

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia yakni teknologi yang telah memasuki Revolusi Industry 4.0 atau yang sering disebut dengan cyber physical system merupakan revolusi yang menitikberatkan pada otomatisasi serta kolaborasi antara teknologi saber.

Revolusi 4.0 ini sendiri muncul di abad ke-21 dengan ciri utama yang ada adalah penggabungan antara informasi serta teknologi komunikasi ke dalam bidang industry. Dengan kemunculan revolusi ini, mengubah banyak hal di berbagai sektor. Dimana yang pada awalnya membutuhkan banyak pekerjaan untuk menjalankan operasionalnya, sekarang digantikan dengan penggunaan mesin teknologi. Sebagai contohnya yaitu dalam hal berbelanja, sudah tidak perlu lagi datang ke tempat berbelanja melainkan dapat berbelanja melalui handphone. Teknologi terdiri dari berbagai macam jenis, yakni teknologi komunikasi, informasi, industry dan sebagainya.

Perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget* yaitu *laptop*, *notebook* atau *netbook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipade*.

Salah satu media informasi adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Chusna, 2017: 4). *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya komputer, *handphone*, *game*, dan lainnya. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Biasanya *gadget* mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Dan setiap orang biasanya ingin memiliki *gadget* untuk kebutuhan komunikasi.

Penggunaan *gadget* tidak ada batasan usia. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget* (Chusna,

2017: 3). Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. Orang dewasa memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi, sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi untuk mengabadikan suatu momen acara. Sedangkan anak-anak memanfaatkan *gadget* itu untuk kemudahan berkomunikasi dan yang paling sering yaitu untuk bermain, biasanya mereka mendapatkan *gadget* dari orang tua mereka.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang beragam, ada yang berdampak positif ada pula yang berdampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi yang terdapat pada aplikasi di *gadget* seperti google, youtube, dan lain sebagainya, selain itu dapat memudahkan seorang anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, menambah perkembangan fungsi adaptif seorang anak, dan mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*, menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan mata terganggu, suka menyendiri, bahkan ketika anak terlalu asik dengan dunia *gadget* nya, mereka akan lupa dengan kebutuhan pokok yaitu belajar, dan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua.

Begitu besar dampak yang disebabkan oleh *gadget* pada kehidupan manusia terutama pada anak-anak. Berdasarkan fakta kenyataannya saat ini memang banyak anak-anak yang sudah kecanduan bermain *game online*, anak-anak pada sibuk

bermain *gadget* dibandingkan mengaji, belajar, dan lain-lain. Generasi muda akhirnya tumbuh menjadi pecandu komputer, tv, dan *gadget*. Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan hormone dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam system otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan (Karlina, 2021: 20).

Pengaruh tersebut disebabkan oleh perubahan zaman. Zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu. Dahulu anak-anak bermainnya cukup dengan permainan tradisional, sedangkan zaman sekarang anak-anak sudah jarang ada yang mengenal permainan tradisional, mereka dari usia dini kebanyakan sudah mengenal *game online* yang ada pada *gadget*. Lingkungan anak di perkotaan jauh berbeda dengan lingkungan anak di perkampungan. Jika anak cenderung berteman atau bergaul dengan anak yang memiliki *gadget* lama kelamaan anak ini juga akan merengek untuk dibeli *gadget*. Tetapi jika lingkungan anak ini yang sepulang sekolah bermain di lapangan, bermain kelereng dan permainan-permainan tradisional lainnya tanpa melibatkan teknologi, maka tidak dapat dipungkiri mereka akan tumbuh dengan banyak teman dan kreativitas tinggi (Anggraini, 2019: 17).

Adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa Sekolah Dasar yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada lingkungan di salah satu kampung yang letaknya di tengah-tengah kota yaitu Kampung Babakan Tengah RT 001 RW 005 Kelurahan Adiarsa Timur Kecamatan Karawang Timur. Berdasarkan informasi dari ketua RT setempat yang berlandaskan dari catatan lapangan menyatakan bahwa ada beberapa anak Sekolah

Dasar yang menghabiskan waktunya dengan bermain. Siswa Sekolah Dasar tersebut mayoritas dari usia 10 tahun hingga usia 12 tahun yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar. Anak-anak tersebut banyak menggunakan waktu nya untuk bermain *gadget*, sehingga mereka lupa akan tugas dan kewajibannya, lupa dengan waktu, sehingga mereka tidak memiliki disiplin untuk dirinya sendiri. Sampai hal terkecil pun mereka lalai, seperti lalai akan waktunya makan siang, melakukan kewajibannya untuk sholat lima waktu, dan lain-lain. Sehingga mereka harus selalu diingatkan mengenai waktu oleh orang tua nya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan sikap disiplin siswa terlihat menurunnya sikap disiplin yang menunjukkan kurang baik. Hal ini terbukti bahwa beberapa siswa yang demikian perilaku sikap nya diantaranya siswa tersebut tidak mentaati peraturan yang ada di rumahnya yang sudah dibuat oleh kedua orang tuanya, melakukan kewajiban seperti sholat dilakukannya dengan tidak tepat waktu, makannya harus diingatkan, belajarnya selalu ditunda-tunda, pada saat belajar berlangsung siswa tersebut ingin cepat selesai belajarnya karena ingin segera bermain, saat belajar siswa tersebut tidak fokus, tidak konsentrasi dalam melakukan sesuatu seperti jadwal makan, mandi, hal-hal yang kecil yang menjadi kebutuhan sehari-hari dilakukannya dengan tidak tepat waktu artinya selalu ditunda-tunda, tidur nya larut malam sehingga bangun pagi selalu kesiangan, mengerjakan tugas sekolah nya harus selalu diingatkan, dan lain-lain. Siswa tersebut dibilang siswa yang lalai pada waktu.

Sikap disiplin yang dimaksud yaitu rendahnya ketaatan pada aturan yang ada, sehingga nampak dengan jelas perubahan yang terjadi pada diri anak dalam hal

sikap disiplin. Sikap disiplin merupakan suatu pengajaran atau pelatihan untuk dapat memiliki sikap dan nilai yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Menurut Khalsa (2007: 20) “kata disiplin mempunyai akar pada kata disciple dan berarti “mengajar atau melatih”. Salah satu definisinya ialah “melatih melalui pengajaran atau pelatihan”. Pengajaran dan pelatihan tersebut dapat diterapkan melalui adanya aturan yang harus dipatuhi”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zuriah (2007: 198) mengungkapkan bahwa “disiplin diri merupakan sikap dan perilaku sebagai cerminan dari ketaatan, kepatuhan, ketertiban, kesetiaan, ketelitian, dan keteraturan perilaku seseorang terhadap norma dan aturan yang berlaku.

Tidak semua orang bisa disiplin, karena itu sikap disiplin harus dilatih atau ditanamkan sejak dini agar terbiasa untuk melakukan sesuatu secara disiplin. Dengan melaksanakan disiplin, berarti semua pihak dapat menjamin kelancaran berbagai aktivitas, antara lain belajar, bekerja, berusaha, dan lain-lain. Dari disiplin, akan melahirkan mental yang kuat dan tidak mudah menyerah walaupun dalam kondisi sulit sekalipun.

Seseorang yang dikatakan memiliki sikap disiplin yang baik yaitu selalu mentaati peraturan, selalu tepat waktu, selalu hidup terjadwal dengan teratur, dan selalu melaksanakan tugas dengan baik dengan membiasakan hidup disiplin. Selain itu ciri seseorang memiliki sikap disiplin yang baik yaitu dengan mentaati perilaku disiplin di rumah seperti membantu orang tua, berangkat sekolah tepat waktu, tidur dan bangun tepat waktu, makan, mandi pagi dan sore hari tepat waktu, menjalankan ibadah tepat waktu. Mentaati disiplin yang diterapkan di sekolah dengan masuk sekolah tepat waktu, mendengarkan pelajaran dengan tekun, dan lain-lain.

Namun pada kenyataannya saat ini sikap disiplin yang terjadi pada diri siswa sudah mulai luntur. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa dari luar dan dari dalam. Faktor dari luar tersebut berasal dari luar pribadi yang dibina seperti dari keadaan rumah, keadaan lingkungan, sekolah, dan masyarakat. Sedangkan faktor dari dalam tersebut yang berasal dari dalam diri individu seperti keadaan fisik dan keadaan psikis.

Berdasarkan latar belakang di atas terkait pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan sebuah penelitian di Kampung Babakan Tengah RT 001-RW 005 Kelurahan Adiarsa Timur Kecamatan Karawang Timur dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Ditinjau Dari Perspektif Sikap Disiplin Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas V Sekolah Dasar tidak mentaati peraturan yang ada di rumah.
2. Siswa kelas V Sekolah Dasar melakukan kewajiban seperti sholat, belajar, kebutuhan sehari-hari seperti makan, mandi dengan tidak tepat waktu.
3. Siswa kelas V Sekolah Dasar menjalankan hidupnya tidak terjadwal dengan teratur.
4. Siswa kelas V Sekolah Dasar menjadi lalai kalau sudah bermain *gadget* atas tugas dan kewajibannya.

5. *Gadget* mempengaruhi penurunan sikap disiplin belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
6. Ketika sedang belajar, anak menginginkan cepat selesai mengerjakan tugas sekolahnya karena ingin segera bermain *game online* lagi.

C. Pembatasan Masalah

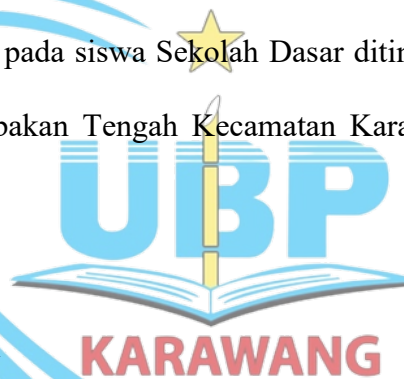
Memperhatikan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang diteliti dibatasi satu dampak saja yang berhubungan dengan sikap disiplin siswa kelas V yaitu penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar ditinjau dari perspektif sikap disiplin di Kampung Babakan Tengah Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah diuraikan maka penulis merumuskan rumusan masalah “Bagaimana dampak penggunaan *gadget* ditinjau dari perspektif sikap disiplin pada siswa kelas V di Kampung Babakan Tengah Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* ditinjau dari perspektif sikap disiplin siswa kelas V di Kampung Babakan Tengah Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.



F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UBP Karawang mengenai pengaruh *gadget* pada siswa sekolah dasar ditinjau dari perspektif sikap disiplin.
- b. Memperluas dan memperkaya dalam ilmu pendidikan dan pengetahuan mengenai perilaku sikap yang harus dimiliki oleh setiap orang.
- c. Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

Setiap kegiatan penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi kehidupan individu maupun lembaga dengan diketahuinya hasil penelitian ini diharapkan dalam penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa dalam mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*.
- 2) Menanamkan sikap disiplin yang baik pada siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan acuan kepada peneliti mengenai pemahaman sikap disiplin.
- 2) Sebagai bahan acuan atau referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

c. Bagi Peneliti

Agar peneliti dapat memberikan pengalaman untuk mengetahui analisis dampak penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar ditinjau dari perspektif sikap disiplin dan dapat dijadikan sebagai landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.



