

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berperan penting dalam kehidupan manusia dan menghadapi banyak tantangan di masa depan, tidak hanya terkait kelestarian lingkungan tetapi juga masalah etika dan moral. Sains merupakan kunci bagi putra-putri kita, agar mereka dapat menjelajahi dunia sains yang terus berkembang.

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membawa dunia ke dalam era yang sangat modern. Oleh karena itu diciptakanlah alat-alat yang membantu kelancaran segala sesuatunya dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. Febriani (2017) menyatakan bahwa gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai fitur teknologi yang semakin baru. Perkembangan ini menjadikan kehidupan manusia semakin menarik karena perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi pola komunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang berdampak pada pikiran manusia adalah gadget. Gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern.

Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan alat komunikasi untuk memperoleh informasi, karena dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan

baik sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting. Atas dasar itulah manusia berusaha mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk mempermudah berkomunikasi, memperoleh informasi dan hiburan, mulai dari gambar, teks, suara, video, permainan, fasilitas internet, jejaring sosial, dan lain-lain, yang semuanya termasuk di dalamnya. pada manusia dalam ciri-ciri yang disajikan. *Gadget* (ponsel, *smartphone*, laptop, tablet, notebook, MP3, dll). *Gadget* merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki berbagai fungsi yang digunakan untuk berbagai fungsi.

Sedangkan menurut Indrawan (Tania, Widada, dkk, 2016: 127), “*gadget* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan mengunduh informasi terkini tentang berbagai teknologi dan fitur-fitur terkini yang berfungsi khusus untuk menjadikan kehidupan manusia lebih praktis.”

Di era globalisasi seperti sekarang ini, media komunikasi berupa *gadget* (*smartphone*) merupakan barang yang dimiliki oleh hampir semua orang, mulai dari orang tua hingga anak kecil, bahkan anak-anak pun dapat menggunakan *gadget* (*smartphone*) dan memahami fasilitas pengoperasian *gadget* (*Internet*), gaming, media sosial, panggilan telepon dan pesan teks). Jika digunakan secara tidak tepat atau berlebihan tanpa pengawasan orang tua, terutama oleh anak pengguna *gadget*, dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Perkembangan sosial mengacu pada pematangan hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses pembelajaran adaptasi terhadap norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Yusuf & Sugandhi, 2013: 65).

Menurut Imam Khowim (2025) dan penelitian terkait, penggunaan *gadget* berlebihan berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, membuat mereka tertutup, individualistis, kurang empati, malas bersosialisasi, serta rentan marah dan melakukan kekerasan, karena *gadget* menggantikan interaksi tatap muka yang penting untuk membangun keterampilan sosial dan emosional.

Pada usia ini anak mulai mempunyai kemampuan penyesuaian diri dari sikap egosentris menjadi sikap kooperatif atau sosiosentris. Anak menjadi

tertarik dengan aktivitas teman sebayanya, keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok semakin kuat, dan merasa tidak senang jika tidak diterima dalam kelompok (Yusuf & Sugandhi, 2013: 66).

Manusia tidak dipasarkan ke dunia ini secara individual. Esensi kehidupan manusia di bumi adalah selalu beriringan dengan sesamanya, yang berarti keberlangsungan hidup manusia bergantung pada bantuan individu lain. Dalam mengaktualisasikan esensinya, manusia menggunakan pelbagai metode baik secara langsung maupun tak langsung untuk berinteraksi dengan sesama.

Namun karena *gadget* (ponsel pintar) menawarkan fitur permainan yang menyenangkan, biasanya anak-anak akan cepat mengenalnya. Ada banyak manfaat yang didapat dengan menggunakan *gadget*. Namun penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat berdampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, dan anak yang cenderung menggunakan *gadget* secara terus menerus akan menjadi sangat bergantung padanya dan menjadi suatu keharusan bagi anak dalam beraktivitas sehari-hari. Menyangkal bahwa anak-anak zaman sekarang lebih tertarik bermain *gadget* dibandingkan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini mengkhawatirkan karena ketika emosi anak masih labil dan sangat ingin tahu, hal ini berdampak pada sifat konsumtif anak yang semakin meningkat, sehingga penggunaan *gadget* oleh anak memerlukan perhatian khusus dari orang tua.

Secara umum mereka senang menggunakan *gadget (smartphone)* dalam aktivitas sehari-hari di rumah maupun di lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung lebih nyaman bermain melalui *gadget (smartphone)* yang dimilikinya dibandingkan bermain game yang lebih menyenangkan bersama teman-temannya. sebuah lingkungan rumah.

Anak bersosialisasi di rumah saja tidak cukup. Selain di rumah, tempat anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Selain keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap tumbuh kembang anak pada tahap menengah dan akhir.

Interaksi sosial tidak hanya terjadi di rumah, tetapi juga di sekolah, bahkan anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun bersama guru dan

teman sebayanya. Oleh karena itu, interaksi antara keluarga, teman sebaya, dan

Menurut perspektif psikologis, masa muda (anak-anak) juga disebut sebagai usia cemerlang di mana anak-anak dapat mencari cara untuk mengetahui apa yang tidak diketahuinya. Perkembangan merupakan proses yang terjadi dalam diri individu untuk menuju kedewasaan yang meliputi perubahan emosi, pikiran serta kecakapan yang lebih matang. Salah satu pertumbuhan yang dialami oleh manusia adalah pertumbuhan dari segi fisik (*biological growth*) yaitu pertumbuhan yang terjadi dalam diri individu yang meliputi perubahan pada ukuran tubuh, pertumbuhan pada otak, hormon dan lain sebagainya. Masa perkembangan seorang anak pada aspek biologis berperan penting terlebih pada bidang psikomotor yang berperan amat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan seorang anak masa mendatanag. Pada saat bermain mereka akan mendapatkan keterampilan fisik, keterampilan yang dasar saat membaca, menulis, berhitung serta antar hubungan dengan teman dan keluarga (Fathoni, 2017).

Berdasarkan pantauan SD Negeri 39 Kota Banda Aceh di kelas IV pada tanggal 28 september 2024, ditemukan bahwa pada setiap pertemuan awal pembelajaran guru secara konsisten memberikan motivasi kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Selain itu, guru juga memberikan arahan kepada siswa agar mampu menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. anak-anak yang sering menggunakan gadget di rumah berdampak terhadap perilaku dan konsentrasi mereka di sekolah. Beberapa siswa tampak kurang fokus ketika pembelajaran dimulai, mudah teralihkan perhatiannya, serta enggan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menyebabkan mereka lebih lambat memahami materi pelajaran dan sering kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Selain itu, pantauan juga menunjukkan adanya perilaku sosial yang kurang baik, seperti bercanda berlebihan, bertengkar kecil dengan teman sebaya, hingga saling mengejek. Kebiasaan ini berpengaruh terhadap suasana kelas yang kadang menjadi kurang kondusif. Guru berusaha

menenangkan siswa dan mengembalikan perhatian mereka pada pembelajaran, namun masih terlihat ada hambatan akibat pengaruh gadget yang digunakan secara berlebihan di rumah.

Di sisi lain, tidak semua siswa menunjukkan dampak negatif. Ada pula siswa yang tetap fokus, aktif menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Mereka biasanya mendapat dukungan pengawasan dari orang tua serta pembiasaan penggunaan gadget secara lebih teratur. Hal ini memperlihatkan bahwa pengaruh gadget dapat berbeda pada tiap anak, bergantung pada pola asuh dan pengawasan di rumah.

Secara keseluruhan, pantauan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget di rumah membawa pengaruh nyata terhadap sikap dan konsentrasi anak di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan serta mengontrol durasi penggunaan gadget agar anak dapat lebih fokus dalam belajar, mengembangkan sikap disiplin, serta mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

Selain itu, pada saat jam istirahat, sebagian besar teman sebayanya akan bermain di taman bermain sekolah, namun anak yang sering menggunakan *Gadget* di rumah cenderung ribut, mengajak teman berkelahi, menindas anak lain, dan bertingkah seperti gangster yang takut pada anak. Anak-anak lain tidak berperilaku seperti anak-anak normal. Mereka menjadi lebih mudah tersinggung, panik, tidak mampu mengendalikan ucapannya, dan tidak menghormati orang yang lebih tua.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial dan Fisik Siswa Kelas IV SD Negeri Kelas 39 Kota Banda Aceh.”

1.2 Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah dan tidak membiasakan, maka fokus penelitian ini terfokus pada Dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial dan fisik pada Siswa kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ada beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas IV, mengingat akan Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh.
2. Fokus pada observasi kelas ,wawancara dengan guru, siswa dan orang tua terkait dengan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Sebagai Berikut:

1. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan siswa berdampak pada *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana Cara agar Siswa tidak Berdampak Pada *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik pada Siswa?

1.5 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas , maka tujuan penelitian ini adalah Sebagai Berikut:

1. Menganalisis Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh.
2. Mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh.
3. Mengidentifikasi Strategi yang dapat dilakukan untuk mengurangi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 39 Kota Banda Aceh

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi orang tua

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya dampak kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi. Terutama dalam aspek perkembangan sosialnya.

b. Bagi Anak

Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan sosial dan fisik pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial dan fisik anak didik/siswanya sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

d. Bagi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial dan fisik anak SD.