

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola kehidupan masyarakat secara signifikan. Gadget, seperti smartphone dan tablet, menjadi produk utama dalam revolusi ini. Ketersediaan yang semakin meluas dan aksesibilitas yang meningkat memberikan dampak pada berbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan siswa di dunia pendidikan.

Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan menghadirkan dimensi baru dalam proses belajar-mengajar. Aplikasi edukatif, platform e-learning, dan sumber daya digital memberikan siswa akses instan terhadap informasi, membuka peluang pembelajaran yang lebih interaktif dan terpersonal. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan dunia digital yang terus berkembang. Selain itu, penggunaan gadget dalam pendidikan juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan, di mana keterampilan digital menjadi kunci kesuksesan. Dengan begitu, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi pendidikan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Meskipun demikian, perlu tetap diawasi agar penggunaan gadget dalam pendidikan tidak mengesampingkan pentingnya interaksi sosial dan aspek kesehatan mental siswa. Sebuah pendekatan

seimbang perlu diterapkan untuk memastikan bahwa teknologi menjadi alat bantu yang mendukung, bukan menggantikan, pengalaman belajar yang holistik.

Gadget, khususnya smartphone, telah menjadi pintu gerbang bagi siswa ke dunia media sosial. Interaksi melalui platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter memberikan mereka kemampuan untuk terlibat dalam komunitas virtual, tetapi juga memunculkan pertanyaan tentang dampaknya pada interaksi sosial di kehidupan nyata.

Peningkatan penggunaan gadget, terutama di lingkungan media sosial, ikut membawa isu-isu kesehatan mental. Siswa seringkali terpapar pada tekanan sosial daring yang dapat mengakibatkan stres, kecemasan, dan masalah kesehatan mental lainnya.

Selain memiliki dampak yang positif bagi penggunanya, gadget juga memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak dan remaja dapat dilihat dari segi pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi (Sulistiyorini, 2017). Karena fungsionalitas gadget yang lengkap banyak orang yang menganggap gadget adalah hidup mereka, sehingga dimanapun berada gadget harus selalu dibawa (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Dampak yang dirasakan dari penggunaan teknologi pada kehidupan keluarga informan, rata-rata pernyataannya yaitu pada hubungan komunikasi yang dapat dilakukan dengan jarak jauh, yang mana hal tersebut merupakan hal positif. Namun dengan kehadiran teknologi serta gadget tersebut, secara tidak

langsung membentuk pola pikir dan pola hidup informan dan anak-anaknya sebagai masyarakat yang menggunakan alat tersebut, dan hal itu berkaitan dengan teori determinisme teknologi yang mengatakan bahwa alat tersebut dapat mempengaruhi kehidupan serta pola pikir masyarakatnya. Banyak hal-hal manual yang terkadang tergantikan oleh canggihnya teknologi, seperti mainan/game anak-anak, materi edukasi, dan lain sebagainya (Tasya & Masitoh, 2020).

Dampak positif yang dimiliki oleh Gadget, orangtua juga menyebutkan tentang dampak negative Gadget. Khusus bagi anak, dampak negatifnya yaitu efek kecanduan terhadap konten atau aplikasi yang terdapat dalam Gadget. Efek kecanduan tersebut mengakibatkan anak menjadi melupakan tugas utamanya sebagai pelajar. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Hambatan yang dirasakan orangtua dalam berkomunikasi kepada anak terkait upaya mencegah dampak negatif Gadget (Yana, 2021).

Gadget memiliki dampak positif dan negatif, khususnya bagi pengguna anak-anak. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah menambah wawasan berasal dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang dapat merangsang daya otak anak, menjadi media pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan. Sedangkan akibat negatifnya ialah mengganggu prestasi anak di sekolah, anak menjadi malas belajar dan mengakibatkan gangguan emosi serta kepribadianya. Penggunaan gadget

yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya diantaranya dapat mengganggu kesehatan dan mentalnya. Durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu; Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari; Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari; Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari (Al Aziz, 2020; Hudaya, 2018; Saniyyah et al., 2021).

Dalam penelitian di SDN Mulyajaya II didapatkan data bahwa siswa tersebut melakukan perilaku sosial yang menyimpang seperti dalam konteks ini, penting bagi para stakeholder pendidikan, termasuk sekolah, orang tua, dan pemerintah, untuk memahami dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa. Langkah- langkah perlu diambil untuk mengintegrasikan penggunaan gadget secara bijak dalam pendidikan, sambil tetap memastikan bahwa siswa tetap terlibat dalam interaksi sosial yang sehat dan berkembang secara holistik.

Kurangnya empati siswa terhadap temannya di sekolah yang selalu mementingkan diri sendiri dan selalu pilih pilih untuk berkomunikasi dengan teman. Dalam mengerjakan tugas seperti kelompok siswa tersebut ingin selalu bersama dengan teman dekatnya dan tidak mau dipisahkan oleh guru. Rasa tanggung jawab dan etika siswa mulai berpengaruh dan tidak suka diatur oleh guru bahkan temannya, malas mengerjakan tugas dan keterlambatan dalam mengumpulkan tugas menjadi faktor penyebabnya.

Penggunaan sosol media yang marak saat ini, juga memberikan dampak

negative terhadap perubahan perilaku dan sosial dari anak-anak dan remaja (Fitri, 2017; Sulaiman & Mustopa, 2022). Anak-anak dan remaja banyak yang terlibat perjudian online, sering bertengkar akibat tontonan kekerasan yang disajikan di konten media sosial, rentan terhadap pengaruh buruk dari berita hoax, pergaulan bebas, dan rentan pencurian data pribadi (Setyaningsih & Setyowatie, 2023)

Perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya. Ia tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisinya. Ia bisa sangat berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak ikut-ikutan, ia bisa melibatkan diri pada orang lain, bisa juga tidak, secara tidak disadari ia merasa dirinya berharga dan bahwa orang lain pun mengerti akan hal itu tanpa ia menonjolkan-nonjolkan diri. Dengan sendirinya orang lain akan melibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Pada semua tingkatan usia, orang dipengaruhi oleh kelompok sosial dengan siapa mereka mempunyai hubungan tetap dan merupakan tempat mereka mengidentifikasi diri. Pengaruh ini paling kuat terjadi pada masa kanak-kanak dan sebagian masa remaja akhir. keluarga merupakan agen sosialisasi yang paling penting. Ketika anak-anak memasuki sekolah, guru mulai memasukan pengaruh terhadap sosialisasi

mereka, meskipun pengaruh teman sebaya biasanya lebih kuat dibandingkan dengan pengaruh guru dan orang tua (Rohayati, 2018).

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda, misalnya dalam melakukan kerjasama, ada orang yang melakukannya dengan tekun sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku sosial itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal.

Terkait dengan perilaku sosial siswa maka diperlukan bimbingan dan konseling di sekolah untuk memberikan layanan yang dapat memfasilitasi siswa agar perilaku sosial yang terjadi adalah perilaku sosial yang positif. Perilaku sosial siswa tersebut perlu mendapatkan layanan bimbingan dan konseling secara kontinu sehingga siswa memahami perlunya memiliki perilaku sosial yang positif untuk membantu dalam mengembangkan aktivitas sosial dan belajarnya di sekolah. Dalam konteks ini guru bimbingan dan konseling sangat diharapkan perannya untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling agar perilaku sosial siswa senantiasa dapat terarah dengan baik.

Perilaku sosial pada siswa dapat ditinjau melalui interaksi dengan

teman sebaya. Proses pembelajaran dalam kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran "kepribadian sosial" yang sesungguhnya. Perilaku sosial pada siswa dapat ditinjau melalui interaksi dengan teman sebaya. Proses pembelajaran dalam kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran "kepribadian sosial" yang sesungguhnya. Anak-anak belajar cara-cara mendekati orang asing, malu-malu atau berani, menjauhkan diri atau bersahabat. belajar bagaimana memperlakukan teman-temannya, ia belajar apa yang disebut dengan bermain jujur. Seseorang yang telah mempelajari kebiasaan-kebiasaan sosial tersebut, cenderung akan melanjutkannya dalam seluruh kehidupannya.

Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

Pengawasan yang tepat, pendekatan pendidikan yang holistik, dan komunikasi yang terbuka menjadi kunci untuk memastikan penggunaan gadget yang bijak. Dalam upaya mengelola dampak negatif, perlu adanya peran pendidik untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai etika digital, tanggung jawab dalam bermedia sosial, serta mengajarkan keterampilan interpersonal yang penting.

Selain itu, melibatkan orang tua dalam proses pendidikan mengenai penggunaan gadget juga penting. Komunikasi yang terbuka antara sekolah dan orang tua dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan arahan terkait penggunaan gadget di rumah.

Hasil Observasi penelitian melalui wawancara kepada siswa adalah penggunaan gadget sering sekali dipakai bermain game online dan menonton animasi serta video youtube di media sosial yang berdampak buruk pada keadaan sosial di lingkungan. Adapun hasil observasi penelitian penggunaan gadget dapat berdampak positif karena siswa dapat mengetahui informasi pelajaran pada media sosial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk menjelajahi dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan untuk mengembangkan pedoman yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan gadget siswa. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan gadget, dapat diambil langkah-langkah konkret untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang seimbang, mendukung pertumbuhan holistik siswa, dan menjaga keseimbangan antara dunia maya dan nyata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah penulis uraikan pada bagian terdahulu, sesuai dengan judul skripsi yang penulis kemukakan

maka, masalah masalah yang penulis identifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya interaksi sosial siswa di sekolah
- b. Kurangnya empati siswa terhadap temannya di sekolah yang selalu mementingkan diri sendiri dan selalu pilih pilih untuk berkomunikasi
- c. Perilaku siswa yang saling bully
- d. Kurang teratur dalam penggunaan gadget
- e. Belum bisa membedakan baik buruknya dari penggunaan gadget
- f. Mudah meniru setelah melihat tontonan dari gadget

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa di SDN Mulyajaya II”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana pola penggunaan gadget di kalangan siswa SDN Mulyajaya II?
- b. Bagaimana dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa

di SDN Mulyajaya II?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini penulis dapat mengetahui :

- a. Untuk mengetahui pola penggunaan gadget di kalangan siswa SDN Mulyajaya II
- b. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa di sdn mulyajaya II

F. Manfaat Penelitian

- a. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang faktor serta bentuk perubahan perilaku sosial pelajar perubahan dan dampak penggunaan gadget, serta dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk peneliti-peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian mengenai judul yang hampir sama dengan ini.

- b. Praktis

- a. Bagi Siswa

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan agar dapat mengenali dirinya sendiri serta mampu menggunakan Gadget dengan bijak dan lebih baik

- b. Bagi Sekolah

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan agar dapat mengenali dirinya sendiri serta mampu menggunakan Gadget dengan bijak dan lebih baik

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengetahui permasalahan yang mungkin timbul karena penggunaan Gadget.

d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan bagi guru terutama guru Bimbingan dan Konseling dalam menghadapi siswa yang memiliki masalah karena penggunaan Gadget.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi seorang konselor.