

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri dan Kemajuan Teknologi telah banyak berpengaruh dalam kehidupan manusia dalam bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni bahkan telah merambah ke dunia pendidikan. Tidak mungkin bagi kita untuk mengabaikan teknologi dalam cara hidup kita saat ini karena itu akan maju sesuai dengan pemahaman kita tentang dunia (Jamun, 2018:49)

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan pernah berhenti berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Seiring kemajuan teknologi, manusia telah menciptakan sistem dan alat lain yang membuatnya lebih mudah bagi orang untuk berkomunikasi satu sama lain, seperti gadget modern. *Gadget* yang ada sekarang membuatnya lebih mudah bagi semua orang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi tentang berbagai topik dengan cepat dan mudah, seperti musik, video, game, dan media lainnya (Marpaung, 2018:56)

Dalam era modern yang ditandai dengan penyebaran teknologi, seperti hidup saat ini, kemampuan seseorang untuk terlibat dalam interaksi sosial, khususnya untuk berpartisipasi dalam percakapan sosial atau untuk berkomunikasi dengan orang lain yang tidak terkait langsung dengan mereka, Sebaliknya, seseorang hanya dapat terlibat dalam interaksi sosial dengan orang lain dengan menggunakan *gadget*, yang juga memiliki fungsi tambahan untuk berfungsi sebagai media hiburan.

Tidak bisa dipungkiri memang *gadget* pada masa kini memiliki daya tarik, bukan hanya untuk orang dewasa saja juga untuk anak-anak kecil. Karena ini, teknologi modern sangat berbeda dari yang tersedia pada saat penemuannya, yang bisa digunakan untuk komunikasi telepon dan mengirim dan menerima pesan, serta dibangun dengan desain yang tidak menarik. Sebaliknya, teknologi di era ini telah berubah menjadi objek yang sangat menarik berkat desain inovatif dan penggunaan luas teknologi layar sentuh. Selain itu, teknologi modern telah berevolusi untuk mencakup berbagai aplikasi, termasuk permainan atau aktivitas yang paling populer (Novitasari & Khotimah, 2016:183).

Setiap orang memiliki keinginan agar keturunan mereka berkembang menjadi generasi yang mampu menangani tantangan saat ini dan memiliki standar tinggi untuk dirinya sendiri. Fenomena lain yang disebabkan oleh kemajuan teknologi adalah bahwa anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu dengan *gadget* mereka, khususnya bermain game online, kurang waktu berinteraksi dengan orang-orang secara pribadi, dan bahkan kurang waktu belajar hal-hal baru. (Baharun & Finori, 2019:53)

Salah satu faktor penting yang menghambat perkembangan kehidupan sosial anak usia sekolah adalah *gadget*. Teknologi yang menjadi canggih dapat berbahaya dan merusak keterampilan sosial anak-anak pola interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya yang berkurang, kurangnya akses ke berbagai informasi yang akan mengakibatkan anak-anak menjadi kurang gizi dan tidak aktif. Mereka lebih memilih duduk diam di bagian bawah *gadget* dan lebih

menyadari dunia yang terkandung di dalamnya (Novitasari & Khotimah, 2016:182)

Istilah "Sikap sosial" digunakan untuk merujuk pada kemampuan individu untuk melakukan tugas-tugas yang signifikan secara sosial. Jika Anda melihat berbagai faktor, yang paling serius mempengaruhi kapasitas sosial adalah lingkungan sekitar. Namun, dengan ketekunan dan dukungan dari orang lain, keterampilan sosial pada orang muda akan berkembang lebih sukses daripada di masa sebelumnya (Widyastuti & Widiana, 2020)

Hasil observasi awal di SD Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat-Bekasi ditemukan bahwa sebagian besar anak memiliki *gadget* seperti *smartphone*, bahkan ditemukan sesuatu yang mencengangkan bahwa siswa SD Telaga Murni 02 Cikarang, lebih cenderung banyak menghabiskan waktunya terhadap *Gedgetnya* baik bermain *game* maupun bermain *social media* dibandingkan melakukan interaksi sosial langsung dilingkungan sekitarnya, hal ini tentunya sangat tidak baik bagi perkembangannya, anak-anak harusnya dilatih untuk bersikap sosial baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Saniyyah dkk., 2021) terkait Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku dan sikap Sosial terhadap anak memiliki Aspek-aspek negatif termasuk, gangguan emosional anak, mata menjadi mudah lelah, dan jam belajar menjadi lebih pendek.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial

anak di SD Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi , sehingga penulis mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial Siswa Di Sekolah Dasar (Studi korelasional Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Maraknya penggunaan *gadget* di kalangan siswa SD
2. Siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain game
3. Kurangnya pengawasan orang tua atau guru terhadap penggunaan *gadget* anak
4. Kurangnya kesadaran siswa akan dampak negatif terhadap penggunaan *gadget*
5. Masih rendahnya sikap sosial siswa diakibatkan penggunaan *gadget* berlebih

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis mengadakan pembatasan masalah agar memfokuskan perhatian pada masalah yang akan diselesaikan dengan lebih jelas, penulis menyarankan Pembatasan masalah adalah kehadiran uraian pada masalah latar belakang. Dalam studi ini, satu-satunya masalah yang harus ditangani adalah penggunaan *gadget* dan sikap sosial siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan dilakukan penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Sikap Sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap Sikap sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.
2. Untuk mengetahui seberapa besar *gadget* mempengaruhi sikap sosial siswa Sekolah Dasar Negeri Telaga Murni 02 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Teoris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang sikap sosial siswa secara teoritis dan praktis.

2. Praktis

Setiap kegiatan Penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi kehidupan individu maupun lembaga dengan ketahuinya hasil penelitian ini diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai acuan pengetahuan serta wawasan bagi orang tua terkait sikap sosial terhadap penggunaan gadget anaknya.

b. Peneliti

Peneliti ini diharapkan berguna dan berfungsi sebagai panduan untuk peneliti selanjutnya.

