

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehadiran teknologi kini terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi sudah berkembang dari abad pra sejarah sampai sekarang (Farida, dkk., 2021). Teknologi bermanfaat untuk mempermudah manusia disemua aspek kehidupan (Marpaung, 2018). Perkembangan teknologi menciptakan kreatifitas dan inovasi yang berpengaruh terhadap aspek kehidupan. Munculnya hasil teknologi baru membantu kegiatan manusia dalam beraktivitas sehari-hari.

Perkembangan teknologi salah satunya pada bidang informasi dan komunikasi. Ilmu komunikasi diterapkan melalui prinsip teknologi komunikasi yang berguna menghasilkan suatu material yang efektif dan efisien pada proses komunikasi (Setiawan, 2018). Perkembangan pada teknologi dan komunikasi abad 21 berperan dalam membantu kegiatan dan melengkapi semua kebutuhan manusia (Farida, dkk., 2021). Teknologi komunikasi membuat manusia menjadi mudah untuk saling berkomunikasi atau bertukar kabar dengan sesama dengan jarak yang sangat jauh. Komunikasi yang mudah didapatkan tidak terlepas dari sebuah teknologi berupa alat komunikasi.

Kecanggihan teknologi yang dapat dirasakan dalam alat komunikasi pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang berisikan aplikasi dan layanan fitur yang memiliki fungsi khusus, serta menyajikan teknologi yang dapat membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah, 2019). *Gadget* merupakan suatu barang canggih dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai informasi seperti media sosial atau hiburan (Manumpil, dkk., 2015). *Gadget* yang digunakan sebagai alat komunikasi manusia memiliki berbagai fitur dan layanan aplikasi. Aplikasi tersebut menyajikan berbagai media berita dan hiburan yang lebih praktis.

Pada masa sekarang kemunculan *gadget* sangat digemari oleh banyak orang. Awal produksi *Gadget* memiliki desain tidak menarik dan hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan (Ginanjari, dkk., 2018). Sekarang *Gadget* memiliki desain yang sangat menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin digunakan dan berisi berbagai macam aplikasi (Ginanjari, dkk., 2018). Berbagai kemajuan dari *gadget* yang awalnya hanya dapat bertukar pesan dan telepon, sekarang menjadi menarik dengan desain dan kecanggihan berupa *touchscreen* yang membuatnya menarik dan banyak penggunanya.

Berkat kecanggihannya, *gadget* memiliki banyak jenisnya. *Gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki beragam jenis, seperti *smartphone*, komputer, dan *tablet* (Abdulatif & Lestari, 2021). *Gadget* memiliki beragam jenis sesuai dengan fungsinya, seperti komputer, *handphone*, *game*, dan lainnya (Syifa, dkk., 2019). Jenis *gadget* yang digunakan untuk berkomunikasi adalah *handphone* atau *smartphone*. *Smartphone* pada masa sekarang tidak hanya bisa berkomunikasi saja, melainkan terdapat fitur-fitur yang memiliki banyak fungsi dan manfaat.

Perkembangan *smartphone* dibekali dengan fitur-fitur canggih yang dapat memanjakan setiap pemiliknya hanya bermodalkan jaringan internet. Dunia berubah menjadi lebih dinamis dan serba cepat semenjak internet ditemukan (Sari & Mitsalia, 2016). Fungsi Internet sebagai layanan komunikasi, informasi, dan dapat menghubungkan berbagai pihak di seluruh dunia (Gani, 2015). Menggunakan jaringan internet, benda itu dapat mengakses media sosial dan menjelajahi seisi dunia dengan mudah serta tidak ada batasan usia untuk bisa menggunakan perangkat tersebut. Kemudahan dalam pengoperasiannya membuat orang dewasa maupun anak-anak dimanjakan dengan kehadiran *smartphone*.

Bermain *smartphone* dengan durasi waktu yang berlebihan tidak baik untuk anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak terlalu lama secara terus menerus dan tidak tepat berdampak pada sikap tidak peduli baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekitar (Abdulatif & Lestari, 2021). Perubahan perilaku pada anak akibat dari kecanduan *smartphone* berupa anak menjadi sensitif, emosional, dan kesehatannya menjadi terganggu kesehatannya (Ramadhani, dkk., 2020). Perubahan perilaku anak setelah memiliki rasa ketergantungan pada *smartphone* berdampak buruk pada sisi keluarga maupun lingkungan sekitar. Ketergantungan *smartphone* membuat psikologisnya terganggu sehingga membuat perubahan perilaku pada anak yang menjadi sensitif, mudah emosional, dan gangguan kesehatan.

Penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh negatif terhadap pemakainya. Dampak negatif yang timbul lebih besar daripada dampak positifnya disebabkan karena penggunaannya dilakukan secara terus-menerus dan durasi waktu yang lama dalam sekali penggunaan (Nur, dkk., 2020). Anak menjadi sulit untuk belajar bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi secara alami, anak tidak mampu mengenali dan berbagi macam emosi seperti simpati, sedih atau senang, dan anak

tidak merespon hal yang berada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Sari & Mitsalia, 2016). Maka dari itu, ketergantungan pada *smartphone* cepat dirasakan apabila dilakukan secara terus-menerus dalam durasi waktu yang lama dalam satu kali penggunaan dan mengakibatkan anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi.

Ketergantungan *smartphone* berpengaruh pada cara berkomunikasi dan bersosialisasi pada anak. Karakteristik *smartphone* hanya berbentuk komunikasi satu arah dapat membuat anak susah berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik (Sari & Mitsalia, 2016). Bermain *smartphone* ketika bertemu dengan teman, membuat segala sesuatu yang berada di sekitar menjadi tidak menarik (Ramadhani, dkk., 2020). Ketika hanya fokus pada *smartphone*, anak hanya diam dan tidak berkomunikasi dengan orang yang ada di sekelilingnya, bahkan berkomunikasi pada keluarga dan bersosialisasi pada orang di lingkungan sekitar jarang dilakukan oleh anak.

Pengawasan orang tua dalam mengawasi anak saat bermain *smartphone* sangat diperlukan. Tanpa pengawasan orang tua pada anak yang telah diberikan *smartphone* cenderung memunculkan efek negatif (Syifa, dkk., 2019). Dampak negatif terjadi akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak dapat berupa daya konsentrasi turun dan membuat anak menjadi malas (Wijaya & Nugroho, 2021). Orangtua berperan mengawasi dan mendidik anaknya dalam bermain *gadget* untuk memberikan arahan yang baik bagi anak, karena *gadget* tidak hanya memiliki efek positif tetapi juga memiliki efek negatif (Najwa, 2021). Peran orang tua dalam mendidik serta mengawasi anaknya bermain *smartphone* sangat diperlukan, penggunaan secara berlebihan dapat menurunkan daya konsentrasi anak dan membuat anak menjadi malas untuk melakukan suatu kegiatan.

Bermain *gadget* dapat membuat anak menjadi lupa waktu dan kewajibannya. Penggunaan *gadget* pada anak secara berlebihan dapat menimbulkan lupa waktu dan rutinitasnya (Jalilah, 2022). Durasi penggunaan *gadget* meningkat selama proses belajar dari rumah menjadi titik awal yang menyebabkan kecanduan *gadget* di kalangan siswa (Widodo dan Sutisna, 2021). Awal mula anak menjadi ketergantungan *gadget* berawal dari intensitas durasi bermain meningkat pada masa belajar dari rumah. Efek lain yang ditimbulkan membuat anak menjadi lupa waktu dan kewajibannya di rumah.

Kemampuan interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Jatigunung mengalami perubahan ketika pandemi berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, penggunaan sistem pembelajaran daring berupa *WhatsApp Group* dan *Google Classroom* membuat siswa lebih sering bermain *gadget* daripada sebelumnya. Awal pembelajaran di kelas setelah *new normal* dimulai, kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dan gurunya mengalami penurunan. Terjadi perubahan gaya bahasa yang berbeda pada gurunya setelah pandemi yaitu tutur bahasa yang santun seolah menghilang.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, kemampuan interaksi sosial siswa dapat diamati dari interaksi dengan sesama teman atau guru melalui kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa terhadap Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah diungkapkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Perbedaan sikap siswa kepada wali kelas dan guru mata pelajaran.

2. Perilaku celometan siswa kepada guru mata pelajaran.
3. Siswa lebih tertarik pada pembahasan aplikasi *smartphone*.
4. Siswa lebih hafal isi dari aplikasi *smartphone* daripada mata pelajaran.
5. Waktu bermain *smartphone* pada anak tidak dibatasi.
6. Perubahan kebiasaan anak setelah sering bermain *smartphone*.
7. Timbul gejala menurunnya kemampuan interaksi sosial pada siswa.

C. Pembatasan Masalah Dan Fokus Penelitian

Batasan-batasan penelitian dan fokus penelitian diperlukan agar penelitian lebih terarah. Adapun batasan masalah dan fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada siswa SD Negeri 1 Jatigunung.
2. Sumber data adalah siswa SD kelas IV.
3. Penelitian berfokus pada kemampuan interaksi sosial siswa dalam bentuk deskripsi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?
2. Bagaimana kemampuan interaksi sosial siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang diungkapkan, adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

2. Untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial siswa dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Untuk mengetahui batasan dalam penggunaan *gadget* agar tidak berdampak negatif kepada siswa.

2. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan guru mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa.

3. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan kegiatan penelitian lebih lanjut mengenai dampak dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Orang tua

Untuk menambah informasi dan wawasan orang tua terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anaknya.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan sebuah informasi dan pengetahuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 1 Jatigunung.