

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Gawai merupakan barang elektronik yang digunakan untuk kepentingan praktis (KBBI Edisi V, 2016). Gawai merupakan alat elektronik yang sudah biasa digunakan sehari-hari untuk memudahkan pekerjaan manusia. Sedangkan menurut Anita dan Sari (2017, hlm. 2) gawai merupakan alat elektronik yang berukuran kecil dan memiliki fungsi khusus dan yang membedakannya dengan perangkat elektronik biasa adalah pada unsur pembaharuannya.

Melihat dari pengertian gawai diatas dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan alat elektronik yang memiliki kegunaan praktis dan unsur pembaharuan merupakan inti dari gawai. Barang yang dapat dikategorikan sebagai gawai contohnya telepon genggam. Telepon genggam merupakan pembaruan dari telepon. Karena adanya pembaharuan tersebut telepon genggam dianggap sebagai salah satu jenis gawai. Contoh yang lain adalah laptop. Laptop merupakan hasil pembaharuan dari komputer, sehingga laptop merupakan salah satu jenis gawai. Melihat dari aspek pembaharuan atau kebaruan tersebut gawai memiliki banyak jenis. Namun dalam penelitian ini gawai yang penulis maksudkan adalah *Smartphone* atau telepon genggam pintar yang memang sudah tidak asing dalam kehidupan kita sehari-hari. Menurut Elcom (dalam Al-Imam, 2019, hlm. 354) *Smarthphone* merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan yang tinggi dan fungsinya menyerupai komputer. Karena fungsi yang ditawarkan oleh *smartphone* tersebut sangat menarik membuat penggunaannya tinggi didalam kehidupan sehari-hari. Kita dapat melihat hal ini secara langsung dikehidupan kita sehari-hari. Mudahnya kita menemukan penggunaan *smartphone* disekitar kita mengindikasikan penggunaan *smartphone* yang tinggi didalam kehidupan kita sehari-hari. Penggunaan *smartphone* yang tinggi ini telah dibuktikan oleh penelitian

yang dilakukan oleh Ghifary dan N. Kurnia (2015, hlm. 175) yang berjudul “Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi” dalam penelitiannya mengemukakan bahwa intensitas penggunaan *smarthphone* yang tinggi sekitar 69%.

Melihat intensitas penggunaan *smarthphone* yang tinggi tersebut sejalan dengan tingginya jumlah *smartphone* yang beredar di Indonesia. Hal tersebut dapat kita lihat didalam keseharian, yakni dapat dengan mudahnya menemukan orang yang sedang menggunakan *smartphone*. Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang dilakukan oleh *Pew Research Center* yang dilansir dari *Tempo.co* dengan responden sebanyak 30.133 orang di 27 negara yang dilakukan pada 14 Mei sampai 12 Agustus 2018. Survei tersebut dilakukan untuk melihat perbandingan kepemilikan *smartphone* dan telepon seluler biasa di antara orang dewasa. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan penggunaan *smartphone* di Indonesia sebesar 42%, disusul penggunaan telepon biasa sebesar 28% dan yang tidak memiliki telepon genggam sebesar 29%. Dari data tersebut dapat disimpulkan penggunaan *smartphone* di Indonesia tinggi sehingga Indonesia menempati peringkat ke-24 dari 27 negara (Alfarizi, 2019).

Tingginya penggunaan *smartphone* pada orang dewasa tersebut ternyata diikuti juga oleh tingginya penggunaan *smartphone* pada anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh *The Asians Parent Insight* bersama *Samsung Kidstime* melalui *mobile device usage among young kids* yang dilansir dari *id.theasiansparent.com* survei terhadap 2500 orang tua di Singapura, Malaysia, Indonesia, Thailand, dan Filipina menjadi responden dalam survei ini. Hasilnya mengejutkan 98% anak-anak menggunakan *mobile device* alias gawai. Sebanyak 67% anak menggunakan gawai milik orangtuanya, 18% anak menggunakan gawai milik bersama, 14% anak menggunakan gawai milik sendiri atau pribadi. Dari hasil ini dapat disimpulkan penggunaan gawai pada anak-anak sangat tinggi (Nithy, 2014).

Perkembangan globalisasi berdampak pada kemajuan teknologi yang begitu pesat. Hal tersebut juga berdampak pada penggunaan gawai yang begitu tinggi pada anak-anak. Dilansir dari *id.theasiansparent.com* alasan para orang tua memberikan izin anaknya menggunakan *smartphone* dikarenakan alasan edukasi, hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, membuat anak tenang atau sibuk (Nithy, 2014). Alasan tersebut mendorong tingginya penggunaan gawai pada anak, yang menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap gawai. Saat anak sudah kecanduan dengan gawai, anak akan cenderung fokus bermain gawai saja, anak akan lebih memilih bermain gawai dibandingkan bermain bersama teman seusianya. Kurangnya interaksi anak dengan lingkungan sekitar akibat kecanduan gawai dikhawatirkan akan mempengaruhi keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar.

Menurut Kurniati (2016, hlm. 8) keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang harus dimiliki setiap anak sebagai bekal kemandirian dan bekal anak pada jenjang berikutnya. Perwujudan dari keterampilan sosial beragam, salah satunya yakni kemampuan anak menjalin hubungan dan mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan tersebut merupakan dasar dari seorang anak dapat menjalankan kehidupannya dengan baik. Penggunaan gawai yang tinggi pada anak membuat peneliti mempertanyakan apakah akan berdampak pada keterampilan sosial anak. Karena perkembangan penggunaan gawai pada anak-anak yang cukup tinggi, membuat berkurangnya intensitas interaksi antara anak dengan teman sebayanya. Padahal kita ketahui bahwa keterampilan sosial merupakan sesuatu yang penting dan membutuhkan latihan. Hal ini senada dengan pernyataan Putri (2015, hlm. 8) bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang membutuhkan pengetahuan dan latihan untuk dapat melakukan hubungan bermasyarakat yang baik. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan sesuatu hal yang sangat krusial yang harus dimiliki anak untuk tercapainya kehidupan yang baik.

Setelah mempertimbangan permasalahan yang peneliti temukan dan hasil penelitian yang mendukung yang sudah dipaparkan diatas peneliti mengajukan judul penelitian “*Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur).*”

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana penggunaan gawai pada siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan gawai pada siswa Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan sosial pada siswa Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan gawai terhadap keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teori

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para pembaca, khususnya yang berkaitan dengan Sekolah Dasar seperti : siswa Sekolah Dasar, orang tua, guru, bahkan pemerintah yang mengurus mengenai pendidikan siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan setelah mengetahui dan memiliki wawasan mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap keterampilan sosial siswa Sekolah Dasar, para orangtua khususnya menjadi lebih bijak dalam memfasilitasi anak dengan gawai dan menerapkan penggunaan gawai yang baik agar manfaat yang diberikan oleh gawai dapat kita manfaatkan semaksimal mungkin.

E. Definisi Istilah

1. Gawai

Gawai dalam penelitian ini bermakna *smartphone*. *Smartphone* dipilih karena penggunaannya paling banyak digunakan oleh masyarakat luas dan fungsi yang dimilikinya sebagian besar mewakili fungsi dari gawai yang lain.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan individu berinteraksi dan menjalin hubungan dengan lingkungan sosialnya.

3. Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah siswa yang sedang dalam masa Sekolah Dasar dan menggunakan gawai di dalam kehidupannya sehari-hari.