

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara aktif, guna mencapai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Pristiwanti et al., 2022).

Teknologi merupakan penyempurnaan alat atau metode yang terbentuk dari pengetahuan yang memberikan kemudahan dan efisiensi bagi kehidupan manusia. Teknologi juga identik dengan kemajuan. Saat ini teknologi telah berperan penting dalam perkembangan peradaban manusia dan akan terus berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan (Rosalin et al., 2022).

Di zaman yang sudah maju ini, *gadget* sudah menjadi kebutuhan utama bagi anak-anak maupun orang dewasa. Alat tersebut tidak hanya sekedar alat komunikasi saja, namun juga dapat memperlancar aktivitas lainnya (Mukarromah, 2020).

Belakangan ini, banyak orang tua yang sering terlihat menghadiahkan *gadget* kepada si kecil. Peran orang tua yang dulunya merupakan teman bermain anak kini tergantikan oleh *gadget*. Padahal, Masa kanak-kanak adalah periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia, baik (Itsna & Rofi'ah, 2021).

Pada masa kanak-kanak, anak banyak bergerak agar tubuhnya berkembang secara maksimal. Jika anak hanya berinteraksi dengan gawainya pada usia dini, kemungkinan perkembangan sosialnya kurang optimal (Oktaviani et al., 2022).

Perlu diketahui bahwa tahap perkembangan anak yang paling sensitif adalah pada masa anak usia dini antara usia 1 sampai 5 tahun, oleh karena itu sering disebut masa emas (*golden age*). Pada masa ini seseorang mengalami seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. perkembangan yang luar biasa untuk mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Hidayati, 2020).

Ketika anak-anak berada di masa puncaknya, mereka menjadi peniru yang terampil. Mereka lebih pintar dari yang kita kira, lebih pintar dari yang terlihat, jadi jangan remehkan anak-anak di usia ini. Memberikannya sebagai mainan kepada anak pada usia ini mempengaruhi kemampuan berbahasanya (Salem et al., 2021).

Kualitas anak dapat dinilai berdasarkan proses tumbuh kembangnya. Proses pertumbuhan dan perkembangan merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik/keturunan adalah faktor yang berkaitan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan adalah lingkungan biologis, fisik, psikis, dan sosial (Hidayanti et al., 2021).

Perkembangan sosial anak prasekolah merupakan perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat, dimanapun anak berada. Apabila anak mengalami gangguan dalam perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi terhadap tuntutan kelompok, kemandirian

anak dalam berpikir dan berperilaku, dan terutama gangguan dalam perkembangan diri anak (Itsna & Rofi'ah, 2021).

Dampak ini akan semakin parah jika pemicunya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah cara anak bermain *gadget* (Sri Wahyuni, 2023). Namun, penggunaan *gadget* secara terus-menerus berdampak negatif terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang terus-menerus menggunakan *gadget* menjadi sangat bergantung padanya, dan itu menjadi aktivitas yang harus dilakukan dan rutin dilakukan oleh anak-anak dalam aktivitas sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini anak-anak lebih sering bermain *gadget* dibandingkan belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar, hal ini memprihatinkan karena pada masa kecilnya mereka masih labil, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan hal ini berdampak pada konsumen yang terus berkembang. sifat anak, Karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak. Beberapa kasus mengindikasikan adanya dampak negatif yang timbul dari penggunaan smartphone kerap melibatkan anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game dan juga konten pornografi (Salsabilah et al., 2023).

Di era globalisasi pemanfaatan teknologi sudah menjadi sesuatu yang wajib dalam semua aspek kehidupan selain itu, teknologi informasi dan komunikasi bisa di katakan sebagai kebutuhan primer. Serta sudah menjadi komonikasi masyarakat umum dari berbagai kalangan dan jenjang usia, hal ini juga di dimanfaatkan di dunia pendidikan. Pemanfaatan perangkat teknologi elektronik yang di terapkan dalam pembelajaran di kenal dengan istilah *E-learning*. Oleh karena itu, sistem pembelajaran menggunakan elektronik pun semakin di kembangkan, agar dapat di sesuaikan dengan tuntutan zaman

yang semakin canggih. Salah satu cara memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan telepon genggam atau *handpone*. *Handphone* merupakan perangkat teknologi yang paling praktis dan bisa di bawa kemana saja. Tidak dapat di pungkiri saat ini hampir *semua* orang dari berbagai usia memilikinya. *Handphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang bisa di manfaatkan untuk pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Seperti yang di lakukan di SDN kolor II kelas V sudah menggunakan *gadget* sebagai sarana pembelajaran, namun tidak semua materi yang melibatkan *gadget* tersebut tetapi hanya ada beberapa materi yang di perbolehkan membawa *gadget* ke dalam kelas diantaranya, pelajaran Bahasa Indonesia, Seni budaya, dan IPAS. *Gadget* tersebut di gunakan untuk membuka *google* contohnya ketika pelajaran Bahasa Indonesia siswa di suruh mencari kalimat sinonim dan antonim dan ketika pelajaran Seni budaya siswa di suruh mencari gambar- gambar di *google* yang berkaitan dengan seni.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Perkembangan Sosial Anak Di SDN Kolor II Kabupaten Sumenep. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prasarvei berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan *gadget* dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan *gadget* tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran pada siswa kelas V di SDN kolor II kabupaten sumenep?

2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran pada siswa kelas V di SDN kolor II kabupaten sumenep?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada pembelajaran siswa kelas V di SDN kolor II kabupaten sumenep?
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran pada siswa kelas V di kolor II kabupaten sumenep?

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu diharapkan memberikan kontribusi dan sumbangsih positif terhadap lembaga pendidikan di SDN kolor II kabupaten sumenep dalam penerapan *gadget* serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas dan baik serta teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis
  - a. Dapat memperkaya konsep atau teori bagi penulis dan pembaca yang mengacu tentang penerapan *gadget* di SDN kolor II kabupaten sumenep, berharap menjadi referensi dan sumber literature dalam penelitian selanjutnya.
  - b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan, yaitu strategi guru dalam penerapan *gadget* bagi anak di SDN kolor II kabupaten sumenep.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi sekolah

- 1) Dapat dijadikan bahan rujukan untuk kemajuan sekolah kedepannya.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kemajuan sekolah kedepannya.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan gambaran bagaimana strategi dalam penerapan *gadget* bagi siswa di SDN kolor II kabupaten sumenep.
- 2) Adanya dampak positif dari strategi dalam penerapan *gadget* bagi siswa di SDN kolor II kabupaten sumenep.

## E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul dan rumusan masalah untuk memberikan gambaran definisi oprasional dalam penelitian ini :

1. **Akses Materi Pembelajaran:** Siswa menggunakan gadget untuk mengakses materi pembelajaran digital, seperti e-book, video pembelajaran.
2. **Interaksi dan Kolaborasi:** Siswa berinteraksi dengan teman sekelas dan guru melalui aplikasi pembelajaran, forum diskusi, atau media sosial yang mendukung kolaborasi dalam proyek atau tugas kelompok.
3. **Pengembangan Keterampilan Digital:** Siswa dilatih untuk menggunakan aplikasi pendidikan dan alat digital lainnya, seperti keterampilan tehnologi.
4. **Evaluasi dan Umpan Balik:** Siswa menggunakan *gadget* untuk mengerjakan kuis online, dan tugas, serta menerima umpan balik langsung dari guru terkait hasil belajar mereka.

5. **Pencarian Informasi:** Siswa mencari informasi tambahan untuk mendukung pembelajaran mereka melalui mesin pencari dan sumber online.