

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial yang artinya manusia tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan bantuan orang lain dari sejak lahir hingga meninggal. Pada hakekatnya, manusia termasuk makhluk sosial jika mereka mampu dan bisa untuk saling berinteraksi atau berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Manusia berinteraksi setiap harinya selama seumur hidup di lingkungan masyarakat (Bayhan, 2015). Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dilakukan individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang terwujud dalam sebuah aksi dan adanya sebuah reaksi yang ditandai dengan adanya kontak sosial dan komunikasi (Muslim, 2013).

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang berkaitan dengan orang perorangan, kelompok perkelompok, maupun perorangan terhadap perkelompok ataupun sebaliknya (Setiadi & Kolip dalam Muslim, 2013). Interaksi sosial bisa dilakukan secara langsung dan tidak langsung di mana jika secara langsung dilakukan dengan cara tatap muka atau langsung bertemu tanpa perantara apapun dan tidak langsung dilakukan dengan cara menggunakan sebuah media atau dengan adanya perantara untuk melakukan komunikasi. Pada zaman dahulu, interaksi sosial lebih sering dan senang dilakukan oleh masyarakat secara langsung dengan melakukan kontak sosial secara langsung dan komunikasi verbal. Diera modern saat ini, interaksi sosial lebih sering dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan media atau perantara yaitu gadget sebagai alat untuk berkomunikasi (Lestari et al., 2015). *Gadget* adalah alat komunikasi nirkabel yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa ke mana-mana (Syifa et al., 2019).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan beberapa media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati & Sugiman dalam Bewu et al., 2020). *Gadget* tentu saja telah dikenal masyarakat luas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang awalnya tujuan dari penggunaan *gadget* adalah sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, namun sekarang ini penggunaan *gadget* dapat dikatakan sebagai media yang mampu membantu pekerjaan maupun aktivitas sehari-hari di masyarakat. Masyarakat pada zaman sekarang tidak hanya menggunakan *gadget* sebagai sarana bisnis, sarana hiburan, tempat penyimpanan berbagai data, alat komunikasi, atau sebagai alat dokumentasi saja tetapi *gadget* sudah menjadi trend dan gaya hidup atau *lifestyle*. Pengguna *gadget* pada zaman sekarang tidak hanya digunakan bagi para pekerja saja tetapi *gadget* digunakan oleh semua kalangan untuk kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya (Marpaung, 2018).

Jumlah pengguna *smartphone* atau *gadget* secara global terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna *smartphone* (Thandung, 2018). Penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar di Indonesia lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% yang telah menggunakan ponsel pintar pada tahun 2018. Setahun setelahnya (tahun 2019), sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan ponsel pintar (Pusparisa, 2020).

Penggunaan *gadget* pada saat ini semakin tinggi karena masa pandemi yang melanda Indonesia untuk pertama kalinya pada Senin 2 Maret 2020 yang menyebabkan semua institusi pendidikan baik di tingkat dasar, menengah, sampai pendidikan tinggi, dan perkantoran harus ditutup (Leuwol & Gaspersz, 2020). Hal ini menyebabkan perubahan sistem yang awalnya para pekerja kantor bekerja dikantor menjadi bekerja dari rumah (*work from home*) dan para siswa serta mahasiswa yang awalnya sistem pembelajaran secara tatap muka atau langsung menjadi pembelajaran secara daring atau dalam jaringan yang dilakukan dari rumah (*study from home*) (Kusnayat et al., 2020). Sistem pembelajaran daring yang ditetapkan pemerintah guna menghambat

penyebaran virus corona membuat orang tua, guru, dosen, siswa, serta mahasiswa harus bisa dan mampu untuk menggunakan gadget sebagai alat untuk mengikuti pembelajaran *daring* ini. Dalam melakukan pembelajaran *daring* diperlukan sarana dan prasarana yang memadai seperti jaringan internet, *smartphone* atau *gadget*, laptop, maupun komputer (Sourial et al., 2018). Hal penting lainnya yang berpengaruh adalah pengertian orang tua, dukungan, serta bantuan dari orang tua (Hulasoh et al., 2020).

Orang tua diharuskan mengajarkan anak-anaknya untuk mengoperasikan *gadget* agar mampu dan bisa menggunakan *gadget* sehingga bisa mengikuti pembelajaran yang ada, mengerjakan tugas, mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan, serta mengerjakan ujian yang diberikan lewat *gadget* melalui layanan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia secara *online*. Apalagi pada siswa sekolah dasar yang masih harus diperhatikan dalam penggunaan gadget yang mana anak-anak sekolah dasar biasanya lebih suka berinteraksi langsung terhadap teman-teman dan lingkungan sekitarnya. Melihat keadaan pada saat ini yang mana semua kegiatan harus dilakukan dari rumah mulai dari belajar, sekolah, bahkan bermain yang melibatkan gadget dalam semua kegiatan yang ada. Penggunaan teknologi (*gadget*) yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari sangat memengaruhi baik perilaku orang dewasa, maupun perilaku anak-anak yang merupakan peserta didik dipendidikan dasar (SD dan SMP) yang tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* (Lestari et al., 2015).

Salah satu kemampuan anak yang terganggu adalah kemampuan dalam bidang interaksi sosial atau gangguan berkomunikasi. Menurut Dini Daeng dalam Meitasari (2012) ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki anak sekolah dasar dalam melakukan interaksi sosial yaitu mampu dalam menunjukkan kontak mata ketika sedang berbicara ataupun diajak berbicara dengan lawan bicara; mampu menunjukkan sikap yang tepat ketika berbicara atau diajak berbicara atau dengan kata lain dapat menampilkan *gesture*; mimik wajah yang sesuai serta dapat berbicara dengan intonasi yang tepat; mampu menyampaikan pertanyaan kepada lawan bicara guna memperoleh suatu

informasi dari pertanyaannya; dan mampu menyampaikan pesan atau sebuah informasi kepada lawan bicara. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan, dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget* juga menimbulkan kesenjangan sosial di antara anak yang memiliki *gadget* dengan anak yang tidak memiliki *gadget*. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan sikap *introvert* dan perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif (Bayhan, 2015).

Banyak dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* baik dampak positif maupun dampak negatif. *Gadget* sangat berpengaruh pada zaman sekarang ini, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, serta dapat memengaruhi perilaku anak (Juliadi dalam Marpaung, 2018).

Dari dampak penggunaan *gadget* di atas, dapat kita lihat jika *gadget* memiliki dampak positif tetapi lebih banyak dampak negatif yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* daripada dampak positifnya. Dengan penggunaan *gadget* manusia lebih terbantu dalam berinteraksi dan melakukan aktivitasnya, akan tetapi dampak negatif dari penggunaan *gadget* menjadi hilangnya budaya tatap muka dalam berinteraksi yang berarti bahwa lebih menyenangkan berinteraksi menggunakan *gadget* daripada bertemu secara langsung atau berinteraksi secara langsung (Marpaung, 2018). Selain itu penggunaan *gadget* juga mampu membuat penggunanya tidak memperhatikan kondisi sekitarnya sehingga interaksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun

dengan orang lain semakin berkurang. Hal ini dapat menyebabkan perubahan interaksi sosial antara satu dengan lainnya sehingga menyebabkan perubahan dalam perilaku sehari-harinya (Bayhan, 2015).

Dari hasil penelitian Kamil (2018), bahwa *gadget* sangat memengaruhi pemuda pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* telah mengubah gaya hidup kebiasaan terdahulu. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan Novitasari & Khotimah (2016), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Musdalifah & Indriani (2017), dan pengujian dengan menggunakan alat bantu statistik komputerisasi dapat dilihat bahwa interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *smartphone* sebesar 13,3% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan penelitian dari Syahudin (2019), dapat terlihat bahwa mayoritas siswa menggunakan *gadget* selama ≥ 6 jam. Bahkan salah seorang dari mereka akhir-akhir ini selalu mengurung diri didalam kamar sejak pulang sekolah menjelang malam, menghindari komunikasi dengan keluarganya, lupa makan dan minum serta susah diingatkan untuk belajar. Berdasarkan penelitian dari Amanda (2019) menemukan sebanyak 50,1% ibu menyebutkan bahwa anak sering uring-uringan jika dipisahkan dengan *gadget*. Tetapi orang tua masih berhasil mengalihkan perhatian anak ke lain hal. Sementara sebanyak 46,1% anak tidak memberikan respons sama sekali ketika *gadget* diminta sementara waktu. Bahkan, sebanyak 3,7% ibu diantaranya mengaku kesulitan menghadapi anak-anak mengamuk karena *gadget* yang tidak lagi dibawanya.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti pada 10 siswa SD Negeri 001 Bangkinang pada tanggal 19 Mei 2021 ditemukan bahwa 10 siswa tersebut sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*, 8 dari 10 orang tersebut

juga mengaku lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan dari pada untuk belajar, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Anak-anak yang bersekolah di SD Negeri 001 Bangkinang semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* berjenis *smarthphone*. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.

Berdasarkan uraian data-data dan fenomena-fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut atau meneliti mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang?”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *gadget* siswa di Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang
- b. Mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang
- c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengaplikasikan metode penelitian khususnya tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang

2. Bagi STIKes Payung Negeri Pekanbaru

Sebagai masukan informasi dan bahan kajian serta pengetahuan dalam bidang akademis terutama mahasiswa D-III Keperawatan sehingga menjadi sumber ilmu atau referensi bagi peneliti lainnya tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang

3. Bagi Pihak Sekolah

Dapat memberikan masukan bagi guru serta orang tua tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 001 Bangkinang

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan meneliti pola asuh orang tua dan dampak psikologi bagi siswa SD yang menggunakan *gadget*.