

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah membuat kehidupan manusia sudah sangat berbeda. Hampir semua aktivitas masyarakat di Indonesia banyak menggunakan teknologi yang begitu canggih. Salah satu teknologi canggih yang digunakan oleh masyarakat di Indonesia pada umumnya ialah *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone*. *Gadget* merupakan alat elektronik maupun mekanik yang memiliki fungsi praktis (Depdiknas, 2011). Memiliki *gadget* saat ini bukan lagi hanya sebuah gaya hidup akan tetapi sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat. Dahulu, hanya sebagian masyarakat saja yang memiliki maupun menggunakan *gadget* berupa *handphone* tetapi setelah adanya *smartphone* hampir semua kalangan masyarakat di Indonesia khususnya memiliki dan menggunakan *gadget*. Penggunaan *Gadget* kini banyak digunakan berbagai kalangan masyarakat, mulai dari kalangan atas sampai kalangan menengah ataupun dari yang tua hingga muda. Penggunaan *gadget* sendiri kini telah banyak disukai oleh anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak-anak semakin meningkat tiap tahunnya, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Indiana Sunita dan Eva Mayasari (2017) membuktikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak yang menggunakan lebih dari dua jam perhari itu sebanyak 32% dan 68% kurang dari dua jam, sebagian besar *gadget* digunakan oleh anak untuk bermain games 46%, menonton 30% dan belajar sambil bermain 24%.

*Gadget* yang semakin berkembang saat ini menjadi faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak-anak yang menggunakan *gadget* karena *system touch screen* (sistem layar sentuh) yang canggih dalam *gadget* seperti *smartphone*, semakin memudahkan para pengguna untuk menggunakannya bahkan termasuk anak-anak yang belum bisa membaca sekalipun. (Anggraeni, 2019)

*Gadget* sendiri sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari penggunanya. *Gadget* dapat membantu kita dalam memudahkan berkomunikasi dengan keluarga maupun orang lain, namun dapat juga memberikan efek yang negatif bagi penggunanya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak tentu saja

akan ikut mengurangi dan mengganggu perilaku sosial serta aktivitas belajar mereka di rumah. Akibatnya anak merasa bahwa berperilaku sosial dengan orang lain serta belajar itu bukan lagi sebagai prioritas dan bukan fokus utama mereka lagi. Bagi beberapa anak *gadget* dianggap dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur diri mereka, namun terkadang anak cenderung menggunakannya secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melakukan kewajiban mereka yakni belajar, karena beranggapan bahwa fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada melaksanakan kewajiban mereka.

Pada fenomena yang terjadi saat ini pula dengan adanya perangkat digital memberikan pengaruh besar terhadap anak, sehingga anak-anak rela menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain *gadget*. Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gadget* diantaranya *gadget* sendiri lebih menarik secara visual dan audio. Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat para penggunanya itu kecanduan, akan tetapi penggunaan yang tidak dibatasi pun dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gadget* akan mengganggu konsentrasi pada anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif jika anak ataupun peserta didik dapat menggunakannya dengan baik yaitu untuk keperluan sekolah, setelah selesai mereka kembali menyimpan *gadget* mereka maka akan fokus terhadap materi yang dicarinya, namun jika di luar kebutuhan sekolah membuka situs yang tidak pantas maka akan berdampak negatif bagi anak ataupun peserta didik. Hal itu akan berpengaruh pada perilaku sosial dan minat belajar pada anak.

Perilaku sosial merupakan suasana yang dimana seseorang saling ketergantungan yang diperlukan untuk menjamin keberlangsungan hidup manusia (Rusli Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia itu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan membutuhkan bantuan orang lain. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana yang saling mendukung satu sama lain dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut untuk mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Pada zaman sekarang ini seorang anak ataupun peserta didik tidak mampu melepaskan diri mereka dari bermain *gadget*. Hal itu bisa kita lihat dari aktivitas mereka ketika melaksanakan pembelajaran di rumah secara *online*. Pada masa pandemi seperti ini, sering sekali kita melihat siswa sekolah dasar menghabiskan waktu belajar mereka hanya untuk bermain *gadget* bersama teman-temannya bahkan ada juga yang bermain sendirian sehingga dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fatimatuz Zahrok (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dari hasil penelitiannya bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo sebanyak 3 siswa masuk kategori baik (9,37%), 25 siswa masuk kategori sedang (78,13%), dan 4 siswa masuk kategori rendah (12,5%). Sedangkan perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo dikategorikan baik sebanyak 2 siswa (6,25%), kategori sedang sebanyak 26 siswa (81,25%), dan kategori rendah 4 siswa (12,5%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa.

Anak ataupun peserta didik biasanya menggunakan *gadget* bukan untuk mengerjakan tugas sekolah melainkan untuk sekedar bermain *game online*, mengakses internet ataupun melihat video-video yang ada pada aplikasi *youtube*. Tentu ini menjadikan hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua khususnya dalam mengawasi anak-anaknya. Belajar di masa pandemi memang banyak sekali kendala pada anak maupun orang tua. Proses pembelajaran yang diadakan anak di rumah harus sesuai dengan keinginan dari dalam diri anak atau peserta didik sendiri. Apabila didalam diri anak itu timbul keinginan untuk belajar, maka anak akan merasa tertarik dan menikmati kegiatan proses belajar mereka di rumah. Keinginan dan rasa tertarik belajar anak tersebut yang disebut dengan minat belajar. (Achmad dan Chatarina, 2012)

Minat (*interest*) berarti rasa kecenderungan dan gairah yang begitu kuat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Muhibbin Syah, 2011). Minat akan menjadi daya dorong anak dalam belajar. Anak yang memiliki minat belajar akan senantiasa memberikan perhatiannya dalam belajar, sehingga dapat berkonsentrasi

penuh dan berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya. Bahkan fasilitas maupun fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* yang ia punya akan dimanfaatkannya sebaik mungkin untuk kepentingan belajarnya. Sebaliknya jika anak memanfaatkan *gadget* secara terus menerus hanya untuk kegiatan lain yang kurang penting, maka *gadget* tersebut akan menjadi salah satu penghambat minat anak untuk mencapai prestasi belajarnya. Menurut Slameto (2010, hlm.57) menyatakan bahwa:

Pengaruh minat belajar terhadap kegiatan belajar anak, jika anak tidak merasa sesuai dengan bahan pelajaran anak tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh karena tidak mempunyai daya tarik bagi anak. Anak akan tidak menikmati belajar dan tidak memperoleh kebermaknaan dari bahan yang dipelajari.

Bahan ajar yang mempunyai daya tarik pada anak, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan oleh anak ataupun peserta didik, karena minat bisa membuat anak nantinya untuk melakukan kegiatan belajar. Pemaparan diatas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap pada tahun 2019 yang dilakukan di Kecamatan Mapanget Kota Manado dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa” bahwa pada penelitian tersebut menunjukkan hasil uji t yaitu t hitung sebesar 2.232 lebih besar dari t tabel 1.989 dengan signifikansi sekitar 0.028. Hal itu berarti adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dan penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Dari hasil penelitiannya bahwa siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran bahwa penggunaan *gadget* kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,44%), kategori tinggi sebanyak 24 siswa (58,54%), kategori rendah sebanyak 15 siswa (36,58%), dan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Sedangkan yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 11 siswa (26,83%), kategori rendah sebanyak 22 siswa (53,66%), dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (14,63%). Dari hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa

adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar.

Peneliti pun melihat terdapat beberapa masalah yang sering terjadi pada siswa sekolah dasar disaat belajar dari rumah dan juga hubungan sosialnya, contohnya saja sebagai berikut ini: peserta didik tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik untuk belajar di rumah, rendahnya minat anak atau peserta didik terhadap belajar di rumah, banyak peserta didik yang menggunakan *gadget* bukan sebagai media dalam belajar *online*, kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua pada anak atau peserta didik, bahasa yang digunakan anak saat bermain *gadget* kurang baik, dan terdapat anak atau peserta didik yang bermain *gadget* bersama temannya (suka bergaul) serta ada anak yang lebih suka bermain *gadget* sendirian.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti pun ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus pada Siswa Kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta)” dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis diantaranya adalah:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu, atau ide baru kegiatan ilmiah dalam pendidikan anak khususnya anak sekolah dasar dan sebagai bahan kajian penelitian selanjutnya.
2. Mendorong pendidik berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik kelas dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teori dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul di kelasnya secara profesional.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pemahaman yang baik kepada anak bahwa dalam mencapai keberhasilan perlu keseriusan dalam belajar dan bijak dalam menggunakan *gadget*.

#### 2. Bagi Orang Tua,

- a. Menambah sumbangsiah ilmu *parenting* bagi orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak di rumah.
- b. Ikut bekerjasama dengan guru dalam upaya meningkatkan keberhasilan belajar anak di sekolah.

#### 3. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pentingnya kerjasama antara guru dan orang tua dalam meningkatkan ketercapaian belajar anak sehingga guru dapat menyusun strategi belajar yang lebih baik bagi anak.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membekali peneliti dengan wawasan dan pengetahuan baru sebagai pendidik. Sehingga hal ini merupakan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama terhadap pelaksanaan tugas dan tanggung jawab peneliti dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar peserta didik di institut pendidikan lainnya.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan, terdiri dari 1. Latar Belakang, 2. Rumusan Masalah, 3. Tujuan Penelitian, 4. Manfaat Penelitian, dan 5. Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri 1. *Gadget*, 2. Perilaku Sosial, dan 3. Minat Belajar.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari 1. Metode Penelitian, 2. Subjek Penelitian, 3. Tempat dan Waktu Penelitian, 4. Jenis dan Sumber data, 5. Teknik Pengumpulan Data, 6. Instrumen Penelitian, 7. Teknik Keabsahan Data dan 8. Pengolahan Data dan Analisis Data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri 1. Deskripsi Umum Tempat Penelitian, 2. Temuan Penelitian, dan 3. Pembahasan.

Bab V Penutup, terdiri 1. Kesimpulan dan 2. Saran.