

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Ilmu dan teknologi terus berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia. Pola kehidupan pun semakin bergeser pada pola yang semakin universal. Suatu permasalahan yang sering muncul di masyarakat adalah berkisar pada permasalahan remaja, pendidikan, dan pergaulan masyarakat. Salah satu masalah adalah semakin menurunnya tatakrama kehidupan sosial dan karakter remaja dalam kehidupan baik dirumah, sekolah maupun lingkungan sekitarnya. Di masa yang super canggih ini dengan segala bentuk teknologi yang semakin pesat dalam perkembangannya. Dunia diperkenalkan dengan penggunaan *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *gadget* juga merupakan perangkat elektronik yang kini semakin populer dan banyak digunakan masyarakat. Bahkan dapat dikatakan, penggunaan *gadget* di era teknologi seperti saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar orang. Contoh saja *smartphone*. *Gadget* dapat ditemukan baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Menurut Ismail (2016.22) bahwa semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan

harga dari gadget semakin terjangkau, yang dulunya *gadget* adalah suatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi.

Pengunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya anak cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan *gadgetnya*, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.

Menurut Handrianto dan Warsita dalam Afif (2015:19) bahwa ada juga dampak positif dari penggunaan *gadget* ialahh dapat memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Dapat mempersingkat jarak dan waktu di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan, Dapat mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan SMS atau BBM kepada guru mata pelajaran.

Selanjutnya Handrianto (2016:11) dan Wasita dalam Afif (2015:19) menyatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* ialah dapat membuat anak tidak konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut). Juga dapat

membuat anak malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*, misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari),

Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya), Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya). Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

Produksi hormon seperti melatonin yang dapat membantu seseorang untuk tidur. Remaja yang pola tidurnya tidak normal dapat menyebabkan terganggunya pola pikir dan konsentrasi. *David* (2013:42) menyatakan dalam bukunya bahwa sosialisme membutuhkan kehadiran teknologi yang meliputi segala sesuatu namun teknologi adalah pedang bermata dua. Di satu sisi sosialisme membuat kita bisa melampaui dunia kita, mencapai apa yang dulunya tidak terbayangkan, menghasilkan tingkat efisiensi yang tiada taranya dalam bidang produksi yang berbagai barang mengisi mal-mal dan ruang pameran kita, peningkatan kualitasnya, lebih banyak informasi yang semakin cepat. Penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif antara lain memudahkan seseorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari, 2016:183).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* cukup banyak antara lain, dalam pola pemikiran anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, menegalah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak selama dalam pengawasan yang baik. aplikasi-aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada juga Youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang di miliki *gadget*, diharapkan menjadi sumber pengetahuan yang alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar.

Remaja adalah bagian dari generasi muda yang merupakan suatu kekuatan sosial yang sangat berperan dalam pembangunan bangsa Indonesia. Sebagai generasi penerus perjuangan bangsa yang mempunyai hak dan kewajiban ikut serta dalam membangun negara dan bangsa Indonesia, generasi muda dalam hal ini remaja merupakan subyek dan obyek pembangunan nasional dalam usaha mencapai tujuan bangsa Indonesia yaitu mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur. Masa remaja merupakan masa yang selalu dialami oleh setiap manusia. Namun dalam usia remaja ini manusia sedang mengalami proses pembentukan diri menjadi dewasa.

Menurut Hartini (1999:76), cukup banyak remaja yang jatuh dalam narkoba, pergaulan bebas, dan masalah-masalah sosial lainnya. Hartini juga menjelaskan bahwa masa remaja adalah masa dimana mereka ingin mendapatkan pengakuan dari orang-orang di sekitarnya, atau lebih tepatnya

yaitu masa untuk mencari identitas diri. Masa remaja, khususnya remaja awal, adalah masa-masa mencari identitas diri karena pada masa inilah, remaja mulai mencari identitas yang tepat untuk dirinya dengan mengikuti teman sebaya, namun masih tetap bisa diatur oleh norma yang berlaku, dengan demikian, penelitian ini berfokus pada remaja awal (usia 12-15 tahun).

Pembentukan karakter sangat penting dilakukan pada setiap anak. Selain berdampak pada anak itu sendiri, juga berdampak pada keluarga, orang lain bahkan pada negara. Dalam membentuk karakter sangatlah tidak mudah, terutama bagi anak usia remaja yang cenderung masih labil dan dalam proses mencari jati diri jika tidak dilandasi dengan karakter yang kuat oleh orang tua, lingkungan gereja dan lingkungan masyarakat. Maka tidak menutup kemungkinan para remaja akan mempunyai sikap yang buruk di luar lingkungan bahkan akan terjerumus terhadap tindakan-tindakan kriminalitas, kekerasan dan pergaulan bebas.

Anak remaja menjadi manusia yang berkarakter diperlukan persiapan dan perilaku terhadap anak secara tepat sesuai dengan kondisi anak. Setiap anak mempunyai ciri individual yang berdeda satu dengan yang lain. Di samping itu setiap anak yang lahir di dunia ini berhak hidup dan berkembang semaksimal mungkin sesuai dengan kondisi yang dimilikinya, untuk dapat mengetahui setiap karakter anak remaja diperlukan pola asuh yang tepat dari orangtua, lingkungan masyarakat dan lingkungan gereja.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain dengan menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman lingkungannya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang (Warsiyah, 2014).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Lioni, 2014).

Remaja pada kesehariannya sangat menikmati keasikan dalam menggunakan Smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak remaja, sehingga anak remaja cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan dengan teman sebayanya di lingkungan rumah apalagi di lingkungan gereja. Penggunaan *gadget* pada anak remaja berdampak buruk, yang menyebabkan anak remaja malas berinteraksi

dengan teman sebayanya, orang tua dan lingkungan.maka penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada karakter anak remaja tersebut.

Observasi yang dilakuan penulis di jemaat GMIT Haumeni-Nisum menunjukkan bahwa anak remaja berjumlah 60 orang dari, jumlah tersebut 20 orang antara lain yang memiliki *gadget* yaitu:

Tabel 1.1

Nama-nama Anak Remaja Yang Menggunakan *Gadget*

No.	Nama Anak Remaja	Jenis HP
1.	Helmi amelia Amnahas	Redmi
2.	Marice Amnahas	Samsung
3.	Evan Tano	Redmi
4.	Tika Loinati	Samsung
5.	Sari Bana	Samsung
6.	Ian Lanus	Vivo
7.	Inkun Baksuni	Samsung
8.	Hesron Tualaka	Oppo
9.	Andre Olla	Vivo

10.	Kesia Olla	Oppo
11.	Marko Sombai	Samsung
12.	Vita Bani	Samsung
13.	Santri Hauteas	Oppo
14.	Maria Amnahas	Samsung
15.	Giman Amnahas	Samsung
16.	Rian Lanus	Redmi
17.	Rimon Suat	Oppo
18.	Eldin Suat	Redmi
19.	Iki Amnahas	Samsung
20.	Jesika Tano	Oppo

Sebagai data yang tidak memiliki *Gadget* berjumlah 40 orang. Anak remaja yang berada di GMT Haumeni-Nisum dengan jumlah 60 orang anak remaja dilihat dari minat sebelum adanya *gadget*, jika dibandingkan dengan tahun-tahun ini sangat jauh berbeda berdasarkan pengamatan dari penulis. Pengamatan tersebut dalam pemakaian handphone terdiri dari beberapa jenis antara lain sebagai berikut: Samsung, Opo, dan Redmi.

Hasil pengamatan penulis terhadap anak remaja maupun hasil wawancara penulis dengan sejumlah orang tua di majelis jemaat diperoleh informasi bahwa pola perilaku anak remaja di jemaat GMT Haumeni-Nisum, mereka tidak dengar-dengaran pada orang tua, selalu melakukan apa yang mereka sukai, seperti mengakses aplikasi games, menonton video dewasa di dalam youtube, bahkan lebih dari itu mereka menggunakan *gadget* secara berlebihan yang bisa berakibat kecanduan terhadap *gadget* sehingga memicu efek samping berbahaya seperti meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, sulit fokus, kepribadian bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.

Kehidupan seorang anak remaja juga dapat dilihat dari bagaimana ia mempunyai hubungan yang baik dengan orang lain, bagaimana dia menghargai orang lain, dengan cara berbicara, perilakunya memperlihatkan sikap sopan santun terhadap orang lain, sikap hormat kepada siapapun ataupun kepada orang yang lebih tua, Dengan penerapan etika ini dimana harus mematuhi peraturan atau tata krama yang berlaku pada lingkungan tempat tinggalnya. *Gadget* yang digunakan dapat memberikan kemudahan untuk anak remaja yang berkarakter Alkitabiah, di mana penggunaan *gadget* terhadap karakter yang Alkitabiah dapat memberi dampak yang positif mempengaruhi karakter anak remaja sesuai dengan perintah Allah, sehingga karakter yang telah dibentuk anak remaja lebih dewasa dan berpikir yang positif dalam globalisasi. Dan dampak negatif dapat mempengaruhi masa pertumbuhan karakter anak remaja, anak remaja yang tidak tertib dalam

beribadah, dan tidak ikut dalam persekutuan-persekutuan pemuda dapat menyimpang dari karakter yang bersifat Alkitabiah dari dampak penggunaan teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis sanga tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “ HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN KARAKTER ANAK REMAJA DI GMT HAUMENI-NISUM”

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah yang ditemui adalah sebagai berikut :

Ada berapa banyak anak remaja yang menggunakan gadget.

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka pembatasan masalah dirumuskan sebagai berikut: Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Karakter Anak Remaja Di Gmit Haumeni-Nisum di Desa Oemasi Kecamatan Nekamese Kabupaten Kupang.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang ada maka masalah penelitian adalah: Apakah ada hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan Karakter anak Remaja di GMT Haumeni-Nisum?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget* dengan Karakter anak Remaja di GMT Haumeni-Nisum ?

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa hal yang dapat dipandang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, dengan mengangkat penelitian ini, diantaranya:

1.1.6 Manfaat Secara Teoretis

Dari hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta memperluas wawasan dalam menerapkan teori-teori yang peneliti peroleh mengenai hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Karakter anak Remaja Di GMT Haumeni-Nisum.

1.2.6 Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah pemahaman mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penggunaan *gadget*, karakter anak remaja di GMT Haumen-Nisum sehingga merusak akan masa depan anak remaja.

b. Bagi Orang Tua

Dapat digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab kepada anak remaj. Bahwa Penggunaan *Gadget* akan memberikan hubungan dengan karakter anak remaja. Baik perubahan dari tingkah kesadaran atau tingkah laku remaja.

c. Bagi Almamater

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian ilmu dan menambah referensi dalam dunia ilmu Pendidikan untuk menambah wawasan khususnya dalam hubungan penggunaan *gadget* dengan karakter anak remaja di GMT Haumeni-Nisum Desa Oemasi, Kecamatan Nekamese, Kabupaten Kupang.