

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi dapat dirasakan dalam sendi kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi dan komunikasi berkembang dengan begitu pesat sehingga memberikan dampak besar untuk kehidupan manusia. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat yang bisa terhubung dengan internet merupakan salah satu dampak dari penggunaan teknologi. Internet yang terdapat didalam gadget merupakan suatu penemuan baru yang dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan dan adanya internet ini juga dapat merubah keadaan akan menjadi serba cepat dan dinamis.

Kementerian Kominfo melakukan studi bersama beberapa kementerian lain serta UNICEF yang bertema "Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia" (Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia) menyebutkan bahwa internet dan media digital dipilih setidaknya 30 juta anak-anak dan para remaja yang ada di Indonesia yang digunakan sebagai sarana utama komunikasi. Mereka menggunakan gadget untuk menggunakan saluran internet, mengetahui suatu informasi, dan hiburan (Kominfo, 2014).

Berdasarkan data dari Lembaga riset digital marketing Emarketer, Indonesia akan menguasai lebih dari 100 juta orang yang menggunakan smartphone aktif pada tahun 2018, sehingga hal ini akan membuat Indonesia menjadi Negara

dengan pengguna gadget terbanyak (Wahyudi, 2015:34). 20% pengguna smartphone di Indonesia di kategorikan sebagai pengguna data karena mereka mengonsumsi data untuk internet dengan kuota, sekitar 249 MB/hari. Mereka memasang banyak permainan dan aplikasi. Sekitar 19% pengguna smartphone ini juga dikelompokkan sebagai penggemar game. Para pengguna smartphone ini bermain game dengan menghabiskan waktu lebih dari 1,5 jam sehari.

Pada era yang modern ini pengguna gadget atau alat yang dapat terhubung dengan internet tidak hanya dari kalangan pekerja tetapi sudah menjangkau seluruh kalangan yang meliputi anak muda (usia 12-21 tahun), berumur (usia 22-ke atas), dan Kanak-kanak (usia 7-11 tahun). Anak-anak yang seharusnya belum pantas menggunakan smartphone malah saat ini bukan suatu barang asing untuk anak-anak yang belum duduk dibangku sekolah (Widiawati, 2014).

Teknologi canggih ini dirancang dengan begitu mudah untuk digunakan oleh para penggunanya. Mereka dapat menggunakan aplikasi yang berkaitan dengan sosial media. Smartphone ini juga dibuat mudah untuk dipelajari oleh anak usia Sekolah Dasar, mereka bisa sangat cepat mempelajari perangkat teknologi yang seharusnya hanya dipakai oleh kalangan dewasa misalnya telepon genggam maupun laptop yang dapat dihubungkan dengan jaringan internet sehingga hal ini dapat memberikan kemudahan akses ke berbagai macam situs maupun aplikasi. Di dalam smartphone banyak disediakan fitur sosial media yang gratis atau tidak berbayar dan tidak sulit untuk diakses oleh semua kalangan misalnya Facebook, Twitter, dan Instagram yang saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat.

Ketika Masyarakat ingin berkomunikasi tidak harus bertatap muka secara langsung atau pergi ke suatu tempat, mereka bisa memanfaatkan smartphone ini sehingga tidak harus mengeluarkan energi dan biaya yang banyak. Media sosial saat ini sangat memudahkan masyarakat untuk dapat terhubung dengan keluarga ataupun orang-orang dimanapun mereka berada dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Di kalangan anak usia sekolah dasar pun dengan begitu cepat mempelajarinya sehingga hal ini menimbulkan adanya suatu efek dari adanya teknologi ini baik positif maupun negatif terutama terdapat beberapa hal yang membuat aktifitas bersosialisasi mereka berpengaruh.

Anak-anak sekolah dasar memakai gadget dengan alasan untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas, mengetahui ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan dan mempelajari perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Ironisnya, Smartphone yang di duga sebagai alat untuk membantu belajar mereka malah jadi penghalang untuk studi mereka apabila mereka menggunakannya smartphone tersebut tidak sesuai dengan fungsinya. Dampak dari negatif dari penggunaan smartphone yang tidak tepat ini membuat perilaku anak-anak dalam kesehariaannya akan berubah, mereka akan cenderung menggunakan alat canggih ini terus-menerus sehingga akan menjadi ketergantungan dan bermain smartphone ini merupakan suatu kegiatan yang rutin dan harus dilakukan oleh anak-anak sehari-hari.

Pada usia anak sekolah dasar rasa keingintahuan mereka masih tinggi dan mereka masih memiliki sifat yang labil, tentunya hal ini akan sangat memberikan dampak pada meningkatnya rasa konsumtif akan penggunaan smartphone pada

anak tersebut. Dalam hal ini sudah seharusnya ketika anak-anak ini menggunakan smartphone perlu diperhatikan serta mendapat pendampingan khusus dari orang tua. Efek dari penggunaan smartphone yang tidak tepat pada anak-anak sekolah dasar ini sering kali terjadi, contohnya seperti anak-anak akan mulai kecanduan bermain games, mengakses internet, dan juga mereka dapat mengakses situs pornografi sehingga hal ini menyebabkan anak-anak dapat mengikuti perilaku orang dewasa yang semestinya mereka belum mengerti.

Perkembangan teknologi dengan adanya gadget ini tentunya menimbulkan dampak atau efek baik secara positif maupun negatif bagi setiap orang yang memakainya. Efek negatif dari penggunaan gadget ini diantaranya adanya perubahan bentuk perilaku, ganggun kesehatan, serta sikap seseorang, selain itu dapat mengakibatkan pemborosan. Para pengguna smartphone yang menggunakan gadget secara berlebihan atau tidak tepat akan bersikap acuh terhadap lingkungan sekitar baik di masyarakat maupun di keluarga. Apabila hal ini terjadi maka dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya (Novitasary: 2016).

Gadget berupa smartphone memiliki banyak fungsi dan manfaat. Namun harus diakui bahwa gadget juga memberikan dampak negatif. Dampak negatif tersebut dapat berpengaruh terhadap perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan maupun para pengguna smartphone ini akan lebih senang berinteraksi dengan menggunakan smartphone daripada bertemu langsung sehingga menjadikan budaya tatap muka hilang. Penggunaan smartphone ini juga dapat

membuat interaksi seseorang dengan orang lain akan semakin berkurang akibat dari mereka tidak memperdulikan situasi sekitarnya (Febrino: 2017).

Asif mendapatkan data dari penelitian bahwa tingkat dari ketagihan akan gadget dapat mempengaruhi gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. Di saat para remaja ini menggunakan gadget ketika dirumah berada dirumah akan susah diajak komunikasi, mereka bersikap acuh, dan cenderung kurang menanggapi saat orang tuanya mengajak berbicara.

Menurut Carolyn Meggitt (2013:169-170) terdapat dampak negative dari penggunaan gadget pada masa pertumbuhannya seperti menurunnya kegiatan belajar dan bergaul dengan teman seusianya di masa pertumbuhannya, selain itu akibat dari kecandun gadget juga akan membuat anak lebih senang berteman dengan gadgetnya daripada teman seusianya dimana hal ini dapat menyebabkan anak akan terasa asing di lingkungannya. Dalam membina pertemanan, menyelesaikan suatu masalah dan bisa bekerja sama didalam kelompok seharusnya sudah bisa di terapkan di masa anak-anak. Manusia merupakan makhluk sosial yang seharusnya membutuhkan interaksi dengan orang lain guna untuk mendukung satu sama lain (Gerungan: 2010: 26).

Anak seusia sekolah dasar merupakan anak yang pola pikirnya masih berubah-ubah. Mereka belum dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Rossel (1998:41) menyebutkan bahwa anak-anak memiliki sifat yang menonjol yaitu meniru apa yang dilihatnya tanpa memperhatikan apakah hal tersebut logis atau tidak. Karakter lain yang dimiliki usia sekolah dasar adalah masa dimana seorang anak gemar melakukan percobaan, rasa ingin tahu dan ingin

diperhatikan. Konsep yang ada ini membuat anak gemar untuk bermain gadget dan berkemungkinan besar akan menerima dampak yang baik sekaligus dampak yang buruk apabila tanpa adanya pengawasan orang tua.

Orang tua memberikan alat canggih berupa gadget sesuai dengan tipe yang diinginkan oleh anak mereka. Para orang tua ini membelikan gadget dengan tujuan untuk melihat kegiatan anak dan menghubungi anak ketika dirumah, karena banyak orang tua banyak meninggalkan anak mereka untuk bekerja diluar rumah. Para orang tua yang bekerja dirumah memberikan gadget dengan tujuan agar anak tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya dalam menyelesaikan pekerjaan dan aktivitasnya.

Pada dasarnya tujuan dari orang tua mereka ini berhasil karena gadget digunakan agar bisa berkomunikasi dan untuk mengalihkan perhatian anak tetapi semakin lama anak akan merasa bosan dan akan mulai mencari fitur atau permainan yang lebih menarik. Ironisnya, karena hal inilah anak akan menjadi individualis dan mulai tidak memperdulikan keadaan sekitarnya hal ini bentuk dari anak lebih senang bermain dengan gadgetnya dan tidak memperdulikan dunia bermain mereka.

Kemudahan dalam menggunakan gadget untuk bisa berselancar di media sosial ini membuat anak-anak tidak menyukai aktivitas dilingkungannya, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berdiam diri memainkan gadgetnya. Jika tidak segera di atasi hal ini akan memberikan dampak terhadap perkembangan dan juga kesehatan anak, termasuk psikologi dan otak anak.

Gadget memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap kemampuan anak untuk dapat bersosialisasi (Ameliola & Hanggara: 2013).

Bagi para siswa khususnya anak SD adanya gadget yang bisa memberikan fasilitas internet tentunya memberikan kemudahan tersendiri untuk menggunakan teknologi canggih ini, baik berupa laptop, handphone atau elektronik lainnya. Tetapi kenyataannya masih sedikit siswa yang memanfaatkannya. Mereka memanfaatkan gadget untuk hal yang pada dasarnya belum diperlukan pada usia mereka. Pada umumnya gadget yang mereka miliki berfungsi untuk sms, whatsapp, facebook, bermain game online, instagram dan lain-lain.

Gadget memberikan pengaruh terhadap perkembangan siswa SD dalam berinteraksi dengan lingkungannya, selain itu juga itu penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap pola pikir seseorang yang tentunya tidak ada hanya orang dewasa namun juga anak-anak. Durasi menggunakan gadget yang cukup lama akan menyebabkan anak menjadi ketergantungan terhadap gadget ini sendiri (Witarsa, 2018).

Saat ini dunia sedang dilanda pandemi virus corona yang memberikan dampak pada semua sektor. Dunia pendidikan salah satunya. Virus ini disebabkan oleh corona virus yang baru saja muncul. Walaupun lebih cenderung menyerang para usia lanjut, namun virus ini dapat menjangkiti siapa saja termasuk anak-anak.

Dampak terhadap dunia pendidikan akibat dari adanya virus corona membuahkan suatu strategi baru guna tetap mendukung pembelajaran dapat terus dilakukan disekolah-sekolah. Pemerintah mengimplementasikan pembelajaran dengan cara dalam jaringan (daring) yang dilakukan secara online. Dalam

aktivitas belajar antara guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung namun hanya dengan memanfaatkan jaringan internet di smartphonenya.

Penggunaan gadget dimasa pandemi seperti saat ini sudah seharusnya orang tua memberikan pengawasan lebih ekstra mengingat proses belajar mengajar dilakukan lewat online, jadi hal tersebut menuntut orang tua untuk berperan sebagai guru dan juga pembimbing bagi anaknya. Apabila anak-anak ini tidak dilakukan pengawasan maka mereka akan menggunakan gadget bukan untuk melakukan proses pembelajaran melainkan mereka akan menggunakannya untuk bermain game atau konten-konten lainnya.

Hasil observasi pada siswa kelas V SDN 2 Tunjungharjo menunjukkan bahwa di masa pandemi seperti saat ini banyak dijumpai anak yang menggunakan gadget. Gadget yang seharusnya menjadi fasilitas yang digunakan untuk kegiatan belajar di masa pandemi saat ini malah digunakan para siswa kelas V SDN 2 Tunjungharjo ini untuk bermain game, youtube dan konten lainnya yang tidak memberikan edukasi sama sekali. Gadget menjadikan para siswa ini tidak peduli terhadap lingkungan sekitar akibat dari kenyamanan yang dihasilkan pada saat bermain gadget. Gadget membuat mereka lupa waktu, tidak ingat lagi akan tugas dan kewajibannya, bahkan ada siswa yang sampai dijemput orang tuanya karena mereka tidak ingat untuk pulang akibat lupa waktu karena keasyikan bermain gadget dengan teman-temannya.

Penggunaan gadget secara berlebihan tentunya akan memberikan dampak yang tidak baik bagi anak. Anak akan lebih emosional dan pembangkang hal ini disebabkan karena anak merasa diganggu ketika bermain gadget. Gadget juga

dapat membuat anak-anak enggan melakukan rutinitas pribadinya seperti malas untuk makan dan mungkin mandi. Penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang tinggi akan berdampak terhadap menurunnya daya konsentrasi dan membuat anak tidak mandiri untuk melakukan aktivitas pribadinya.

Aktivitas anak pada saat pandemi seperti saat ini akan banyak dilakukan dirumah mereka akan mengisi waktunya dengan bermain smartphone dibandingkan digunakan untuk belajar. Efek pada anak jika bermain gadget dengan berlebihan maka akan mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial dan perilaku anak, anak akan berperilaku tidak baik terlebih jika tidak adanya pengawasan yang dilakukan orang tuanya

1.2 Fokus Penelitian.

Adanya fokus penelitian akan menghadirkan data yang valid dan relevan serta tidak menimbulkan hasil data yang melimpah ruah tanpa ada hasil yang baik. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah:

1. Gadget yang dimaksud adalah menggunakan media teknologi informasi berupa *smartphone*.
2. Penggunaan Gadget yang dimaksud adalah ketergantungan siswa terhadap internet dan media sosial sehingga mempengaruhi kepribadian sosial siswa SD kelas V.
3. Kepribadian sosial siswa yang dimaksud adalah bagaimana sifat dan sikap yang ditunjukkan siswa saat berada dalam lingkungan sekolah baik saat pembelajaran berlangsung maupun saat interaksi dengan guru dan siswa yang lainnya.

1.3 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan sebelumnya penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimanakah Penggunaan Gadget di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 2 Tunjungharjo Grobogan tahun 2020

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis Penggunaan Gadget di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Perkembangan Kepribadian Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas V Sdn 2 Tunjungharjo Grobogan tahun 2020.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki manfaat sebagai ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan rujukan oleh para guru, peserta didik maupun mahasiswa mengenai pengaruh penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan kepribadian sosial siswa Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat praktis

1.5.2.1 Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi sekaligus masukan dalam membuat peraturan di sekolah dan juga dalam mengawasi peserta didiknya dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mencegah turunnya prestasi belajar.

1.5.2.2 Bagi Siswa

Menambah pengetahuan bagi siswa agar menggunakan gadget sebaik mungkin guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.