BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia sekarang ini mengalami perkembangan pada teknologi digital yang menakjubkan.¹ Teknologi diyakini memiliki manfaat dalam membantu pekerjaan manusia, dengan teknologi pula dapat diketahui sejauh mana ilmu dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya digunakan pada hubungan bisnis atau perusahaan skala kecil/besar saja, namun perkembangan teknologi juga telah ada dalam hubungan keluarga. Hampir seluruh anggota keluarga saat ini menggunakan media digital guna mencapai tujuan tertentu salah satunya yakni media *gadget*.²

Pada zaman digital saat ini beberapa orang menggunakan *gadget* sebagai media pencari informasi, sebagai media hiburan, mempermudah komunikasi, menyimpan dokumentasi berupa foto atau video yang ingin diabadikan, media pengukur pemahaman ilmu melalui uji praktek pada sistem di dalam *gadget*, sebagai sumber atau referensi pembelajaran yang sesuai, sebagai media lapangan pekerjaan misalnya menjadi konten kreator atau pengembang aplikasi/website online dengan harapan banyak orang yang mengunjunginya dan sistem berbayar sehingga pembuat aplikasi atau konten kreatornya mempunyai penghasilan dari hal tersebut, hingga sebagai media penunjang dalam penyelesaian pekerjaan.

Perkembangan era saat ini menunjukkan bahwa media teknologi informasi dan komunikasi semakin banyak yang beredar dalam masyarakat. Hal ini diakibatkan karena banyaknya variasi dan inovasi yang telah dikembangkan manusia dengan berbagai fitur dan kecanggihan tiap waktu.

Sejalan pada perkembangan sekarang ini yang berfokus pada teknologi, maka terdapat salah satu perangkat teknologi yang berkembang luas di masyarakat. Perangkat yang dirasa efektif dan mudah dibawa kemana-mana dengan banyaknya manfaat di dalamnya, sebuah produk teknologi berupa telepon yang memiliki manfaat bagi penggunaannya.

¹Aslan, *Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital*, Jurnal Studia Insania 7, no. 1 (2019): 20- 34.

²Dyna Herlina S. dkk., *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital* (Biru, 2018), hlm 7-10.

Semua kalangan usia mampu memanfaatkan *gadget* dengan target keperluan pribadi maupun kelompok. Sehingga, anak-anak atau remaja menjadi sebuah target pasar untuk menghasilkan keuntungan berlebih yang didapatkan dari banyaknya konsumen aktif *gadget*. Tidak hanya anak remaja saja, *gadget* freak merupakan julukan yang diberikan kepada orang dewasa yang sangat menyukai *gadget*. Sehingga konsumen aktif tidak dapat dilihat dari usianya, namun dapat dilihat dari segi banyaknya pemakaian yang digunakan.

Gadget dirasa efektif dan efisien karena memudahkan manusia untuk membawanya kemanapun dan memiliki manfaat yang berlebih bagi penggunanya. *Gadget* atau dalam Bahasa Indonesia yakni suatu istilah serapan dari Bahasa Inggris yang merujuk pada suatu instrumen atau peranti dan mempunyai banyak fungsi hingga tujuan praktis yang umumnya diperuntukkan untuk hal yang baru.³ Dalam pengertian umum makna *gadget* yakni untuk sebuah perangkat atau peranti elektronik yang mempunyai manfaat khusus pada perangkat di dalamnya. Dapat diambil garis inti bahwa pengertian *gadget* secara keseluruhan yakni sebuah perangkat elektronik berupa perangkat atau instrumen dengan tujuan dan manfaat praktis pada perangkatnya, dan diperuntukkan kepada hal baru.

Bersamaan dengan perkembangan zaman hingga teknologi saat ini, remaja hanya menikmati *gadget* tanpa mengetahui apa saja kekurangannya dan kelebihannya saja. Kebanyakan remaja merasa senang ketika bermain *gadget* seharian dari mulai game online, youtube, sosial media, komik atau novel online, hingga media mencari informasi yang mereka butuhkan.

“Masa remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti berkembang menuju kedewasaan. Masa remaja berarti tahap kehidupan yang berlangsung antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Kedewasaan yang dimaksud adalah kematangan dalam hal fisik, emosi, sosial, intelektual, dan spiritual.”⁴

Pengaruh *gadget* di era digital ini memiliki kelebihan dan kekurangan atau positif dan negatifnya. Adanya kemudahan dalam media pencari informasi, ilmu pengetahuan, dapat digunakan juga sebagai alat berkomunikasi jarak jauh, sebagai media pencari penghasilan, media promosi online, acuan media belajar, media hiburan, media pengembangan sistem digital, dan beberapa manfaat lainnya dari

³A.P. Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian 17, no. 2 (2017): 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>

⁴Veronica Valentini, *Identity Achievement Dengan Intimacy Pada Remaja SMA*, (Jurnal Provita) Vol. 2, No. 1, 2006), hlm. 6

menggunakan *gadget*. Hal tersebutlah yang merupakan beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*. Ditemukannya perilaku anak menyendiri dan kurang berbaur di lingkungan sekitarnya dengan bermain *gadget*, tidak bersikap sopan, berani berkata kotor di hadapan umum, tak mengenal waktu, hal itu merupakan beberapa dampak negatif yang banyak dikeluhkan orangtua pada perkembangan sosial anak.⁵

Berkembangnya sikap anak menjadi suatu evaluasi orangtua tentang nilai diri yang ada dalam tumbuh kembang anak. Ketika anak mampu bersikap sesuai yang diharapkan dan diajarkan maka bagi orangtua sudahlah cukup.

Menurut Jenny Radesky dari Baston University of Medicine mengatakan, jika perkembangan sikap/karakter anak dapat dilihat atau dapat dipengaruhi dari penggunaan intensif anak pada *gadget*. Disebutkan dari hasil penelitian mengenai interaksi sosial anak memiliki hubungan dengan intensitas penggunaan *gadget*.

Apabila anak/remaja menggunakan *gadget* selama tiga jam lebih, ketika diambil *gadgetnya* mereka bereaksi marah hingga tantrum, sehingga dari reaksi mereka sudah dapat dianggap sebagai kebiasaan berlebih hingga kecanduan. Dunia maya akan dijadikan sebagai fokus seorang pecandu *gadget*, hal tersebut akan menyatakan respon melalui interaksi di lingkup lingkungannya, dan setelah itu akan menyebabkan adanya tingkah laku yang berubah pada sang anak.⁶

Aspek kehidupan manusia, tanpa disadari sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dewasa ini aktivitas sehari-hari memanfaatkan atau bergantung pada produk teknologi. Seperti halnya penggunaan internet yang saat ini di belahan dunia manapun, setidaknya telah ada yang memiliki *gadget*, hingga sorotan dunia pun tak menutup mata jika *gadget* merupakan media paling penting dalam aspek pemasaran produk apapun. Sehingga penggunaan *gadget* saat ini sudah bukan privasi lagi namun sudah merebak ke jangkauan usia hingga tempat manapun.⁷

Data yang diambil dari lembaga riset Digital Marketing Emarketer menunjukkan di tahun 2018 menyatakan lebih dari 100 juta orang sebagai pengguna aktif. Lembaga We Are Social pada tahun 2017 menyatakan mengenai banyaknya telepon seluler di negara ini yang mencapai 371,4 juta atau setara dengan 142 persen dari total jumlah populasi sebanyak 262 juta jiwa. Artinya, satu orang bisa mempunyai lebih banyak

⁵Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget pada anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), hlm 2.

⁶Misdayanti, *Penguatan dan Inovasi Pelayanan Kesehatan dalam Eera Revaluasi Industry 4.0* (Kendari: UHO Edupress 2019), hlm 283.

⁷Dewi Irmawati, *Pemanfaatan ECommerce dalam Dunia Bisnis*, Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, (November 2011): 95-112

telepon seluler. Sehingga ponsel banyak tersebar jika dibandingkan dengan penggunaannya.

Fenomena anak/remaja kecanduan *gadget* kian hari dapat terlihat dalam jangka waktu lima tahun terakhir dalam beberapa berita di media internet yang mengungkap kasus mengenai hal tersebut. Beberapa kutipan yang diambil dari berita media online yakni sebagai berikut :

"Tantangan serius saat ini ketika anak kecanduan *gadget*. Namun, tidak seluruh orangtua menyadari bahwa anaknya terdeteksi tanda-tanda dari kecanduan *gadget*," ujar Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Susanto, Minggu (22/7/2018), di Jakarta.

Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Cipto Mangunkusumo (FKUI.RS-CM) Kristiana Si Kurniasanti berkata, bukan berarti seluruh anak yang memainkan gim online dikatakan sebagai pecandu *gadget/gawai*.⁸

Wawancara awal yang peneliti lakukan di sekitar lingkungan rumah peneliti, yakni saat anak/remaja hampir setiap hari di rumah dan bermain bersama temannya, yang dimainkan pun adalah *gadget* mereka masing-masing. Saat bermain *gadget*, beberapa kata kotor terucap, kurangnya sikap disiplin pun terlihat saat waktu sekolah atau aktifitas rutin lainnya yang tidak segera menyiapkan diri untuk berangkat. Saat orangtua mengingatkan bahwa jam sore adalah waktu mengaji atau waktu belajar di bimbel. Rerata anaknya akan marah dan bersikap berani kepada orangtua.

Ada yang mengancam tidak mau sekolah, keluar rumah, dan lainnya. Sehingga saat saya tanyai beberapa orangtua mengatakan akibat sikap anak mereka yang agresif diakibatkan karena terlalu banyak bermain *gadget* dan tidak bisa dilarang. Akibatnya sedikit demi sedikit sikap/akhlak tercela mulai muncul seperti kurangnya sopan santun terhadap orangtua dan warga sekitar.

Adapun peneliti menemukan bahwa adanya permasalahan di lapangan antara lain : 1) Perilaku remaja yang kecanduan *gadget* 2) Akhlak remaja pada orang-orang di sekitarnya

⁸Kompas(https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media)

Sehingga dari penggambaran permasalahan yang telah disebut, maka peneliti mulai tertarik guna melaksanakan penelitiannya dalam judulnya yakni “**Akhlah Remaja Pecandu *Gadget* di Lingkungan Kuwung, Desa Meri, Kota Mojokerto**”.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang disampaikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di Lingkungan Kuwung RT 02 RW 02, Desa Meri, Kota Mokerto?
2. Bagaimana akhlak remaja yang kecanduan *gadget* di Lingkungan Kuwung RT 02 RW 02, Desa Meri, Kota Mojokerto?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

- a. Guna mendeskripsikan perilaku remaja mengalami kecanduan *gadget* di Lingkungan Kuwung, Desa Meri, Kota Mojokerto
- b. Untuk mengetahui akhlak penggunaan *gadget* dari segi akhlak yang berlebih pada remaja sekolah menengah pertama di Lingkungan Kuwung, Desa Meri, Kota Mojokerto

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat secara teoritis hingga praktis. Yang mana manfaatnya yakni :

- a. Manfaat Teoritis

Dari hasil akhir dalam penelitian ini, diharap bisa dijadikan sumber referensi atau sebagai bahan rujukan, dan sebagai perkembangan ilmu mengenai akhlak akibat penggunaan *gadget* berlebih.

- b. Manfaat Praktis

Sebagai pedoman bagi orangtua, guru, siswa, peneliti, hingga orang lain dalam kepentingan menanamkan akhlak atau sikap remaja

D. Batasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada siswa yang notabennya memasuki tahap remaja di Lingkungan Kuwung Desa Meri. Karena remaja termasuk dalam

pengguna aktif *gadget* berkisar dari jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dan difokuskan didomisili kota si peneliti yang nantinya dengan penelitian ini diharap mendapat hasil yang sesuai seperti yang telah tercantum di manfaat penelitian.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami skripsi ini, maka peneliti merasa perlu mengemukakan sistematika penulisan skripsi.

Skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan dari bab tersebut terdapat sub bab yang merupakan rangkaian dan urutan pembahasan dalam penulisan skripsi yang saling berkaitan.

Adapun sistematika pembahasan dalam kajian ini dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah / identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka, pada bab ini meliputi penelitian terdahulu, teori penunjang, definisi konseptual, dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode Penelitian, pada bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, fokus penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan temuan (jika ada)

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini memaparkan tentang hasil akhir penelitian yang telah peneliti lakukan dan pembahasan mengenai hasil penelitian yang didapat selama penelitian dilakukan

BAB V : Penutup, pada bab ini berupa Simpulan dan Saran.