Berikan pemahaman pada anak.

Contohkan oleh kita dan berikan pemahaman kepada anak bahwa penggunaan gadget tidak baik jika dilakukan dengan berlebihan. Berikan pemahaman dengan lembut agar anak mengerti.

c. Bersikap tegas dan tidak memanjakan anak.

Memanjakan anak ada baiknya tetapi kita tetap harus tegas dalam hal hal yang kiranya akan merugikan keluarga. Jangan sampai anak terbiasa dimanjakan sehingga tidak terima jika dinasehati (Husna, 2019, hlm. 344).

B. Penggunaan Gawai dan Perkembangan Karakter Anak

Pada dasarnya, orang tua sangat mengetahui dampak buruk dari gadget bagi anak-anak yang belum mengerti dan belum bijak dalam penggunaannya, tetapi para orang tua di era ini, tidak bisa melepaskan gadget dari anak anaknya. Banyak orang tua yang membelikan gadget untuk anaknya sampai dengan harga yang mahal. Orang tua banyak menjadikan alasan karena anaknya tidak ingin ketinggalan zaman, dan banyak juga orang tua yang memang memberikan gadget kepada anaknya agar tidak mengganggu saat mereka sibuk mengerjakan sesuatu karena terbukti gadget dapat membuat anaknya “anteng” dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua (Husna, 2019, hlm. 322).

Hal itulah yang menyebabkan kebanyakan anak benar benar tidak bisa terlepas dari gadget dan tidak peduli atau tidak membutuhkan mainan atau teman di sekitarnya. Mereka hanya fokus terhadap gadget yang mereka miliki. Tentunya ini merupakan dampak negatif bagi anak anak karena jika dibiarkan seperti itu, pertumbuhan anak dan perkembangan anak dapat terganggu. Tidak sedikit anak atau remaja yang akhirnya mengalami emosional ketika diminta orang tuanya mengerjakan sesuatu padahal dirinya sedang sibuk dengan (Husna, 2019, hlm. 324).

Sifat sifat buruk akan timbul jika semua itu dibiarkan, apalagi jika anak anak sudah tidak mengenal sopan santun atau ramah tamah terhadap orang yang lebih tua karena sibuk dengan dunianya di gadget. Efek yang paling parah lainnya adalah bebasnya akses internet untuk membuka hal apapun tanpa pengawasan dan tentunya itu merupakan hal yang sangat berbahaya jika tidak kita awasi. Banyak juga pembulian yang terjadi di internet dan dapat menyebabkan masalah psikologis bagi seorang anak (Husna, 2019, hlm. 333)

1. Perkembangan Karakter

Sebuah Pendidikan karakter merupakan upaya dalam bentuk pengetahuan dan didikan yang memberikan sebuah pengembangan dalam nilai-nilai yang menjunjung tinggi sebuah karakter yang baik sehingga mereka memahami dan dapat menerapkan pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari baik itu bagi keluarga, anggota masyarakat atau warga negara dalam negara yang ditempati (Marzuki, 2020, hlm. 90)

Terdapat tiga komponen karakter yang baik yaitu:

- a. yang pertama adalah *moral knowing*
- b. yang kedua adalah *moral feeling*
- c. dan yang terakhir adalah *moral action*

Ketiga elemen tersebut dibutuhkan guna membuat anak atau remaja memahami semua nilai kebijakan dengan sepenuh hati disertai implementasi di kehidupan sehari-hari. Ada beberapa aspek yang dilibatkan dalam pendidikan karakter yaitu:

- a. pengetahuan (*cognitive*)
- b. perasaan (*feeling*)
- c. tindakan (*action*).

Pendidikan karakter tidak akan efektif jika salah satu aspek tersebut hilang dan tidak dapat dilengkapi oleh aspek lain. (Marzuki, 2021, hlm. 90). Terdapat beberapa nilai pendidikan karakter sebagai berikut :

- a. Religius, merupakan bentuk sikap patuh dan mengimplementasikan semua ajaran agama yang dianutnya.
- b. Jujur, bentuk perilaku yang membuktikan bahwa dirinya dapat dipercaya pada semua hal yang berhubungan atau berkaitan dengan dirinya.
- c. Toleransi, langkah baik itu perbuatan maupun ucapan dalam menghargai sebuah perbedaan.
- d. Disiplin, bentuk peduli dan patuh pada tugas yang diberikan.
- e. Kerja keras artinya sungguh sungguh akan semua aktivitas atau pekerjaan yang diberikan kepada dirinya.
- f. Kreatif, cara berfikir yang berbeda dari orang lain dan mampu menghasilkan karya yang baru dan bagus.
- g. Mandiri, sikap tidak bergantung kepada orang lain dan cukup mengandalkan diri sendiri.
- h. Demokratis, sikap menerima dan menghargai hak dan kewajiban seseorang
- j. Semangat kebangsaan, sikap mengutamakan kepentingan negara dibanding kepentingan pribadi.
- k. Cinta tanah, sikap mengutamakan tanah air
- l. Menghargai prestasi, selalu semangat menghasilkan sesuatu yang berguna

- m. Komunikatif, pandai berbicara sampai orang lain mengerti dan faham
- n. Cinta damai, bentuk menghindari konflik dan sedang kedamaian
- o. Gemar membaca.

2. Fungsi Pendidikan Karakter Secara umum

Berbicara soal pendidikan, terdapat fungsi utama yaitu membentuk pribadi yang akhlakul karimah, berjiwa toleran, berjiwa tangguh serta bermoral. Beberapa fungsi pendidikan karakter yaitu:

- a. Membangun karakter demi memperkuat perilaku baik masyarakat
- b. Membangun karakter demi meningkatkan nilai kompetitif bagi masyarakat
- c. Mengembangkan potensi dasar pada diri manusia untuk melakukan semua hal baik

3. Media Pendidikan Karakter

Banyak media yang dapat membentuk pendidikan karakter seperti dengan media pendekatan oleh keluarga, media yang didapat dari satuan pendidikan, media yang diberikan oleh masyarakat sipil, politik, pemerintahan, bidang usaha dan juga media massa.

4. Pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter bangsa

Salah satu pendidikan yang bertujuan dalam membentuk sebuah karakter pada manusia adalah PKn. Pkn saat ini sudah menjadi pendidikan yang wajib dan mendasar dalam mencerdaskan anak-anak, remaja maupun bangsa Indonesia melalui koridor “value based education”. Pendidikan pada PKn ini tentunya disiapkan dalam membantu warga negara membentuk karakter yang akhlakul karimah, cerdas dalam pemikiran, partisipatif dalam semua kegiatan dan bertanggung jawab sehingga dapat mewujudkan generasi yang mempunyai rasa nasionalisme yang tinggi serta karakter yang kuat. Selain itu, PKn memiliki fungsi sebagai tempat yang dapat membantu membentuk warga dengan pribadi yang cerdas dan setia kepada Bangsa Indonesia. Dalam mewujudkan pembentukan karakter, PKn menjadi leading sector yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter

seperti beberapa komponen yang berisi kesadaran, pengetahuan, pola tindakan dan kemauan dalam melaksanakan nilai yang telah didapatkan di mata pelajaran Pkn.

Pendidikan PKn didapatkan sejak anak usia dini sebagai bentuk pembiasaan diri kepada anak dalam mengenal nilai nilai karakter yang harus diterapkan dan diketahui pada kehidupan sehari hari untuk mencetak generasi pengurus bangsa yang kuat serta tidak goyah dan tetap sadar kondisi dan posisi sebagai warga negara Indonesia. (Rahmatiani, 2017, hlm. 88).

Kesimpulannya adalah bahwa peranan ilmu atau pelajaran dan pengetahuan PKn sangat penting dan menjadi pilar utama dalam membentuk karakter bangsa khususnya generasi muda yang tentunya dapat menjadikan generasi tersebut memiliki sifat yang terpuji, berfikir cerdas, sopan, aktif dalam bersosialisasi, dapat memecahkan permasalahan sosial dan Pkn dapat selalu mengingatkan warga akan nilai panca sila yang berisi nilai nilai ketakwaan, kejujuran, kepedulian, keadilan, dan sopan santun.

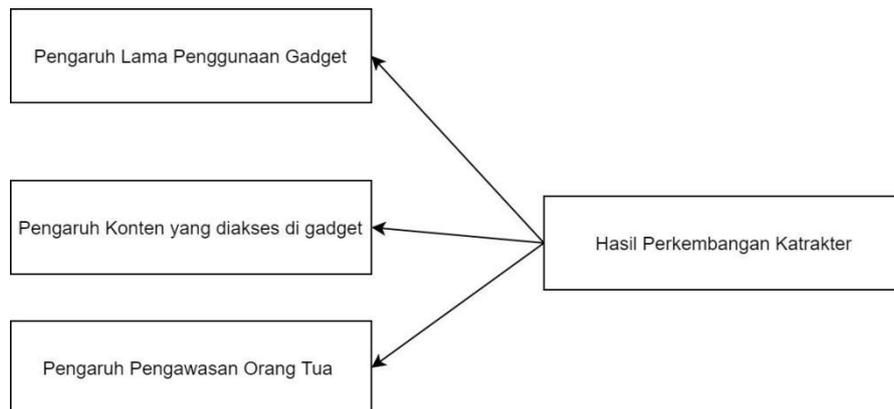
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dan referensi bagi penelitian ini. Acuan penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Khosyatillah, 2018, hlm.1). Penelitian ini melakukan analisis bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku keagamaan pada mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Penelitian selanjutnya yang dijadikan acuan adalah oleh (Taopan et al., 2020). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh perkembangan teknologi informasi bagi perilaku sosial siswa di Man Cirebon
3. Penelitian lainnya yang dijadikan acuan penelitian yang dilakukan oleh (Kursiwi, 2016). Pembahasan pada penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Dari penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu persamaan dalam menganalisa pengaruh gadget atau teknologi informasi terhadap perilaku maupun perkembangan karakter pada remaja walaupun objeknya berbeda-beda

D. Kerangka Berfikir

Perkembangan karakter remaja dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, saat ini gadget menjadi hal yang sudah lumrah di kalangan remaja. *Gadget* dapat mempengaruhi cara berkembang remaja saat ini dimulai dari tontonan apa saja yang dilihat oleh remaja dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh remaja saat menggunakan gadget. Selain itu, durasi remaja dalam mengoperasikan gadget juga mempengaruhi perkembangan dan pola hidup remaja tersebut. Misalnya, semakin lama remaja tersebut menonton youtube tema memasak, semakin mahir pula remaja dalam memasak dan mengembangkan karakternya untuk memasak.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir