

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Penemuan yang beragam dengan tujuan mempermudah ruang gerak maupun ruang lingkup manusia yang diciptakan berbeda setiap tahunnya. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan pola perilaku manusia semakin hari semakin maju dan berkembang dengan pesat. Pada abad saat ini, penyempurnaan telepon saat ini semakin berkembang pesat, mulai telepon koin, telepon genggam/*Handphone* (HP) atau saat sekarang ini orang-orang lebih mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

Istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.¹ Pada saat ini *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan menjadi gaya hidup manusia. Adapun beberapa jenis *gadget* yang tersedia saat ini, diantaranya yaitu *smartphone*, *ipad*, *tablet* dan *laptop/notebook*. Manfaat dan kegunaan dari *gadget* sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti untuk menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik,

¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya. *Gadget* menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern.

Gadget merupakan sebuah perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Pada saat ini *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, bahkan gaya hidup manusia. Pada era digital saat ini, sebagian besar anak-anak bahkan seumur balita sudah pandai dalam mengoperasikan *gadget*, fitur-fitur yang disediakan *gadget* seperti game dan video membuat anak-anak senang untuk bermain *gadget*. Agar anak tidak rewel dan susah diatur sebagian besar orang tua menganggap ini wajar, bahkan menganjurkannya untuk dimainkan anaknya.

Bagi anak-anak kecil hingga remaja sekarang, *gadget* adalah benda biasa. Pada saat ini hampir setiap anak-anak sudah menggunakan *gadget*. Kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton film, mendengarkan lagu, menonton *youtobe* maupun aplikasi. Rata-rata penggunaannya ialah 2-3 jam. Tak heran bila terdapat penelitian mendapati 4 hingga 6 diantara 10 anak *pre-school* sangat lekat dengan tayangan aplikasi di *gadget*, sehingga berisiko mengalami kecanduan layar elektronik.

Menurut Montolalu bahwa "*Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya.*"²

² Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Buku Materi Pokok PGTK, 2009).

Namun sayang, lingkungan bermain anak sekarang telah digantikan oleh adanya *gadget* yang dijadikan teman terdekat anak. Penggunaan *gadget* pada anak sebenarnya baik-baik saja, jika digunakan seperlunya untuk hal positif dan penggunaannya berada dibawah kendali orang tua, baik pembatasan, pengawasan ataupun pendampingan karena dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak sangat buruk.

Penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak-anak yang terus-menerus menggunakan *gadget* akan menjadi sangat tergantung dan menjadi suatu kebiasaan atau kegiatan yang harus dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari. Kecanggihan teknologi saat ini tidak dipungkiri dapat membuat anak menjadi lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Keadaan ini membuat orang tua menjadi khawatir, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi yang dapat berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Maka penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu adanya pengawasan maupun perhatian khusus bagi orang tua. Adapun beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *gadget* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget/smartphone* dalam kegiatannya sehari-hari baik itu dilakukan saat

berada dirumah, lingkungan sekolah dan lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian *game* pada *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain bersama teman sebayanya di lingkungan rumah. Terdapat pula anak-anak lebih asik bermain dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua seperti itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki.

Maka peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan seperti dengan cara mengontrol setiap konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya. Dalam berbagai kesempatan orang tua harus bisa mengajak diskusi seperti melakukan tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki oleh anak-anaknya. *Gadget* juga memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu mengolah strategi dalam sebuah permainan, membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan. Selain dibalik dampak positif pada *gadget*, para orang tua jangan sampai lalai dengan dampak negatif *gadget*. Radiasi yang ditimbulkan pada *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan daya aktif anak serta kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi lebih menyukai kesendirian bersama *gadget* daripada berinteraksi dengan orang lain disekitarnya.

Dengan demikian, penulis melakukan penelitian di MI Mahad Islamy yang kebanyakan siswanya sudah menggunakan *gadget*. Peneliti mengambil objek kelas VI MI Mahad Islamy karena berdasarkan

observasi pada saat magang II yang telah dilakukan, siswa disana terpengaruh dengan adanya *gadget*. Perilaku sosial antar siswa menjadi salah satu dampak dari adanya *gadget*. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk mengangkat permasalahan tentang “Analisis Penggunaan *Gadget* dan Dampak Perilaku Sosial Anak pada kelas VI MI Mahad Islamy Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dan mengacu pada judul yang ada, fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang?
3. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauan, maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Penggunaan *Gadget* dan Dampak Perilaku Sosial Anak Kelas VI SD/MI Mahad Islamy Palembang”

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di kelas VI MI Mahad Islamy Palembang.

E. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

- 1) Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Raden Fatah Palembang mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.
- 2) Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian dibidang ini.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial anak.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai pengaruh/dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*.

- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget*. Sehingga guru dapat menghimbau anak-anak untuk tidak selalu memainkan *gadget*.
- 3) Bagi sekolah membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Bagi orang tua sebagai pendidik pertama anak-anaknya, sehingga akan lebih tanggung jawab dan memperhatikan betul terhadap tumbuh kembang dan kepribadian anak.
- 5) Bagi masyarakat dapat bermanfaat untuk menambah informasi mengenai pengaruh/dampak penggunaan *gadget* bagi anak.

F. Penelitian Terdahulu

Tinjauan Pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Bagian ini untuk memastikan kedudukan dan arti penting penelitian yang direncanakan dalam konteks keseluruhan penelitian yang lebih luas dengan kata lain menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum ada yang membahas.³

Peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik dalam mengenai kekurangan dan kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga

³ Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Tarbiyah Program Sarjana*, (Palembang: IAIN Press, 2014), hlm.9.

menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan yang ilmiah.

Tabel. 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan Tk. Handayani Bandar Lampung 2017	M. Hafiz Al-Youby	2017	1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi studi pustaka dan dokumentasi kesimpulan.	Subjek penelitian adalah anak-anak PAUD dan Tk.Handayani Bandar Lampung. Sedangkan penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas 6 MI Mahad Islamy Palembang.	Penggunaan <i>gadget</i> hanya sedikit digunakan untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pema-kaiannya beragam tergantung dari pengawasan orang tua. Dampak positif dan negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh anak-anak usia dini.

2.	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Psikososial Anak	Yulia Trinika	2015	Membahas mengenai penggunaan <i>gadget</i> terhadap berperilaku sosial.	<p>1. Jenis penelitian kuantitatif Sedangkan penulis deskriptif kualitatif.</p> <p>2. Subjek penelitian anak-anak di TK Kristen Immanuel. Sedangkan penelitian ini anak kelas VI MI Mahad Islamy.</p>	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> pada uji chi square menunjukkan nilai $p= 0,005$ ($p < 0,05$) nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan Psikososial Anak
3.	Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Maulita Andriyani	2016	Membahas mengenai penggunaan <i>gadget</i> .	Jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Sedangkan penulis deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>gadget</i> pada anak lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positif. Sebanyak 68% anak paling sering menonton

						film kartun dan bermain games. Semua orang tua memberikan batasan.
4.	Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini	Muh. Fuad Effendi	2014	1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi studi pustaka dan dokumentasi kesimpulan.	Subjek penelitian adalah anak-anak PAUD. Sedangkan penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV MI Mahad Islamy Palembang.	Pengaruh penggunaan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak antara lain akan menjadi lebih pemalas, kurang rasa percaya diri, berkurangnya berkomunikasi, anak menjadi lebih tertutup, dan kertegantungan maka orang tua memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan

						<i>gadget.</i>
5.	Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa	Kursiswi	2016	1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Pengumpulan data dengan wawancara, observasi studi pustaka dan dokumentasi, serta kesimpulan ..	Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa. Sedangkan penulis mengenai dampak penggunaan terhadap perilaku sosial <i>gadget</i> pada anak kelas VI di MI Mahad Islamy Palembang.	Penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku mahasiswa secara tidak sengaja menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Karena seharusnya mahasiswa dampak berpikir kritis dan rasional dalam memanfaatkan <i>gadget</i> untuk membantu kegiatan sehari-hari.

