

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan informasi di dunia juga berkembang dengan sangat pesat. Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi ini, dan kehidupan manusia tidak lepas dari kemajuan teknologi ini. Bentuk teknologi yang berkembang saat ini salah satunya adalah *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011, hlm.132) *gadget* diartikan sebagai “Peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis”. Berbagai hal dapat dilakukan menggunakan *gadget* misalnya, sebagai media untuk memperoleh informasi, memberikan informasi, sumber belajar dan media hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, *gadget* menjadikan pekerjaan manusia jadi lebih mudah, cepat dan praktis. Akibat dari kemudahan tersebut, menyebabkan seseorang memiliki ketertarikan untuk bisa memiliki dan menggunakan *gadget*. Ketertarikan akan penggunaan *gadget* ini dirasakan oleh orang dewasa bahkan siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2013) dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa adanya peningkatan penggunaan *gadget* pada siswa pada tahun 2011 yaitu 38% kemudian mengalami peningkatan pada tahun 2013 menjadi 72%. Hal yang mendasari terjadinya peningkatan persentase penggunaan *gadget* pada siswa yaitu karena di dalam *gadget* terdapat berbagai tampilan dengan *sistem touch screen* yang dapat mempermudah dalam penggunaannya. Dengan adanya *sistem touch screen* dan berbagai macam fitur yang tersedia di dalam *gadget* anak yang belum bisa membaca sekalipun sudah bisa dan mengerti mengoperasikan *gadget*.

Berbagai macam kemudahan yang bisa diperoleh dari *gadget* menjadikan manusia mengandalkan *gadget* untuk memenuhi keperluan sehari-hari. Kemudian, dengan banyaknya pengguna *gadget* dapat mempengaruhi kehidupan orang dewasa bahkan siswa. Salah satu pengaruh yang terjadi akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu mengganggu perkembangan interaksi sosialnya. Saat ini, penggunaan *gadget* bagi siswa sangat memprihatinkan sebagaimana Ismanto dan

Onibala (dalam Warisya, 2015) mengatakan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama, dapat membuat dirinya menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru serta orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal. Termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh siswa.

Hubungan sosial yang baik sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar. Misalnya, dengan melakukan interaksi seperti berkomunikasi, bercerita, bermain dengan orang tua, teman, guru dan lingkungan sekitarnya. Maulida (dalam Witarsa dkk., 2018) mengatakan bahwa terdapat tanda-tanda siswa sekolah dasar yang telah kecanduan *gadget* yaitu siswa akan cenderung membantah perintah jika menghalangi dirinya menggunakan *gadget*, menjadi lebih sering berbohong untuk bisa menggunakan *gadget* sepenuhnya, saat sudah menggunakan *gadget* siswa sulit membagi waktunya untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Maka, dalam situasi yang menjadikan siswa kecanduan akan penggunaan *gadget* peran orang tua menjadi yang sangat penting untuk mengarahkan tontonan dan mendampingi siswa saat menggunakan *gadget*.

Kemudian, sejak wabah virus Covid-19 muncul di dunia dan sudah menyebar ke Indonesia, pemerintah Indonesia memberlakukan jarak sosial dan fisik (*social & physical distancing*). Hal tersebut berdampak terhadap sektor penting di Indonesia salah satunya pada sektor pendidikan. Pemerintah memberikan anjuran kepada seluruh masyarakat supaya sebisa mungkin melakukan segala kegiatan dari rumah, termasuk kegiatan pembelajaran bagi siswa di semua jenjang pendidikan. Maka pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) kemudian ada beberapa kegiatan sekolah yang dilaksanakan secara tatap muka dan dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan. Melihat kondisi tersebut bahwa berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta menyebabkan kebutuhan siswa akan penggunaan *gadget* menjadi sangat meningkat. Peningkatan penggunaan *gadget* terjadi karena orang tua memberikan fasilitas kepada siswa yaitu *gadget* seperti *laptop*, *handphone*, *ipad*

dan alat elektronik lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan). Jika *gadget* digunakan oleh siswa secara berlebihan tanpa pendampingan dan pengawasan dari orang tua dapat berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial siswa. Hal ini terlihat ketika diadakan pembelajaran tatap muka, beberapa siswa membawa *gadgetnya* ke sekolah. Ketika jam istirahat kebiasaan yang dilakukan oleh siswa yaitu bermain *gadget* karena siswa merasa lebih nyaman saat memainkan *gadgetnya* dibanding berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman yang berada disekitarnya. Oleh karenanya siswa lebih sering bersikap individualis, kurang berkomunikasi dengan temannya. Hal ini dilakukan siswa karena sudah terbiasa dengan *gadgetnya* saat di rumah dan kebiasaan tersebut terbawa hingga ke sekolah.

Karena, selain menggunakan *gadget* untuk menunjang pembelajaran tidak jarang siswa membuka fitur-fitur yang membuat dia merasa senang seperti *game* yang mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan *gadget*. Kemudian interaksi dan komunikasi siswa dengan lingkungan sekitarnya semakin berkurang karena siswa lebih nyaman saat menggunakan *gadget*. Jadi, berdasarkan permasalahan diatas saya sebagai peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tsudah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta?
3. Bagaimana upaya orang tua dan guru untuk mengontrol penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* pada siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta
3. Untuk mengetahui upaya orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta.

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi pada bidang ilmu pengetahuan sosial, serta menambah wawasan masyarakat dalam memahami permasalahan yang terjadi pada siswa terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang tua

Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitiannya dapat memberikan informasi serta pengetahuan kepada keluarga khususnya orang tua siswa mengenai dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Sehingga orang tua mampu memberikan pengawasan kepada siswa saat menggunakan *gadget* terutama dalam aspek perkembangan interaksi sosialnya.

2. Bagi Siswa

Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitiannya diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa akan dampak *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan interaksi sosial pada siswa sehingga dapat mengurangi penggunaannya dalam *gadget* saat bermain *game* atau tontonan yang kurang

bermanfaat. Serta siswa mampu menjalin hubungan sosial yang baik, yaitu berinteraksi dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan lingkungan sekitar.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitiannya diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi masukan kepada pendidik akan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa.

### 4. Peneliti selanjutnya

Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitiannya diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru, menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi peneliti berikutnya jika melaksanakan penelitian dengan jenis yang sama.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini terdiri Bab I-V, diawali dengan Bab I Pendahuluan dan diakhiri dengan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisikan tentang; 1) Latar Belakang, 2) Rumusan Masalah, 3) Tujuan Penelitian, 4) Manfaat Hasil Penelitian, dan 5) Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka yang berisikan tentang kajian teori yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Bab III Metode penelitian yang berisikan tentang; 1) Desain Penelitian, 2) Subjek Penelitian, 3) Lokasi dan Waktu Penelitian; 4) Prosedur Penelitian, 5) Instrumen 6) Pengumpulan Data, dan 7) Analisis Data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan tentang; 1) Deskripsi Umum Lokasi Penelitian, 2) Hasil Penelitian, dan 3) Pembahasan Penelitian.

Bab V merupakan bab terakhir yang berisikan tentang; 1) Simpulan, 2) Implikasi, dan 3) Rekomendasi.