

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai computer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau notebook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, laptop, dan ipad.

Teknologi yang mengalami perkembangan pesat ini tidak hanya dikalangan dewasa saja yang merasakannya namun anak-anak pun merasakan kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi yang hampir semua kalangan memilikinya yaitu *gadget*. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual (Saniyyah et al., 2021).

Penggunaan *gadget* ini pula juga memberikan dampak kepada para penggunanya khususnya bagi anak-anak atau anak dikarenakan hampir setiap hari anak menggunakan *gadget*. Pada dasarnya, *gadget* belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Faktanya anak-anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Sering kali orang tua menjadikan *gadget* sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam pendampingan anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya bermain kotor, memberantakan rumah sehingga mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini adalah keliru, karena dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak. Jangan sampai orang tua bersikap tidak peduli dan mengandalkan *gadget* sebagai alat untuk menemani anak. Orang tua harus bisa mengkomunikasikan dan berdiskusi kepada anak-anaknya mengenai isi atau konten yang terdapat di *gadget* anak-anaknya.

Berdasarkan uraian tersebut penggunaan *gadget* pada anak-anak berpengaruh juga pada perilaku sosialnya di kehidupan sehari-hari baik di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Perilaku sosial menurut Prasetyo, et al (2022) adalah salah satu aspek yang perlu ditanamkan pada setiap anak. Aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya untuk memenuhi diri sendiri atau orang lain dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial yang sering ditemui pada anak-anak saat ini yaitu anak menjadi lebih pasif jika berkumpul dengan seusianya, anak lebih dominan asyik dengan *gadget*nya sendiri, anak kurang komunikatif jika diajak berbicara dikarenakan tidak terbiasa dengan bicara dua arah, anak menjadi mudah malu jika bertemu dengan teman baru baik di rumah ataupun di sekolah, kurangnya perilaku sopan santun terhadap orang lebih tua ataupun yang berumur seusianya dikarenakan pengaruh *gadget* yang digunakan.

Pada observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan April di desa Dempet kecamatan Dempet kabupaten Demak khususnya pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas V ditemukan bahwa perilaku sosial anak dengan teman sebaya sangatlah minim dikarenakan kebiasaan anak yang asyik dengan dunianya sendiri yaitu tentang membahas *game* yang dilakukan bersama teman yang paham tentang *game* tersebut. Sehingga mereka bersikap acuh dengan teman yang lainnya yang tidak mengerti tentang *game*. Kemudian kebiasaan lain yang

terlihat yaitu anak sulit untuk bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya seperti berdiskusi dengan teman membahas pelajaran ataupun kehidupan sehari-hari, hal tersebut dikarenakan ia merasa lebih asyik dengan *game* yang ia miliki daripada berkomunikasi dengan teman sebayanya. Anak hanya berkomunikasi sebutuhnya saja. Kebiasaan anak tersebut berpengaruh pula pada pola pikir anak saat ini. Anak menjadi lebih bersikap layaknya orang dewasa dikarenakan kebebasan mengakses *gadget* untuk mencari tahu segala hal dengan mengetiknya saja di *gadget* milik mereka sendiri. Perubahan perilaku sosial anak menjadi asyik sendiri dengan dunianya tapi sulit berkomunikasi dengan teman sebaya untuk membicarakan kegiatan sehari-hari ataupun berdiskusi layaknya anak seusianya ini merupakan perubahan perilaku sosial akibat dampak buruk penggunaan *gadget*.

Dampak buruk penggunaan *gadget* ini seharusnya bisa dikontrol orang tua namun, peran orang tua saat ini sangatlah minim dikarenakan mereka lebih memilih memberikan *gadget* kepada anak mereka dengan *gadget* agar diam dirumah, tanpa mereka sadari perilaku tersebut memberikan dampak yang dahsyat kepada anak-anak mereka. Secara tidak langsung orang tua memberikan contoh kepada anak untuk bersikap anti sosial. Dikarenakan usia anak kelas V dari umur 10-11 tahun dimana pada usia tersebut anak mulai mengalami masa-masa peralihan dari anak-anak menjadi remaja. Pada rentang usia tersebut anak memiliki rasa ingin tahu yang lebih dikarenakan mudahnya akses *gadget* dan internet pada zaman sekarang sehingga mempengaruhi perilaku sosial mereka secara tidak langsung.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Prayuda, et al (2020) menyatakan bahwa pemakaian *gadget* yang memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial anak. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang menggunakan metode pendekatan *cross Sectional* diperoleh hasil data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi *Spearman Rho* dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H_1 diterima ada Pengaruh Pemakaian *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.

Pentingnya pengetahuan pemakaian *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak , sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.

Adapun penelitian sebelumnya Saniyyah, et al (2021) menyatakan penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi perilaku anak Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu youtube, tiktok dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang di sekelilingnya.

Selanjutnya, Ariston & Frahasini, (2018) berpendapat juga bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak bagi perkembangan sosial anak baik di masyarakat ataupun bagi dirinya sendiri. Hal ini dapat dilihat Dari hasil penelaahan, menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak. Dalam hal ini sangat diperlukan pengawasan oleh orang tua untuk memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif dari dampak penggunaan *gadget* pada anak serta guru sebagai dan sudah seharusnya anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Berkaca dari permasalahan yang telah diuraikan di atas terkait penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dengan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas V dan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak kelas V. Dengan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “**Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Kelas V di Desa Dempet**”

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas V di Desa Dempet?
- b. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak kelas V di Desa Dempet?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia kelas V di desa Dempet.
- b. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak usia kelas V di desa Dempet.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar kelas V.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Untuk anak

Manfaat praktis penelitian ini bagi anak diharapkan penelitian ini dapat memberikan beberapa informasi untuk menemukan hal-hal baru yang berkualitas, berpengetahuan, selalu kreatif untuk menghasilkan lulusan, serta suasana baru dalam belajar, sehingga anak dapat lebih aktif, produktif dan memanfaatkan *gadget* untuk hal yang lebih positif.

2. Untuk orang tua

Manfaat praktis penelitian ini bagi orang tua dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan tingkat kepedulian terhadap tumbuh

kembang anak khususnya pada usia anak-anak beranjak remaja. Dikarenakan pada usia tersebut anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang lebih mengenai dunianya dan sekitarnya sehingga perlu adanya pendampingan khusus dan secara berkelanjutan sampai dewasa nantinya.

3. Untuk peneliti

Manfaat praktis penelitian ini bagi anak dalam penelitian ini diharapkan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan memperluas pengalaman dan pemahaman di bidang pendidikan dan nonpendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian digunakan untuk memperoleh pembahasan dalam penelitian yang lebih fokus, tajam, dan tidak melebar dari topik penelitian. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, agar penelitian ini menjadi lebih fokus, tajam dan tidak melebar. Maka peneliti akan memfokuskan permasalahan pada ruang lingkup penelitian yang terjadi di desa Dempet Kecamatan Dempet Kabupaten Demak yaitu, dampak penggunaan *Gadget* terhadap perilaku sosial anak usia kelas V di desa Dempet, dan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak usia kelas V di desa Dempet.

1.6 Definisi Operasional

1. *Gadget*

Gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu memudahkan manusia dalam kegiatan sehari-hari. *Gadget* memiliki berbagai aplikasi didalamnya seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, *game* (Mobile Legend, Free fire), *shopping market* (Shopee, Lazada, Tiktokshop).

2. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah aktivitas fisik maupun psikis seseorang terhadap orang lain atau lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memenuhi tuntutan sosial.

3. Dampak negatif

Dampak negatif adalah dampak atau pengaruh buruk yang diterima oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan. Dampak negatif yaitu : ketergantungan dengan *gadget*, anak bersifat anti sosial, tumbuh kembang anak terganggu, perubahan emosional anak yang naik turun.

4. Dampak positif

Dampak positif adalah dampak atau pengaruh baik yang diterima oleh pengguna *gadget*. Dampak positif yaitu menambah ilmu pengetahuan, menambah relasi pertemanan, mempermudah komunikasi, mengasah kreativitas.

5. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial

Faktor perubahan perilaku sosial anak dibagi menjadi beberapa yaitu faktor internal, faktor situasional dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam seperti lingkungan keluarga dan dari diri anak itu sendiri. Kemudian faktor situasional yang disebabkan oleh kondisi yang dialami oleh anak. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar seperti lingkungan pertemanan, masyarakat, dan sekolah.