

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan di ilmu teknologi sekarang ini semakin berkembang dengan tujuan untuk membantu dan memudahkan manusia mencari serta mendapatkan informasi serta komunikasi. Salah satu perkembangan komunikasi saat ini yang saat ini berkembang sangat pesat yaitu gawai. Gawai merupakan alat atau perangkat mekanis yang menarik karena memberikan banyak kemudahan serta kesenangan bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak mudah dalam menggunakannya. Sampai saat ini gawai juga selalu diikuti perkembangannya dan tidak sedikit orang yang menggunakan gawai lebih dari satu. Dilansir dari Kompas bahwa Indonesia termasuk 5 besar terbanyak di dunia yang menggunakan gawai dengan rata-rata melakukan 150 kali pengecekan dalam satu hari, dan jika dikumulatifkan sekitar 1050 kali pengecekan dalam seminggu.

Sejak gawai menjadi benda yang populer, banyak perubahan gaya hidup yang terjadi. Orang-orang cenderung menjadi lebih individual. Bisa terlihat ketika adanya sebuah perkumpulan atau pertemuan dan situasi terkadang terlihat sunyi akibat masing-masing terlalu asik dengan gawainya sendiri. Tanpa disadari bahwa dengan adanya gawai yang semakin canggih, maka secara perlahan akan mempengaruhi interaksi seseorang dengan orang lain secara langsung. Layaknya seperti sudah kecanduan, orang-orang yang suka menggunakan gawai secara berlebihan untuk bermain atau melihat media sosial akan menunda-nunda pekerjaan atau kegiatan apapun yang seharusnya dilakukan.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Martin (2019 , 59) bahwa penggunaan gawai bisa berdampak positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah gawai memudahkan manusia dalam mencari informasi, memudahkan manusia dalam mengakses apapun, melatih kecepatan berpikir, bertindak, membantu dalam bekerja, serta memudahkan untuk berkomunikasi. Sedangkan dampak negatifnya adalah memberikan jarak yang awalnya dekat bisa menjadi seperti tidak saling kenal karena masing-masing individu terlalu sibuk dengan gawainya, menimbulkan rasa malas, agresif, mudah bosan, dan bisa memiliki fantasi berlebihan.

Gawai sudah tidak dapat dihindari lagi dan penggunaanya tidak hanya remaja, orang tua, bahkan anak-anak. Penggunaan gawai bisa membuat orang-orang melupakan waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat. Seseorang yang bermain *games* sampai berjam-jam akan membuat lupa waktu bahkan pada rutinitas yang seharusnya dilakukan. Gawai juga bisa membuat anak-anak dan remaja cenderung untuk menutup diri serta lupa waktu karena cenderung mengurung diri di kamar sambil bermain gawai seakan-akan hidup sendiri, sehingga akan mengurangi interaksi dan komunikasi. Namun gawai juga bisa membantu sebagai alat komunikasi khususnya pada anak-anak ataupun remaja yang memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial, kurang merasa percaya diri, tidak memiliki teman, bahkan dapat menemukan teman baru.

Pada kenyataannya hampir semua anak-anak dan remaja sudah memiliki dan bahkan sudah terbilang piawai menggunakan gawai, sehingga fenomena yang terjadi saat ini adalah anak-anak maupun remaja lebih memilih untuk menggunakan gawainya daripada bermain dengan teman sebaya atau bersosialisasi dengan keluarga maupun orang-orang terdekatnya. Akibat lain dari penggunaan gawai

yang berlebih berpengaruh juga pada manajemen waktu dari anak-anak maupun remaja, di mana usia mereka memang tidak semua memiliki kemampuan untuk mengatur waktunya. Anak-anak dan remaja jadi lupa dengan tugas dan kewajibannya, lupa bahkan ada yang mengerjakan tugas sekolah, serta berpengaruh terhadap pola tidur sehingga mengakibatkan telat datang ke sekolah bahkan tidur ataupun melamun di dalam kelas. Wulansari (2018 , 29) mengatakan bahwa orangtua harus mengetahui dan memperhatikan ketika anak menggunakan gawai secara terus menerus. Penggunaan lebih dari 2 jam sehari, tidak mau melewatkan satu haripun tanpa gawai, tidak mau beraktivitas di luar rumah, ataupun menolak melakukan rutinitas sehari-hari, menunjukkan perilaku anak atau remaja yang sudah memiliki keterikatan atau kecanduan terhadap gawai.

Peneliti yang ikut berperan dalam dunia pendidikan, mendapatkan keluhan-keluhan dari beberapa rekan guru maupun konselor Sekolah Dasar XYZ kelas VI. Sekolah XYZ merupakan sekolah bertaraf internasional di Jakarta yang para peserta didiknya rata-rata sudah memiliki dan menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut para guru, kondisi yang terjadi saat-saat ini antara lain terdapat beberapa siswa yang kurang pandai dalam bersosialisasi dan kurang peduli dengan keadaan sekitarnya. Selain itu masalah yang terjadi di dalam kelas adalah adanya siswa-siswi yang tidak membuat atau bahkan tidak mengumpulkan tugas, telat mengumpulkan tugas, banyak melamun, terlambat masuk sekolah, dan sebagainya.

Namun di sisi lain, anak-anak tersebut sangat fasih dengan perkembangan teknologi khususnya lagu-lagu, film, konten media sosial maupun *games* terbaru. Berdasarkan refleksi guru terhadap siswa siswi yang memiliki masalah seperti tidak

mengumpulkan tugas, terlambat datang ke sekolah, tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya, kurangnya komunikasi dengan keluarga, teman, dan sebagainya. Guru maupun konselor di sekolah akan mendapatkan jawaban karena terlalu lama dan seringnya menggunakan gawai pada saat di rumah, sebelum tidur dan akhir pekan. Melalui wawancara dengan guru Bimbingan Konseling didapatkan informasi bahwa siswa yang penggunaan intensitas gawainya lebih tinggi, lebih memiliki kesulitan untuk mengelola waktunya dengan efektif. Beberapa siswa sering terlambat datang ke sekolah karena mereka kesulitan bangun di pagi hari karena mereka tidur terlalu malam akibat bermain dengan gawainya. Mereka juga sering terlambat mengumpulkan pekerjaan rumahnya karena setelah pulang sekolah mereka lebih memilih untuk bermain dengan gawainya dibandingkan mengerjakan pekerjaan rumahnya terlebih dahulu.

Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian apakah ada Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial dan Manajemen Waktu Siswa Sekolah Dasar Kelas VI Sekolah XYZ.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti mengidentifikasi adanya masalah yang terjadi di sekolah XYZ khususnya di Sekolah Dasar kelas VI. Peneliti melihat kecenderungan permasalahan yang terjadi di kelas VI adalah:

1. Penggunaan intensitas gawai untuk bermain *games* dan melihat-lihat konten di media sosial yang berlebihan oleh sebagian siswa kelas kelas VI Sekolah Dasar XYZ.

2. Minimnya interaksi sosial yang terjadi baik di dalam keluarga, sekolah maupun dengan lingkungan sekitar.
3. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengelola waktunya agar dapat menyelesaikan tugas-tugas tepat dengan waktu dengan hasil yang baik.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, perumusan masalah yang menjadi fokus untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial siswa SD kelas VI?
2. Apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan manajemen waktu siswa SD kelas VI?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat menjawab permasalahan yang ada terkait dengan masalah interaksi sosial dan manajemen waktu siswa kelas VI SD yang dapat mengganggu keefektifan proses belajar siswa. Secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Menganalisis apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan interaksi sosial.
2. Menganalisis apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan manajemen waktu.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Untuk mengetahui apakah ada hubungan intensitas penggunaan gawai terhadap interaksi sosial dan manajemen waktu siswa SD kelas VI.

### **2. Secara Praktis**

a. Bagi orang tua sebagai bahan informasi tentang dampak penggunaan gawai pada anaknya, terus mengingatkan pentingnya membatasi waktu penggunaan gawai terhadap anaknya, dan diharapkan dapat mendampingi serta memberikan bimbingan dalam penggunaan gawai agar anak tidak kecanduan terus menerus dalam menggunakan gawai yang mengakibatkan terganggunya dalam bersosialisasi dan tanggungjawab terhadap kewajibannya sebagai anak maupun siswa.

b. Bagi guru sebagai bahan informasi tentang dampak penggunaan gawai pada anak didiknya sehingga guru mampu menghadapi kendala-kendala yang terjadi selama proses belajar mengajar, dan diharapkan dapat terus mengingatkan serta memberikan informasi tentang dampak dari penggunaan gawai yang terlalu sering

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

### **1. Bab 1 : Pendahuluan**

Latar belakang dilakukannya penelitian terkait dengan intensitas penggunaan gawai yang berpengaruh terhadap interaksi sosial dan manajemen waktu terhadap tugas dan kewajibannya sebagai siswa. Selain itu juga ada identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

2. Bab 2 : Landasan Teori

Teori yang terkait dengan penelitian yaitu mengenai perkembangan remaja di mana akan mempengaruhi kehidupan sosial dan kognitif sehingga selalu ingin memegang serta menggunakan gawai, serta terhadap manajemen waktu yang mempengaruhi siswa terhadap tugas dan kewajibannya.

3. Bab 3 : Metodologi Penelitian

Desain penelitian, subyek penelitian, tempat dan waktu melakukan penelitian, teknik serta instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik analisa dan intepretasi data penelitian.

4. Bab 4 : Analisa dan Pembahasan

Penjelasan Analisa data kuantitatif menggunakan tabel, dan akan membahas mengenai penjelasan statistik dan hasil berdasarkan data yang sudah diambil.

5. Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan serta beberapa saran berdasarkan hasil penelitian mengenai adanya hubungan intensitas penggunaan gawai terhadap interaksi sosial dan manajemen waktu siswa, kendala-kendala yang terkait selama penelitian berlangsung, sehingga dapat meningkatkan peran orangtua dan guru untuk lebih memperhatikan serta memotivasi anak-anak serta peserta didiknya.