

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan berbagai fitur lainnya dari hari ke hari seiring dengan kepintaran otak dan kemampuan manusia yang memodifikasi teknologi. Saat ini teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting manusia. Hal ini disebabkan karena teknologi memberikan banyak fungsi dan manfaat untuk kehidupan manusia. Teknologi sangat mudah didapatkan itu karena harga jual yang tidak terlalu mahal dan juga tidak terlalu murah sehingga lebih terjangkau bagi masyarakat dengan ekonomi menengah ke bawah maupun masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas.

Teknologi terdiri dari berbagai macam jenis, yakni teknologi komunikasi, informasi, industri dan sebagainya. Semua teknologi ini memiliki fungsi dan kegunaanya masing-masing yang akan dicari manusia sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu *laptop*, *notebook* atau *netbook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipade*.

Teknologi informasi berfungsi untuk membantu memaksimalkan cakupan pasar untuk penjualan barang dan jasa, serta memberi respon yang tepat dan cepat kepada pelanggan karena teknologi informasi dapat mendukung dalam menyimpan data pelanggan, menyimpan data pemasukan dan pengeluaran, serta menjual sumber informasi untuk dapat melayani pelanggan.

Salah satu media informasi adalah *gadget*. Untuk saat ini penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan siapa saja yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi untuk mengabadikan suatu momen acara yang sudah tidak asing lagi di mata dan telinga manusia. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia.

Penggunaan *gadget* juga bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada. Perilaku yang mencerminkan anti sosial dan bahkan tidak butuh orang lain.

Seiring dengan perkembangannya *gadget* yang dahulu hanya dimiliki oleh orang-orang dengan ekonomi menengah ke atas karena harga *gadget* yang mahal, tapi sekarang *gadget* dapat dimiliki oleh siapa saja tidak terkecuali oleh orang-orang dengan ekonomi menengah ke bawah karena harganya yang beragam. Tidak jarang kita menemui banyak siswa Sekolah Dasar (SD) terbiasa memainkan

*gadget*, bahkan tidak sedikit siswa mulai di fasilitasi *gadget* jenis *handphone* oleh orang tuanya.

Sekarang sebagian besar orang tua telah menggantungkan hidup anaknya pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *ipad*, *laptop* atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Para orang tua menggantungkan pendidikan anaknya pada *gadget* dengan berbagai macam alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu, pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan dan lain-lain. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang pembelajaran ataupun sebagai pengikut perkembangan justru malah dapat menjadi penghambat bagi pembelajaran anak jika tidak didampingi atau bahkan dibiarkan menggunakan *gadget* seorang diri.

*Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri pelajar terutama siswa Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku interaksi sosial siswa, karena pada dasarnya manusia itu makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan

interaksi dengan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, maupun kebutuhan yang lainnya.

Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh dan tidak mempunyai kepedulian terhadap lingkungan sekitar baik lingkungan sekolah, rumah, interaksi antar sesama teman maupun interaksi dengan guru bahkan interaksi dengan orang tua sekalipun.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, aplikasi/fitur, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*, dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* (dampak positif maupun negatif) serta kelayakan penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar. Mengingat hal tersebut banyak diantaranya siswa Sekolah Dasar sudah difasilitasi *gadget* sendiri untuk segala macam fitur yang ada di dalam *gadget* tersebut dan tanpa dampungan orang tua, lebih tepatnya siswa Sekolah Dasar menggunakan *gadget* jenis *handphone* dengan durasi dan intensitas yang cukup sering dan dimana dan kapan dengan siapapun sehingga siswa Sekolah Dasar masing-masing fokus dengan *gadget* ketimbang bermain bersama teman seusianya.

Untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar maka penulis melakukan penelitian untuk mengetahui “Dampak

Penggunaan *Gadget* Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Perkembangan *gadget* dari masa ke masa menyebabkan siswa hidup secara individual.
2. Penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.
3. Dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang. mempengaruhi interaksi sosial.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini hanya dibatasi pada dampak penggunaan *gadget* pada Kemampuan Interaksi Sosial siswa Kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah diuraikan maka penulis merumuskan rumusan masalah “Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Desa Kondang Jaya RT 54 / RW 06 Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini berguna bagi penulis dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai perilaku kehidupan siswa di Sekolah maupun di rumah akibat perkembangan teknologi (*gadget*).

