

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Teknologi merupakan sebuah karya yang diciptakan oleh pemikiran manusia dengan tujuan untuk mempermudah kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi, segala yang dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis, cepat dan seakan tanpa jarak. Penambahan fungsi dan fasilitas teknologi saat ini, menunjukkan bahwa perkembangan dari teknologi dan informasi sangat cepat dan semakin canggih, dengan adanya penambahan tersebut maka akan semakin memanjakan manusia dalam menjalani kesehariannya. Salah satu fasilitas canggih yang ditawarkan teknologi saat ini adalah *gadget* (Marpaung 2018: 55–57). *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yaitu sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Adapun fungsi dan manfaat dari *gadget* di antaranya sebagai alat untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan menjadi perangkat pendukung dalam pendidikan atau pembelajaran (Chusna dan Al-Muslihun 2017: 318–319).

Adapun contoh dari manfaat berupa kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh *gadget* yaitu dalam berkomunikasi jarak jauh, dengan kemudahan ini manusia dapat memperluas pertemanan sekalipun berbeda negara dan benua (Lestari dan Eriza 2021: 1188). Adapun contoh kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh teknologi dalam dunia pendidikan berupa model pembelajaran dan salah satu perangkatnya ialah *gadget* yang di dalamnya berisi aplikasi penunjang pembelajaran. Model pembelajaran ini disebut dengan e-Learning yaitu

pembelajaran yang dilaksanakan secara virtual atau jarak jauh melalui perangkat teknologi dan aplikasi yang mendukung (Hidayat dan Khotimah 2019: 11-12). Adapun penggunaan dan pemanfaatan teknologi untuk pendidikan atau yang disebut dengan e-Learning itu ialah dapat berupa podcast, e-book, game edukasi atau akses dokumen dan perpustakaan yang dilakukan secara online (Criollo-C et al. 2021: 4).

*Gadget* saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. *Gadget* saat ini tidak hanya dimiliki dan digunakan oleh orang – orang penting yang benar – benar membutuhkannya, seperti guru, pekerja dan lainnya. Namun, saat ini anak – anak usia sekolah juga sudah memiliki *gadget*-nya masing – masing (Hudaya 2018: 88). Adapun penggunaan *gadget* pada anak – anak jika tidak berlebihan dan diawasi maka dapat menjadikan anak tersebut belajar dan memperoleh pengetahuan dari *gadget* (Sulyandari 2019: 12–17). Dalam penggunaannya jika dilakukan tanpa batasan dan pengawasan orang tua diantaranya dapat berupa membuang banyak waktu secara percuma, kemudian waktu seharian penuh digunakan hanya untuk bermain *gadget* atau berdampak juga pada kecerdasan emosional dan sosial penggunanya, sedangkan kecerdasan emosional dan sosial itu sangat penting untuk dimiliki oleh manusia (Syahyudin 2019: 277).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pulung Riyanto dan Deni Mudian (2019: 340) tentang pentingnya kecerdasan emosional bahwa kecerdasan emosional sangat penting dimiliki oleh manusia. Hal yang demikian itu menjadi penting karena kecerdasan emosional akan memberikan kemampuan kepada

manusia untuk dapat mengatur sikapnya, masalah yang dihadapi, motivasi untuk diri sendiri, hubungan sosial dengan manusia lainnya dan lain sebagainya. Adapun kecerdasan sosial sama pentingnya dengan kecerdasan emosional yaitu sebagai kemampuan dari seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, bersikap dengan orang lain, berpartisipasi dalam masyarakat, bertanggung jawab dan lain sebagainya (Zakiah 2020: 31). Berkaitan dengan penjelasan di atas bahwa adanya peluang pengaruh dari adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial, sebagaimana yang dipaparkan dalam Muniroh Munawar dan Niah Lailin Nifsah (2019: 65) bahwa adiktif *gadget* itu dapat terjadi pada setiap orang termasuk anak – anak, dan berdampak pada kecerdasan emosional yaitu dalam mengatur emosional yang terjadi dalam diri juga dampak lainnya, kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh Eka Setiawati, Elih Solihatulmilah, Habib Cahyono dan Dewi A (2019:2-3) juga menjelaskan bahwa adanya pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial anak, seperti tumbuhnya sikap kurangnya interaksi dengan orang lain, egosentris dan lain sebagainya. Adapun yang demikian itu merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan dari adiktif *gadget*.

Dalam penggunaan kemajuan dari teknologi berupa *gadget* memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif, hal ini juga dapat berlaku kepada anak yang berada pada masa tumbuh kembang dan pada masa itu sudah diberikan *gadget*. Contoh dampak positif dalam penggunaan *gadget* salah satunya mampu mengasah kemampuan anak dalam hal menyusun strategi, kecepatan dalam permainan di dalam *gadget* tersebut, dan juga otak kanan yang selalu

terlatih apabila dalam pengawasan yang baik kedua orang tua atau keluarga. Akan tetapi, dibandingkan dengan dampak positif yang ditimbulkan, dampak negatif memiliki dampak yang lebih banyak. Di antaranya seperti dapat mengganggu tumbuh kembang anak baik tumbuh kembang otak, perilaku, emosional dan sosialisasi dengan manusia lainnya (Nahak et al. 2019: 16-17).

Dampak buruk lainnya yang terjadi pada anak ketika penggunaan *gadget* dilakukan secara terus – menerus adalah dapat menimbulkan kecanduan pada anak. Sehingga aktivitas anak jika telah memiliki kecanduan *gadget* akan lebih banyak dirumah dibandingkan diluar rumah, yang dalam hal ini dapat membuat anak kesulitan dalam bersosialisasi. Adapun informasi yang terdapat di internet begitu luas dan tidak semua dapat disesuaikan dengan usia anak, sehingga dikhawatirkan dengan rasa keingintahuan anak yang tinggi menimbulkan dampak buruk berupa anak mengakses konten dewasa, asusila, tindakan criminal, *buliyying* dan lain sebagainya (Rakhmawati, Ismah, dan Lestari 2020: 160-161).

Dalam Agus Nursikuwagus dan lainnya (Nursikuwagus et al. 2020:28) menyebutkan bahwa salah satu dampak yang ditimbulkan akibat dari kecanduan *gadget* adalah perubahan emosi dan tingkah laku. Kemudian juga dapat mengganggu perkembangan anak, lebih suka menyendiri, memiliki sifat egois, penyakit mental dan kurangnya kemampuan bersosialisasi (Setiawati et al. 2019: 3). Dampak negatif tersebut tentu bertentangan dengan sifat hakiki manusia yaitu sebagai makhluk sosial yang memerlukan bantuan atau interaksi dengan manusia lainnya, memerlukan manusia lainnya untuk beraktivitas dan lain sebagainya. Kemudian manusia juga merupakan makhluk yang memiliki dua aspek dalam

dirinya dan membutuhkan keseimbangan yaitu jasmani berupa fisik dan rohani berupa psikologi. Semua hal tersebut merupakan sifat hakiki dari manusia, akan menjadi sebuah masalah jika hal tersebut tidak seimbang dan tidak terpenuhi dengan baik (Lestari dan Eriza 2021: 86).

Pengaruh *gadget* terhadap anak – anak, sebagaimana yang dijelaskan dalam Enny Fitriahadi dan Venaswari Hanna Tyastiti (2020: 36-37) memiliki pengaruh yang sangat signifikan. Karena pada masa anak – anak, mereka suka meniru apapun yang dilihatnya. Dampak buruk berupa kecanduan *gadget*, hal ini akan terjadi kepada anak – anak jika dalam penggunaannya tidak memiliki batasan waktu. Sehingga anak – anak akan terus – menerus memainkan *gadget*-nya sepanjang hari dan tidak menghabiskan waktu dengan aktivitas lainnya. Adapun *Gadget* memang banyak memberikan pilihan hiburan seperti bermain game, musik, media sosial dan lain sebagainya. Hal tersebut pun memiliki dampak atau efek yang berbeda – beda bagi para penikmatnya. Secara garis besar, pengaruh dari terlalu lamanya anak bermain *gadget* ialah pada ranah psikologi dan sosial. Anak yang memiliki kecanduan *gadget* akan mendapati dirinya dalam ketidaknyamanan emosional dan cenderung pada suka menyendiri dan menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* mereka.

Fenomena menarik tersebut bermula dari kemajuan teknologi saat ini dan mengalami peningkatan salah satu diantaranya ialah setelah diberlakukannya pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan ini membutuhkan teknologi *gadget* untuk menunjang media pembelajaran selama tidak tatap muka secara langsung. Hal ini menyebabkan

adanya gejala – gejala adiktif *gadget* seperti perilaku anak yang lebih senang bermain *gadget*, mudah emosi ketika *gadget* miliknya diambil dan lain sebagainya. Semua hal tersebut salah satu penyebabnya terjadi karena pembelajaran dari rumah sebagai besar medianya adalah *gadget*, seperti bermain maupun berinteraksi dengan teman dan orang lain (Widodo dan Sutisna 2021: 37).

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh *gadget* terhadap anak memiliki pengaruh yang perlu dipahami dan diketahui oleh semua orang terutama para orang tua, dan tidak terkecuali untuk para pendidik. Baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif yang secara garis besar memiliki dampak kepada emosional dan sosial anak, sekalipun pengaruh negatif lebih dominan dibandingkan pengaruh positif jika penggunaanya tidak ditetapkan batasan waktu yang berakibat pada adiktif *gadget*. Adapun pengaruh *gadget* hingga mengakibatkan pada adiktif tersebut semestinya juga berlaku bagi anak usia tingkat Sekolah Dasar. Karena pada umumnya sebagaimana penjelasan di atas anak – anak usia sekolah sudah memiliki *gadget*-nya masing – masing. Melihat hal itu, penelitian ini pun mencoba membahas hal tersebut dan mencoba mengetahui pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial siswa Sekolah Dasar yang berada di sekitar tempat tinggal penyusun. dalam penelitian ini, penyusun memfokuskan pada siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di Kecamatan Kasihan Bantul sebagai subjek penelitian.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana adiktif *gadget* siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di Kecamatan Kasihan Bantul ?
2. Bagaimana kecerdasan emosional siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul ?
3. Bagaimana kecerdasan sosial siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul ?
4. Apakah terdapat pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis adiktif *gadget* siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul.
2. Untuk mengkaji kecerdasan emosional siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul.
3. Untuk mengetahui kecerdasan sosial siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul.

4. Untuk menemukan pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, informasi dan ilmu pengetahuan dalam pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial siswa tingkat Sekolah Dasar. Selain itu juga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan sumber referensi bagi pembaca dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial siswa Sekolah Dasar khususnya di kecamatan Kasihan Bantul.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *gadget* secara teratur agar dampak yang dirasakan dari penggunaan *gadget* lebih kepada dampak positif dibandingkan dampak negatif yang berakibat pada adiktif *gadget*.
- b. Bagi sekolah dan guru, hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam memberikan pemahaman kepada wali siswa dan



siswa Sekolah Dasar di kecamatan Kasihan Bantul tersebut tentang pengaruh adiktif *gadget* terhadap kecerdasan emosional dan sosial.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk membatasi sebuah penelitian yang dibahas agar tidak terlalu luas, maka akan dirumuskan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang latar belakang dengan menjelaskan mengenai persoalan, realita, idealita, dan dampak atau sebab akibat dari persoalan. Kemudian terdapat juga rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II, berisi tinjauan pustaka berupa hasil – hasil penelitian terdahulu agar dapat diketahui persamaan, perbedaan mengenai permasalahan yang diteliti, dan kerangka teori agar dapat memberikan teori yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan dan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian disertai analisis data. Kemudian kerangka berfikir serta hipotesis.

Bab III, berisi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahapan penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, tempat penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, aplikasi P-KES-SD yang peneliti gunakan, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV, memuat pembahasan dan hasil analisis data yang diperoleh. Pada bab ini dijelaskan secara rinci mulai dari gambaran umum tempat penelitian

pada subjek dan objek penelitian, tingkat adiktif *gadget*, tingkat kecerdasan emosional, tingkat kecerdasan sosial siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kasihan. kemudian uji validitas dan reabilitas, lalu uji hipotesis meliputi uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, serta uji regresi pada data yang kemudian dideskripsikan.

Bab V, berisi penutup dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran bagi para peneliti secara khusus dan pembaca secara umum.