

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial, manusia selalu hidup berkelompok dan senantiasa selalu ingin berhubungan dengan oranglain. Sejak lahir hingga akhir hidupnya manusia hidup dalam kelompok sosial atau kelompok masyarakat. karena manusia dilahirkan dengan bantuan oranglain, dalam perjalanan menuju kedewasaan manusia mulai dibina oleh orangtuanya, begitupun manusia dimasa kecilnya begitu sangat membutuhkan binaan dari kedua orangtuanya untuk menuju masa dewasa. Selain itu manusia juga membutuhkan bantuan dari orang lain untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Bantuan oranglain tentu bisa mendapatkan kemudahan serta perkembangan lainnya. Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa berinteraksi dengan manusia lainnya untuk melakukan aktivitas dalam kehidupannya.

Kemampuan sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa kemampuan sosial manusia tidak dapat berkomunikasi secara verbal, sedangkan kemampuan sosial memberikan pintu gerbang bagi manusia satu dengan yang lainnya untuk saling membantu. Terjadinya interaksi sosial akan menghasilkan aktivitas sosial, tanpa kemampuan sosial manusia tidak bisa mengawali segala bentuk aktivitas sosial meskipun aktivitas sosial tersebut bisa berdampak positif maupun negatif, maka dari itu interaksi sosial perlu adanya pengawasan dan perhatian dari orangtua. Maka secara tidak langsung peranan orangtua dalam mengawasi adanya interaksi social anak-anak yang lainnya itu sangatlah penting. Pada dasarnya kemampuan sosial merupakan syarat utama terjadinya aktifitas sosial. Manusia memiliki dua fungsi kedudukan dalam kehidupan ini yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial, membutuhkan berkomunikasi dengan sesamanya yang merupakan sebuah kebutuhan penting supaya mampu melakukan interaksi dengan baik (Harry Nuryanto, 2012)

Manusia sebagai makhluk sosial akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain, kebutuhan inilah yang dapat menimbulkan suatu proses kemampuan sosial. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat dipisahkan dari hubungan satu sama lain dan selalu beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam hidup bersama antara manusia dengan manusia atau manusia dengan kelompok tersebut terjadi hubungan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui hubungan itu manusia ingin menyampaikan maksud, tujuan dan keinginan masing-masing. Disisi lain keinginan tersebut harus diwujudkan melalui tindakan dan interaksi. Kemampuan sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok atas adanya rasa kebutuhan. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan pernah bisa lepas dari keterampilan sosial dan tidak akan pernah bisa hidup tanpa peran dari individu yang lain. Oleh karena itu interaksi sangatlah penting dalam proses yang berlangsung di masyarakat. Sebagaimana diketahui, manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut interaksi sosial (Sarwono, 2010, hlm. 185)

Kemampuan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya (Gerungan, 2010). Rumusan ini dengan tepat menggambarkan kelangsungan timbal-baliknya interaksi sosial dua atau lebih manusia itu. Sementara itu, individu yang satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama. Dengan demikian, hubungan antara individu yang berinteraksi senantiasa merupakan hubungan timbal-balik, saling pengaruh yang timbal balik.

Kemampuan sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama. Pergaulan hidup terjadi apabila orang atau kelompok manusia bekerja sama. Saling bicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama (Anogoro, 1990). Interaksi sosial terjadi apabila terdapat kontak sosial antar individu maupun kelompok. Kontak sosial merupakan tindakan seseorang atau sekelompok orang yang mendapatkan reaksi dari orang lain atau kelompok lain baik secara fisik maupun non-fisik, langsung maupun tidak langsung (Maunah, 2016).

Pada perkembangan zaman kemampuan sosial bisa dilakukan dengan cara tidak langsung misalnya kita bisa berinteraksi sosial melalui *gadget*, tentu terdapat dampak positif maupun negatif ketika manusia melakukan interaksi sosial melalui *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif diantaranya manusia terkadang lupa dengan adanya etika ataupun sopan santun. Dengan adanya *gadget* manusia sering melupakan nilai-nilai sosial secara langsung karena mereka lebih memilih melihat *gadget* daripada melihat lawan bicaranya ketika sedang interaksi sosial. Dalam fenomena masalah tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya peranan orangtua di rumah dan guru di sekolah untuk mengawasi peserta didiknya serta dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Peserta didik kehilangan keinginan untuk beraktivitas dan kemampuan sosial dalam lingkungannya. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya dan menyebabkan kecanduan. Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada siswa SD dapat mengurangi kemampuan sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*,

dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak.

Masalah yang terjadi saat ini, dalam beberapa kasus penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkendali dapat mengakibatkan isolasi sosial, mengganggu kemampuan berkomunikasi secara langsung, dan menghambat kemampuan sosial yang sehat. Selain itu, adanya akses tanpa batas ke konten yang tidak sesuai usia atau tidak mendidik juga dapat berdampak negatif pada perkembangan moral dan nilai-nilai sosial peserta didik. Namun, perlu diakui bahwa penggunaan *gadget* juga dapat memiliki manfaat dalam konteks pendidikan. *Gadget* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan memfasilitasi akses ke informasi yang relevan dan bermanfaat. Dalam hal ini, *gadget* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan digital, mengakses sumber belajar yang inovatif, dan meningkatkan kreativitas.

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dari kehidupan ini, karena kemajuan teknologi bergantung pada kemungkinan-kemungkinan ilmu pengetahuan. Teknologi memberikan banyak kemudahan dan cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga dapat manfaat besar dari inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang yang sama, di satu sisi kemajuan teknologi membawa banyak manfaat positif bagi manusia dan semakin memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun disisi yang lain teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri. (Ngafifi M, 2014).

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. (Noegroho, 2010). *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah

benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik.

Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihannya memang ditawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun alat tersebut berkembang dengan berbagai fitur yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif. (Al-Ayouby, 2017).

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan Riza Nadia Tussolehah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Way Lima”. Tujuan penelitiannya ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah korelasi *person product moment* jenis *expost facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi yang berjumlah 66 orang peserta didik, dengan sampel sebanyak 66 orang peserta didik kelas IV, V dan VI. Sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan hasil peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima,

Kabupaten Pesawaran, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,4724 atau 47,24% yang berada pada taraf sedang (cukup).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak memberikan dampak negatif karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan pada kemampuan melakukan berbagai hal yang seharusnya dapat dilakukan sendiri dan dapat mempengaruhi kemampuan sosialnya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses sosialisasi sangat penting bagi anak-anak untuk dapat mengembangkan hubungan dalam berbagai situasi. Agar menjadi pribadi yang utuh, anak-anak perlu memperoleh kemampuan sosial serta berbagai keterampilan. Perkembangan sosial biasanya dipahami sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat mereka tinggal.

Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami pemahaman yang jelas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Penelitian yang berfokus pada aspek ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, serta memberikan rekomendasi yang relevan bagi pendidikan di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi secara lebih mendalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru yang dapat membantu pendidik dan orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* secara efektif, sehingga dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam perkembangan sosial peserta didik kelas IV.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial peserta didik sekolah dasar?
- b. Bagaimana upaya yang harus dilakukan orangtua agar peserta didik tidak terpengaruh dengan dampak penggunaan *gadget*?
- c. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan *gadget* dan kemampuan sosial peserta didik.

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial peserta didik.
- b. Untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan orangtua agar peserta didik tidak terpengaruh dengan dampak penggunaan *gadget*.
- c. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan *gadget* dan kemampuan sosial peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat secara teoritis dan praktis diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan dan ide-ide baru dalam pendidikan anak khususnya anak sekolah dasar dan sebagai bahan kajian penelitian selanjutnya.
- b. Mendorong pengembangan profesional guru yang dapat memahami tanggungjawabnya sebagai pendidik kelas untuk menerapkan berbagai strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teori dalam pembelajaran secara profesional serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pemahaman yang baik kepada anak-anak bahwa kesuksesan memerlukan pembelajaran yang serius dan penggunaan peralatan yang cerdas.

b. Bagi Orang Tua

Meningkatkan kontribusi pemahaman orang tua terhadap Pendidikan dan pengawasan anak di rumah, serta bekerjasama dengan guru dalam upaya meningkatkan keberhasilan belajar anak di sekolah.

c. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pentingnya kerjasama antara guru dan orang tua dalam meningkatkan hasil belajar anak sehingga guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada peneliti sebagai pendidik. Oleh karena itu, hal ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut, khususnya bagi pemenuhan misi dan tanggung jawab peneliti untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar dan sebagai penemuan pertama untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik dari lembaga pendidikan lainnya.

E. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Untuk mencapai kesamaan pandangan serta menghindari perbedaan implementasi yang terdapat dalam penelitian ini, berikut definisi variabelnya:

1. *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam penelitian ini penulis fokus pada penggunaan *gadget* pada smartphone.

2. Kemampuan Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan kata sosial berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Maka peneliti dapat menyimpulkan, interaksi perlu dilakukan diantara masyarakat sebagai makhluk sosial. Selain itu interaksi sosial menurut Max Weber dalam (Hermawan, 2010), menjelaskan bahwa tindakan kemampuan sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau bertindak dalam ranah social, individu harus memperhatikan keberadaan individu lain di lingkungannya. Hal ini penting dilakukan karena tindakan kemampuan sosial merupakan wujud dari hubungan dan interaksi kita sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu interaksi sangatlah penting bagi seorang individu atau bagi sekelompok individu, karena interaksi tersebut dapat menunjang atau memfasilitasi segala kebutuhan yang di butuhkan oleh individu tersebut di tengah kehidupannya untuk bermasyarakat.

F. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, landasan teoritis yang di dalamnya dibahas teori mengenai Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Sosial. Selanjutnya pada bab I dibahas mengenai model penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab II-IV Analisis dan Pembahasan. Pada bab ini berisi penyajian dari hasil penelitian serta pembahasan yang mengacu pada pertanyaan di rumusan masalah. Bab analisis dibagi menjadi tiga bab, bab pertama membahas mengenai penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial, bab kedua akan dibahas mengenai penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial, bab ketiga akan dibahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *gadget* terhadap kemampuan sosial pada siswa kelas IV SD. Pembahasan ini

mengacu pada data yang didapatkan dari berbagai dokumen tertulis berupa buku, jurnal, artikel, serta sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Bab keempat hasil penelitian dan pembahasan berisikan hasil dan pembahasan tentang temuan penelitian.

Bab V Penutup. Pada bab ini akan menyajikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya secara singkat dan jelas (Tim FKIP dkk, 2021, hlm. 26).