

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman tidak bisa ditolak dan dihindari. Terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan global membutuhkan dunia pengajaran untuk secara terus menerus dan terus menerus menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dewi Fatimatuazzahrok dalam penelitiannya menyampaikan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berkembang pesat di era modern ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat menyeluruh di segala jenjang usia. Mulai dari orang tua sampai anak-anak. Namun hal ini sudah menjadi wajar dikalangan masyarakat, dikarenakan perkembangan zaman yang sangat pesat dan membuat kehidupan bisa menjadi lebih baik¹. Melalui ilmu pengetahuan dan didukung dengan teknologi yang memadai, manusia bisa memperoleh beragam informasi dan berinovasi dengan mudah sehingga bisa bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Teknologi merupakan pendekatan terstruktur untuk menuai tujuan aplikatif dari ilmu pengetahuan. Secara etimologis, teknologi berasal dari kata “*techne*”, yang mengacu pada seperangkat prinsip atau strategi rasional yang berkaitan dengan penciptaan objek, keterampilan tertentu atau pengetahuan tentang suatu prinsip atau strategi dan seni.² Pada era modern ini, penggunaan teknologi sangatlah vital bagi kehidupan sosial, diantaranya yaitu penggunaan *gadget*. *Gadget* Suatu alat atau perangkat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis, terutama untuk membantu seseorang dalam bekerja. Perangkat elektronik ini memiliki fitur-fitur tertentu. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan Blackberry, dan laptop (kombinasi laptop dan komputer portabel seperti Internet). Ada

¹ Dewi Fatimatuazzahrok, Skripsi: “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Peserta ajar Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020*”, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019), 2

² Iman Lubis dan Mohamad Safii, *Smart Economy*, (Tangerang Selatan: PT. Karya Abadi Mitra Indo, 2018), 6

banyak gadget yang sangat disukai anak-anak, seperti YouTube, game, dan aplikasi menarik lainnya.³

Pada masa karantina ini dalam upaya pencegahan menularnya virus corona, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, seperti bermain game online, menonton youtube, dan lain-lain. Sehingga konsentrasi dalam belajar bisa menurun dan menyebabkan kurangnya rasa sosial dalam diri anak tersebut. Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua bisa menyebabkan perubahan tingkah laku sosial anak. Sehingga anak dapat bertindak dengan semaunya. Kurangnya sopan santun juga bisa ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Selain itu, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu anak bisa menambah wawasan, mempermudah komunikasi, menambah daya kreativitas anak, dan juga bisa menambah teman. Akan tetapi, dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yaitu anak sering lupa waktu dan dapat mengganggu perkembangan otak. Kurangnya perilaku sosial pada anak, mengganggu kesehatan, dan banyak sekali dampak negatif yang lainnya.⁴

Gadget memiliki kapasitas untuk membuat anak-anak cepat senang dengan informasi yang mereka dapatkan sehingga mereka tidak lupa apa yang mereka dapatkan dari internet atau teknologi lain karena keseluruhan dan informasi yang maksimal. Namun, sebenarnya ada banyak hal yang harus dieksplorasi melalui sistem pembelajaran konvensional dan penggunaan internet tidak dapat memperbarui intensitas pengetahuan.⁵ Memainkan *gadget* untuk waktu yang lama dan dilakukan setiap hari dapat membuat anak berubah menjadi pribadi yang tertutup. Karena manusia yang lebih muda tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan manusia yang berbeda. Sehingga pada perilaku sosial anak tidak bisa berkembang dengan baik dan dapat menyebabkan kurangnya rasa sosial terhadap yang lainnya. Selain itu juga, bermain *gadget*

³ Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Studi Pengajaran Islam, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, 100

⁴ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Pengujian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2, November 2017, 8-10

⁵ Fitra Mayeni, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di PIAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru*, Jurnal Photon, Vol.9, No. 1, Oktober 2018, 212

secara berlebih hanya menyita waktu untuk bercengkerama secara langsung dengan orang lain dan memilih menikmati semuanya dalam kesendirian.

Peneliti akan melakukan penelitian di SDN Jatisari Nalumsari Jepara, dengan alasan merasa tertarik dengan penggunaan *gadget* oleh anak-anak di sekolah ini yang dimana pada masa pandemi lebih memilih untuk bermain *gadget* daripada belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga anak menjadi kecanduan bermain *gadget*. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui kondisi perilaku sosial anak yang sudah ketergantungan dengan penggunaan *gadget* di masa pandemi ini seperti menurunnya kesopanan siswa, kurang menghormati guru, sering berantem dengan teman sebayanya, dan lain sebagainya.. Pada masa pandemi ini, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* dengan alasan adanya tugas yang diberikan oleh pengajar. Tetapi kenyataannya tidak seperti itu, mereka hanya saja kecanduan bermain *gadget* sampai lupa pentingnya perilaku sosial yang seharusnya mereka terapkan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengangkat dan membahas masalah tersebut guna menyusun proposal penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Besar di Sekolah Dasar Negeri Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Besar di Sekolah Dasar Negeri Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai penulis dalam pengujian ini merupakan:

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara..

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi tambahan dan dapat memperkaya wawasan tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku peserta ajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi:

- a. Bagi Guru

Diharapkan dari hasil penelitian ini, guru bisa menambah informasi tentang bagaimana perilaku peserta ajar yang sudah terpengaruh oleh penggunaan *gadget* dan mengetahui bagaimana upaya yang harus dilakukan untuk mengatasinya.

- b. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat mengasah keterampilan motorik, merangsang kerja otak agar bisa berpikir kreatif, menambah wawasan dan memperoleh informasi penting lainnya.

- c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, semoga bisa menjadi wawasan dan informasi tambahan yang bermanfaat.

E. Sistematika Penulisan

Penyusunan proposal skripsi ini dirangkai sesuai dengan sistematika penulisan skripsi yang sudah ditentukan, supaya bisa mempermudah memahami apa saja hal yang terkait didalam isi dan kandungan suatu proposal skripsi. Berikut ini sistematika penulisan proposal skripsi:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini tetang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Dalam bab ini, penulis membahas tentang apa saja yang menjadi alasan sehingga penulis tertarik untuk mengangkat judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Peserta ajar Kelas Besar di

Sekolah Dasar Negeri Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang menjadi sebagai kerangka acuan penulis dalam pembahasan yang akan diteliti. Dalam bab ini ada deskripsi teori yang menjelaskan beberapa teori yang menjadi topik pembahasan dan dasar analisis, serta pengujian terdahulu yang terkait dengan pengujian ini, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan, *setting* pengujian, populasi dan sampel. Desain dan definisi operasional variabel, uji kevalidan dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian yang berisi tentang gambaran objek penelitian. Obyek penelitian ini yaitu di Sekolah Dasar Negeri Jatisari. Peneliti menggambarkan tentang keadaan dan lain sebagainya yang diperoleh melalui penelitian langsung. Selain obyek penelitian, peneliti juga membahas tentang analisis data (uji validitas, uji reliabilitas, uji pra syarat, uji hipotesis). Setelah membahas tentang hasil penelitian, selanjutnya membahas tentang komparasi hasil penelitian dengan teori/peneliti lain.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas tentang simpulan dan saran.