



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2547 - 2555

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak

Naila Intan Muna Agustina^{1✉}, Erik Aditia Ismaya², Ika Ari Pratiwi³

Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: nailamuna412@gmail.com¹, erik.aditia@umk.ac.id², ika.ari@umk.ac.id³

Abstrak

Penggunaan *gadget* dapat memengaruhi karakter peduli sosial anak. Ditemukan kasus di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 anak-anak yang menggunakan *gadget* kerap kali acuh tak acuh, bertindak tidak sopan santun, dan enggan membantu orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter peduli sosial anak yang menggunakan *gadget*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan lapangan. Keabsahan data diperoleh dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisa data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian yaitu karakter peduli sosial anak belum terlihat. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang enggan dalam memberikan bantuan/pertolongan pada orang lain, suka marah-marah, berkata kasar, dan tidak menghormati orang lain dikarenakan anak lebih asik bermain *gadget* dibanding peduli dengan orang disekitarnya. Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* memengaruhi belum terlihatnya karakter peduli sosial anak-anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak.

Kata Kunci: *gadget*, karakter peduli sosial.

Abstract

The use of gadgets can affect the social care character of children. A case was found in Kedungwaru Kidul Village RT 01 RW 04 children who use gadgets are often indifferent, act impolitely, and are reluctant to help others. This study aims to analyze the social care character of children who use gadgets. This research uses a case study qualitative approach. Data collection techniques in the study used observation, interviews, documentation, and field notes. The validity of the data was obtained by triangulation of sources and triangulation of techniques. Analysis of the data used is qualitative data analysis using the Miles and Huberman model. The result of the research is that the social care character of children has not been seen. This is indicated by the behavior of children who are reluctant to provide assistance/help to others like to be angry, say rudely, and do not respect others because children are more fun playing gadgets than caring about the people around them. This research concludes that the use of gadgets affects the social care character of children in Kedungwaru Kidul Village, RT 01 RW 04 Demak.

Keywords: *gadget*, social care character.

Copyright (c) 2022 Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi

✉ Corresponding author :

Email : nailamuna412@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mengubah kehidupan manusia yang semula sederhana kini menjadi kehidupan yang dapat dikategorikan sangat modern. Hal ini merupakan salah satu dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi dalam penafsiran sempit dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk mempermudah aktivitas manusia seperti mesin, perkakas atau perangkat keras (Darimi 2017). Teknologi membantu manusia ketika ingin melakukan sebuah interaksi sosial untuk bertukar kabar tanpa perlu menunggu waktu lama untuk mengirim dan mendapatkan balasannya (Novitasari and Khotimah 2016). Hal ini merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi informasi oleh masyarakat secara terus-menerus menjadikan teknologi semakin lama semakin canggih seiring tuntutan zaman (Ramadhani, Fardani and Fathurohman 2020). Perkembangan teknologi informasi mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah salah satu contohnya *gadget*.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry* serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan *internet*) (Pebriana 2017). *Gadget* mempunyai fungsi dan manfaat bagi penggunanya yaitu: 1) Komunikasi, zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*. 2) Sosial, *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita, menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi informasi. 3) Pendidikan, *gadget* dapat membantu mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau (Chusna 2017).

Gadget saat ini menjadi barang yang menarik dengan desain *touchscreen* yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan media sosial di dalam *gadget* yang menarik bagi penggunanya (Novitasari and Khotimah 2016). Skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial di *gadget* ada enam jenis media sosial, yakni: 1) Proyek kolaborasi contohnya *wikipedia*. 2) *Blog* dan *microblog* contohnya *twitter*. 3) Konten contohnya *youtube*. 4) Situs jejaring sosial contoh *facebook*. 5) *Virtual game world* contohnya *game online*. 6) *Virtual social world* contohnya *second live*. Fitur-fitur yang menarik penggunaannya ini memiliki dampak/pengaruh terhadap penggunaannya (Kaplan and Haenlein 2010). Dampak adalah benturan yang sangat kuat antara dua benda yang dapat menimbulkan suatu pengaruh baik positif maupun negatif (Simamora, Suntoro and Nurmalisa 2016). *Gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya (Rini, Pratiwi and Ahsin 2021). *Gadget* sangat memengaruhi pemuda-pemudi seperti hilangnya kebiasaan berkomunikasi langsung tatap muka (Kamil 2016). Mereka lebih disibukkan dengan bermain *gadget* atau *smartphonanya* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan harmonis dengan lingkungan secara tatap muka.

Gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif penggunaan *gadget*, yakni: 1) Berkembangnya imajinasi. 2) Melatih kecerdasan. 3) Meningkatkan rasa percaya diri. 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan *gadget*, yakni: 1) Penurunan konsentrasi saat belajar. 2) Malas menulis dan membaca. 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. 4) Kecanduan. 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. 6) Perkembangan kognitif anak terhambat. 7) Menghambat kemampuan berbahasa. 8) Dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter anak (Marpaung 2018).

Memudarnya karakter peduli sosial anak-anak terhadap lingkungan di sekitarnya akan berpengaruh pada proses perkembangan sosial anak, apalagi anak-anak dengan usia 6-12 tahun adalah tahap penanaman karakter peduli sosial. Penanaman peduli sosial menjadi salah satu dari 18 pendidikan karakter yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Arif, Rahmayanti and Rahmawati 2021). Karakter adalah bentuk watak, tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil

internalisasi yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkan suatu ciri khas pada individu tersebut. Karakter penting untuk membangun kepribadian seseorang dan bangsa, pemerhati dan perilaku menawarkan berbagai solusi (Siskayanti and Chastanti 2022). Peduli sosial merupakan salah satu aspek yang ada dalam 18 nilai karakter yang menjadi acuan pembentukan karakter. 18 karakter tersebut yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Ismaya and Romadlon 2017).

Karakter peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pada waktu tertentu (Listyarti 2012). Indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial adalah sebagai berikut: 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan. 2) Bertindak santun. 3) Toleren terhadap perbedaan. 4) Tidak suka menyakiti orang lain. 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain. 6) Mampu bekerja sama. 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat. 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain. 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan (Samani and Haryanto 2012). Karakter peduli sosial ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa persaudaraan, kekeluargaan, dan menjauhkan diri dari sifat sombong, egois dan individual. Kepedulian terhadap lingkungan sekitar akan menumbuhkan rasa kemanusiaan, kesetiakawanan, dan kebersamaan. Kepedulian yang ditanamkan pada masa kecil akan menjadi pondasi kokoh dalam melahirkan kemampuan kolaborasi, sinergi, dan kooperatif (Asmani 2013).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan kasus bahwa karakter peduli sosial anak terhadap sesamanya belum terlihat. Anak-anak lebih bersifat acuh tak acuh dan bersikap tidak sopan santun terhadap orang disekitarnya. Anak-anak sering mengakses sosial media *digadget* ketika berkumpul dengan teman-temannya. Akibatnya, anak-anak sibuk dengan *gadget* masing-masing dan tidak menghiraukan teman disampingnya. Kasus lain yang ditemukan adalah anak mengalami perubahan perilaku meningkatnya sikap individualisme. Hal ini menjadikan anak mengabaikan teman yang meminta bantuan pertolongannya, padahal anak yang sedang kesusahan tersebut sedang membutuhkan pertolongan. Hasil wawancara awal kepada ketua RT 01 dan anak-anak juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* secara terus-menerus mengakibatkan belum terlihatnya karakter peduli sosial anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain *game* dan mengisi waktu luang saja (Farida, et al. 2021).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang mengemukakan bahwa perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya *gadget* yang semakin canggih (Ariston and Frahasini 2018). *Gadget* sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya. Penelitian yang mengemukakan bahwa teknologi telekomunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah pola interaksi dan komunikasi manusia. Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memedulikan ruang dan waktu. Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia kurang mengerti bahwa dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan (Marpaung 2018).

Adapun kebaruan dalam penelitian ini adalah menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak yang dilihat melalui aspek membantu orang lain, bertindak sopan santun, dan bersikap toleransi terhadap perbedaan. Berdasarkan hasil observasi awal penggunaan *gadget* oleh anak dapat membantu anak memberikan bantuan kepada orang lain untuk mengajarkan cara menggunakan aplikasi yang tersedia *digadget* misalnya menyimpan kontak nomor di aplikasi *whatsapp*, cara menonton video di *youtube*, mengajarkan cara mengedit foto/video di aplikasi *capcut*, dan mengajarkan cara membuat akun sosial media. Kasus ini menimbulkan kesenjangan antara teori yang dikemukakan oleh Hendrianto (Marpaung 2018) yang mengemukakan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif bagi pengguna salah satunya dapat memengaruhi pola

perilaku dan karakter anak (Marpaung 2018). Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya kajian lebih mendalam bahwa penggunaan *gadget* dapat memengaruhi karakter anak, salah satunya karakter peduli sosial dalam aspek memberikan bantuan/pertolongan pada orang lain. Penelitian ini dilakukan dengan kajian mendalam tentang data di lapangan untuk memperoleh data lengkap dan mendalam tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak secara mendalam untuk mengetahui kebenaran dari kesenjangan data di lapangan dengan teori sebelumnya, sehingga penelitian ini perlu dilakukan dengan semestinya sesuai sistematika yang telah terencana.

Berdasarkan kasus yang peneliti temukan. Maka, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak.

METODE

Peneliti bertanggung jawab penuh sebagai instrumen kunci sekaligus perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis data, penafsir data, melakukan penyimpulan hasil penelitian dan melaporkan hasil penelitian. Kehadiran peneliti dalam penelitian diketahui oleh anak-anak dan orangtua terkait yang dijadikan sebagai informan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di lapangan. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak dalam waktu penelitian dimulai dari bulan bulan Agustus 2021 sampai Februari 2022. Tahap analisis kebutuhan dan pengajuan judul dimulai pada bulan Agustus 2021, yaitu dimulai dengan persiapan instrumen yang digunakan, kemudian melaksanakan observasi, wawancara pra penelitian, perumusan topik permasalahan, dilanjutkan dengan penyusunan proposal skripsi berdasarkan dengan topik yang telah diajukan kepada dosen pembimbing dimulai bulan September 2021. Setelah proposal skripsi telah disetujui oleh dosen pembimbing, maka dilanjutkan dengan penelitian yang akan dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Data dari hasil penelitian ini diolah untuk diambil kesimpulan dan dilanjutkan dengan penyusunan skripsi pada bulan Februari 2022.

Data utama diperoleh secara langsung melalui teknik pengambilan data wawancara, observasi, pencatatan lapangan dan dokumentasi terhadap informan dalam penelitian yang berjumlah 5 orang dan orangtua terkait berdasarkan kategori usia 9-11 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dan intensitas penggunaan *gadget*. Data sekunder diperoleh dari berbagai jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian peneliti. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulas sumber menguji data tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak” yang dilakukan dengan pengumpulan dan pengujian data dilakukan pada anggota keluarga (orang tua), tetangga dan teman sejawat dari informan. Keabsahan data dari triangulasi sumber kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan pandangan yang sama, pandangan yang berbeda dan pandangan yang spesifik dari sumber data, yang menghasilkan sebuah data valid. Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu observasi sebanyak tiga kali, dokumentasi, pencatatan lapangan, dan wawancara sebanyak tiga kali terhadap sumber data. Dari berbagai data yang diperoleh dari sumber data menghasilkan bukti dan pandangan terkait permasalahan yang diteliti. Berbagai pandangan yang dihasilkan dari beberapa teknik kemudian dianalisa lebih lanjut oleh peneliti sehingga dapat disimpulkan sebuah kebenaran handal. Analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles-Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 banyak yang menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara awal kepada Bapak Kris selaku ketua RT 01 sebelum dilaksanakan penelitian diperoleh data bahwa anak-anak di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 menggunakan *gadget* sebagai fasilitas yang diberikan orangtua kepada anaknya untuk menunjang proses belajar. Anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk menonton video di *tik-tok*, menonton video di *youtube*, mengakses *google*, dan bermain *game*. Hal ini sesuai dengan hasil observasi saat dilakukan penelitian pada informan penelitian bahwa anak-anak

menggunakan *gadget* beragam bentuk dalam waktu tertentu. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk mengakses *google*, menonton video di *tik-tok*, menonton video di *youtube*, mengedit foto/video menggunakan aplikasi *capcut* dan *alight motion*, bermain *game offline* dan *online*.

Berdasarkan hasil wawancara pada orangtua, orangtua membelikan *gadget* pada anaknya untuk membantu proses belajar. Penggunaan *gadget* oleh anak juga beragam bentuk dalam waktu penggunaannya. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak ini juga mendapatkan kontrol dari orangtua seperti pembatasan jam penggunaan, pemantauan penggunaan *gadgetnya*, dan dimarahi apabila terlalu lama menggunakan *gadget*.

Bentuk Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara terhadap anak dan orangtua diperoleh data bahwa anak-anak menggunakan *gadget* beragam bentuk dan penggunaannya dalam waktu tertentu yang dapat dideskripsikan melalui tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Bentuk Penggunaan Gadget Anak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Usia	Intensitas Penggunaan Gadget	Bentuk Penggunaan Gadget
1.	NAN	P	9 Tahun	5 jam/hari	Menonton video di <i>tik-tok</i> , menonton video di <i>youtube</i> , mengedit foto/video di <i>alight motion</i> dan <i>capcut</i> , <i>searching google</i> , menggunakan <i>whatsapp</i> , dan bermain <i>game</i> , membuka <i>instagram</i> .
2.	MAF	L	9 Tahun	6 jam/hari	Bermain <i>game</i> , menonton video di <i>youtube</i> , menonton video di <i>tik-tok</i> , <i>searching google</i> , dan menggunakan <i>whatsapp</i> .
3.	NZR	P	10 Tahun	4 jam/hari	Menonton video di <i>tik-tok</i> , menonton video di <i>youtube</i> , bermain <i>game</i> , menggunakan <i>capcut</i> untuk mengedit video, <i>searching google</i> , menggunakan <i>whatsapp</i> .
4.	MRML	L	10 Tahun	5 jam/hari	Menonton <i>tik-tok</i> , bermain <i>game offline</i> dan <i>game online</i> , menggunakan <i>whatsapp</i> , dan menonton <i>youtube</i> .
5.	EKN	L	11 Tahun	6 jam/hari	Bermain <i>game</i> , menggunakan <i>whatsapp</i> , menonton <i>youtube</i> , menonton <i>tik-tok</i> , mengakses <i>google</i> .

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia 9-11 tahun di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 beragam bentuk dan penggunaannya dalam waktu tertentu. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak rata-rata 4-6 jam/hari. Hal ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Saniyyah (2021) yang mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* dalam waktu 3-6 jam/hari menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya. Dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap anak saat penelitian diketahui bahwa NZR menggunakan *gadget* selama 4 jam/hari, NAN dan MRML menggunakan *gadget* selama 5 jam/hari, dan EKN menggunakan *gadget* selama 7 jam/hari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan dalam penelitian dapat diketahui bahwa mereka setiap hari bermain *gadget* untuk mengakses *google* guna membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Beberapa informan mengakses informasi tentang tutorial mengedit foto/video, menonton *youtube* untuk melihat video yang bersifat *edukatif* dan mengakses sosial media seperti *tik-tok* untuk hiburan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusna (2017) yang mengemukakan bahwa fungsi dan manfaat *gadget* secara umum salah satunya dalam bidang pendidikan yakni seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya menggunakan media buku. Melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita

perlu tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa, Setianingsih & Sulianto (2019) yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* berdampak positif yakni anak mudah mencari informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua informan dapat diketahui bahwa anak-anak menggunakan *whatsapp* untuk mengirim pesan pada guru, teman, keluarga dan melakukan video call dengan keluarga yang jauh dari rumah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marpaung (2018) menemukan bahwa teknologi telekomunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah pola interaksi dan komunikasi manusia. Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memedulikan ruang dan waktu. Kehadiran teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusna (2017) yang mengemukakan bahwa fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya: 1) Komunikasi yakni pengetahuan manusia semakin luas dan maju, zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*. 2) Sosial yakni *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita, sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

Hasil wawancara dengan anak dapat diketahui bahwa anak menggunakan aplikasi edit foto/video seperti *alight motion* dan *capcut* untuk mengasah kreativitas dalam mengedit foto/video yang kemudian *publish* dalam media sosial lainnya, bermain *game* baik *game online* maupun *game offline*, dan mengakses *instagram*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Gemiharto (2019) yang mengemukakan bahwa salah satu keistimewaan *tik-tok* adalah pengguna dapat mengedit videonya sesuka hati dengan ribuan efek yang disediakan oleh aplikasi *tik-tok*. Semakin kreatif pengguna dan semakin menarik video yang dihasilkan maka semakin banyak tanda *like* yang didapatkan. Sama halnya dengan media sosial lain, maka pengguna *tik-tok* juga dapat menghasilkan banyak uang bagi penggunanya. Hal ini sesuai dengan teori yang dilakukan oleh Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) yang mengemukakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial di *gadget* ada enam jenis media sosial, yakni: 1) Proyek kolaborasi contohnya *Wikipedia*. 2) *Blog* dan *microblog* contohnya *twitter*. 3) Konten contohnya *youtube* dan *tik-tok*. 4) Situs jejaring sosial contohnya *Instagram*. 5) *Virtual game world* contohnya *game online*. 6) *Virtual social world* contohnya *second live*.

Karakter Peduli Sosial Anak yang Menggunakan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kedungwaru Kidul RT 01 RW 04 Demak dapat diketahui bahwa *gadget* memberikan pengaruh terhadap karakter peduli sosial anak usia 9-11 tahun. Hasil wawancara dengan orangtua informan dapat diketahui bahwa ada beberapa karakter peduli sosial yang belum terlihat akibat penggunaan secara terus-menerus yaitu membantu dan menolong orang lain, memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun. Hal ini ditunjukkan dari beberapa informan yang menunjukkan adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap belum terlihatnya karakter peduli sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handrianto yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak yakni memengaruhi pola perilaku dan karakter anak. Anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan akan memengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman (Marpaung 2018).

Beberapa informan dalam penelitian menunjukkan terlihatnya karakter peduli sosial saat menggunakan *gadget* yaitu NZR dan NAN. Salah satu contoh perilaku yang mencerminkan terlihatnya karakter peduli sosial pada informan diantaranya NZR mau memberikan bantuan kepada ibunya untuk mengedit foto/video menggunakan aplikasi *gadget*, mengajak adeknya bermain *gadget*. NAN mau membantu ibunya untuk menyimpan nomor orang lain di kontak *whatsapp* dan membantu ibunya menonton video di *tik-tok*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa karakter peduli adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin

memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan pada waktu tertentu (Listyarti 2012). Beberapa informan dalam penelitian belum terlihat karakter peduli sosial salah satunya NAN, MRML, MAF dan EKN. Berdasarkan hasil wawancara terhadap orangtua informan (NAN, MRML, MAF, dan EKN) dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* membuat mereka asik dan acuh tak acuh dengan orang yang ada di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* secara terus menerus membuat anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama *gadgetnya* yang menimbulkan sikap individualis dan kurangnya sikap peduli sosial baik terhadap teman, maupun orang lain (Widya 2020).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orangtua anak dapat diketahui bahwa anak lebih asik bermain *gadget* mengedit foto/video daripada menjaga adiknya saat ibunya membersihkan rumah. Anak mau memberikan bantuan akan tetapi perlu adanya paksaan dari orangtua. Anak mau memberikan bantuan pada ibunya akan tetapi menunggu sampai menyelesaikan bermain *gadget*. Hal ini disampaikan oleh orangtua NAN yang menyebutkan bahwa NAN sering marah apabila disuruh menjaga adeknya saat dia sedang asik mengedit video di *capcut*. Orangtua EKN juga menyampaikan bahwa EKN sering beradu mulut dengannya karena enggan disuruh pergi ke warung karena asik bermain *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak berpengaruh pada sikap peduli sosial dalam memberikan bantuan/pertolongan pada orang lain. Sikap peduli sosial anak terlihat belum optimal dalam memberikan bantuan/pertolongan pada orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa perilaku anak yang menggunakan *gadget* masih terlihat menghormati orang lain meskipun masih bermain *gadgetnya*. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan bermain *gadget* terlebih dahulu (Saniyyah, Setiawan and Ismaya 2021).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orangtua anak dapat diketahui bahwa anak-anak jika disuruh mengajak bermain adeknya mau tapi menunggu setelah menggunakan *gadget* karena asik bermain *gadget*, jika dipaksa anak akan marah dengan berkata kasar. Anak-anak ketika diajak bicara tidak melihat yang mengajak bicara, masih fokus sama *gadgetnya*. Orangtua MAF mengatakan bahwa MAF Ketika diajak berbicara tidak melihat orang yang mengajaknya berbicara karena lebih asik bermain *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memengaruhi sikap sopan dan santun anak. Sikap sopan santun anak terhadap orang lain belum terlihat. Anak asik dan fokus ketika bermain *gadget* sehingga anak tidak memedulikan dan bersikap acuh tak acuh terhadap orang disekitar, Anak juga merasa terusik dan memberontak ketika merasa diganggu saat bermain *gadget*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa dampak negatif dari *gadget* yaitu anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik, anak menjadi mudah marah, saat diberi tahu anak membangkang, anak meniru tingkah laku yang ada pada *game*, sering berbicara sendiri ada *gadget*, dan membuat mata anak menjadi sakit jika terlalu lama memainkan *gadget* (Syifa, Setianingsih and Sulianto 2019).

Penelitian ini juga diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Handrianto mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaanya (Marpaung 2018). Dampak positif penggunaan *gadget* diantaranya: mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika dan pemecahana masalah Dampak negatif penggunaan *gadget* diantaranya: penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca serta menyelesaikan permasalahan matematika, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat. menghambat kemampuan berbahasa, dan dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* anak usia 9-11 tahun di RT 01 RW 04 Desa Kedungwaru Kidul beragam bentuk dan kegunaannya dalam waktu tertentu. Beberapa bentuk penggunaan *gadget* oleh anak yaitu mengakses *google*, menonton *youtube* untuk melihat video, mengakses *tiktok*, menggunakan *whatsapp*, menggunakan aplikasi edit foto/video seperti *alight motion* dan *capcut*, bermain

2554 *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak – Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>

game baik *game online* maupun *game offline*, dan mengakses *instagram*. Penggunaan berbagai bentuk fitur yang tersedia digadget dalam waktu tertentu dapat menimbulkan dampak bagi penggunanya. Dampak penggunaan gadget dari beragam bentuk penggunaan oleh anak memberikan pengaruh belum terlihat karakter peduli sosial anak dalam memberikan bantuan kepada orang lain karena asik bermain gadget, belum terlihat memperlakukan orang lain dengan sopan dan bertindak santun.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayoubi, M. Hafiz. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik.
- Arif, Muhammad, Jesica Dwi Rahmayanti, And Fitri Diah Rahmawati. 2021. "Penanaman Karakter Peduli Sosial." *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13 (2): 289-308.
- Ariston, Yummi, And Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan." *Journal Of Educational Review And Research* 1 (2): 86-91.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter Di*. Yogyakarta: Diva Press.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17 (2): 315-330.
- Damayanti, Trie, And Ilham Gemiharto. 2019. "Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video." *Communication* 10 (1): 1-15.
- Darimi, Ismali. 2017. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1 (2): 112.
- Farida, Ai, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani, And Yulia Saputri. 2021. "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (8): 1701-1710.
- Ismaya, Erik Aditia, And Farid Noor Romadlon. 2017. "Strategi Membentuk Karakter Semangat Kebangsaan." *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (2): 141-144.
- Kamil, Muhammad Faris. 2016. "Muhammad Faris Kamil. (2016).Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi." *Skripsi* 1-104.
- Kaplan, Andreas M, And Michael Haenlein. 2010. "Users Of The World, United The Challenges And Opportunities Of Social Media." *Business Horizons* 59-68.
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif, Dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta* 5 (2): 55-64.
- Novitasari, Wahyu, And Nurul Khotimah. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Teratai* 05 (03): 182-186.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1): 1-11.
- Ramadhani, Ika Rizki, Much. Arsyad Fardani, And Irfai Fathurohman. 2020. "Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi." *Jurnal Amal Pendidikan* 96-105.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, And Muhammad Noor Ahsin. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia ." *Jurnal Educatio* 1236-1241.
- Samani, Muchlas, And Haryanto. 2012. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, And Erik Aditia Ismaya. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (4): 2132-2140.

- 2555 *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak – Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, Ika Ari Pratiwi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Saputri, Adek Diah, Adek Diah Saputri, And Diah Ayuning Pambudi. 2018. "Sampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini." *The 3rd Annual Conference On Islamic Early Childhood Education*. Yogyakarta: Aciece. 265-278.
- Simamora, Antonius, Irawan Suntoro, And Yunisca Nurmalisa. 2016. "Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar." *Jurnal Kultur Demokrasi* 4 (6): 1-16.
- Siskayanti, Juni, And Ika Chastanti. 2022. "Analisis Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (2): 1508-1516.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, And Joko Sulianto. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3 (4): 527-533.
- Wibowo, Agus, And Sigit Purnomo. 2013. *Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widya, Rika. 2020. "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah." *Jurnal Abdi Ilmu* 13 (1): 29-34.