

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia saat ini. Ilmu pengetahuan dan teknologi pada mulanya terlahir dari pemikiran manusia yang berusaha mempermudah kegiatannya dalam kehidupan sehari – hari. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mampu mempermudah pekerjaan manusia. Sehingga hadirnya sebuah teknologi mampu membantu manusia dalam mempermudah kehidupan dan pekerjaannya. Sebuah bukti adanya teknologi lahirlah sebuah *smartphone* yang mampu mempermudah kehidupan manusia. Pada perkembangannya teknologi komunikasi telah membuka jalan bagi manusia untuk mempermudah dalam terhubungnya suatu komunikasi dengan mudah tanpa terikat oleh faktor jarak ruang dan waktu. Dalam penggunaannya dapat dijadikan sebagai sumber informasi, menjalin hubungan dengan banyak pertemanan dan sebagai sumber hiburan hanya dengan satu alat yaitu *smartphone*.

Smartphone ialah bukti teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hampir di seluruh kalangan masyarakat menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi, sumber informasi dan juga digunakan sebagai alat hiburan. Penggunaan *smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa melainkan digunakan juga oleh kalangan anak – anak. Kemampuan *smartphone* yang digunakan dapat mendukung aktivitas sehari – hari dengan lebih fleksibel dan praktis (Waluyo et al., 2024). Dalam penggunaannya mampu menarik minat para pengguna terkait informasi diluaran dengan lebih cepat mudah diakses. Selain dari kebermanfaatannya *smartphone* juga mudah untuk dibawa kemana saja. (Basit et al., 2022). Terlepas dari itu semua kehadiran teknologi membawa perubahan. Tidak terkecuali perubahan pada pendidikan (Oktaviani, 2024).

Pada perkembangannya, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat adalah *smartphone*. Smartphone tidak hanya digunakan untuk menelepon dan sms, tetapi juga sebagai alat penyabar informasi yang dapat diakses oleh semua kalangan dalam dunia pendidikan. Melalui penggunaan *smartphone*, terutama bagi siswa dapat digunakan sebagai bahan untuk pembelajaran, seperti mengakses informasi di browser, menonton video untuk membantu kreativitas siswa dan sebagai sarana hiburan. (Marini et al., 2024). Penggunaan *smartphone* dengan segala kecanggihannya dapat membantu dalam dunia pendidikan, terutama bagi siswa. Dalam penggunaannya, *smartphone* mampu menyajikan fitur – fitur yang dapat mempermudah dalam mencari informasi, berkomunikasi, serta dapat mempermudah dalam pekerjaan sekolah (Ananda, 2022). Maraknya penggunaan *smartphone* dan mudah didapatkan hampir semua kalangan dapat menggunakan *smartphone*, terutama bagi kalangan siswa sekolah dasar.

Pendidikan siswa sekolah dasar (SD) merupakan tonggak awal dalam perjalanan pendidikan setiap anak. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan dasar dan pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Pendidikan merupakan sebuah aset bagi bangsa dan negara. Pendidikan adalah hal yang wajib diawasi, terlebih bagi anak – anak yang merupakan sebuah penerus yang akan datang (Rizky Asrul Ananda et al., 2022). Pendidikan siswa sekolah dasar, merupakan siswa yang masih terbilang sangat rentan dengan pengaruh dari luar. Terutama dalam kecanduan dalam penggunaan *smartphone* yang mampu menyajikan berbagai aplikasi sebagai sarana hiburan. Dengan kehadiran *smartphone* dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam mempermudah dalam mengakses informasi sebagai sumber pembelajaran. Disisi lain juga penggunaan *smartphone* yang berlebihan dengan terlalu banyak menonton video atau bermain games, akan memberikan dampak negatif kepada siswa, seperti

mengabaikan lingkungan sekitar dan konsentrasi fokus siswa menjadi berkurang (Muttabiah et al., 2021).

Terutama siswa kelas V merupakan siswa yang sudah memasuki masa remaja, dimana mereka sudah bisa bersosialisasi dan meninggalkan keakuannya. Pada tahap ini juga siswa mulai memiliki teman tetap untuk teman bermain dan belajarnya (Asiva, 2015). Perkembangan sosial siswa pada kelas V sudah mampu bersosialisasi dengan temannya, bekerjasama dan berusaha untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Swihadayani, 2023). Kehadiran *smartphone* menjadi sebuah alat yang mampu mempengaruhi siswa dalam bersosialisasi termasuk dalam berinteraksi sosial. Siswa kelas V merupakan usia menginjak umur remaja, sehingga sering kali tidak terlalu tertarik dengan lingkungan sosialnya dan lebih banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone*. Siswa kelas V juga sudah mampu mahir dalam menggunakan teknologi yaitu *smartphone*, dalam penggunaannya sudah mampu meniru dan mengekspresikan di kehidupan nyata (Arifin, 2022).

Penggunaan *smartphone* dikalangan siswa sekolah dasar menjadi hal yang sudah sangat biasa. Mereka dapat menggunakan *smartphone* tersebut dengan bermain game, menonton konten sehingga mengabaikan orang yang ada di sekitarnya. Penggunaan *smartphone* sekarang sudah menjadi barang yang sangat melekat pada kehidupan manusia. Mulai dari orang tua, dewasa hingga anak – anak pada umumnya memiliki *smartphone* (Rahmad, 2022). Penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif dan negatif kepada siswa. Penggunaan *smartphone* dikalangan siswa sekolah dasar juga mampu memberikan dampak yang positif, yaitu mampu mempermudah aktivitas siswa baik dalam dunia bermain maupun belajar. Tetapi di satu sisi penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak yang negatif yaitu menurunnya intensitas hubungan sosial siswa dengan orang lain secara langsung (Ivan, 2021). Hal tersebut mengalami perubahan yang signifikan dalam berkomunikasi. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mampu

mempengaruhi perilaku anak pada kehidupan sehari – harinya, anak akan memiliki rasa ketergantungan dan cenderung lebih senang bermain *smartphone* dibandingkan bersosialisasi dengan lingkungannya. Kecenderungan bermain *smartphone* dibawah umur dapat menimbulkan ketergantungan dan lebih condong bermain *smartphone* dibandingkan bermain dengan temannya (Waluyo et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Desember, bahwa siswa bernama D sudah mempunyai *smartphone* pribadi. D mengatakan bahwa “Iya kak, aku udah punya hp sendiri, biasa digunain buat scroll tiktok, sama main game”. Penggunaan *smartphone* pada siswa sekolah dasar dapat memberikan dampak yang signifikan terutama dengan lingkungan sosialnya. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan anak lebih fokus dengan layar *smartphone* dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Sesuai dengan pendapat Jamun et. al (2019) dalam (Handayani, 2023) bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memberikan dampak terhadap penggunaannya yaitu menurunnya intensitas perhatian terhadap lingkungan di sekitar dan lawan bicaranya. Kecanggihan alat teknologi satu ini mampu menarik diri siswa menjadi pribadi yang lebih introvert, dan menghiraukan keadaan sekitar (Muttabiah et al., 2021). Hal tersebut menjadi tantangan besar bagi guru dan orang tua dalam menghadapi penggunaan teknologi dikalangan siswa sekolah dasar. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memberikan dampak kepada siswa terhadap interaksi sosialnya.

Interaksi sosial merupakan proses yang mengacu kepada bentuk komunikasi, kontak antara individu dengan individu lainnya. Artinya sebagai kemampuan untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Acesta, 2020). Interaksi sosial juga merupakan hal yang tidak bisa hilang dari kehidupan manusia, setiap manusia membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui interaksi sosial semua orang mampu bertukar informasi, belajar dari orang lain dan membentuk hubungan yang

mendalam. (Utami, 2024). Maraknya penggunaan *smartphone* dikalangan siswa sekolah dasar cenderung menarik perhatian siswa terhadap lingkungannya. Kehadiran *smartphone* dapat merubah makna dari kesendirian siswa menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup dalam sebuah grup atau dalam satu komunitas (Novitasari, 2023). Dengan kehadirannya *smartphone*, siswa dapat mendengarkan lagu, mengakses informasi, video, dan bermain games meskipun di ruangan sendiri tanpa kehadiran orang lain. Hal ini dapat mengakibatkan kurang tertarik kehidupan sosial bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Desember 2024, didapatkan informasi bahwasannya siswa bernama D hampir menghabiskan waktu bermain *smartphone* 3 jam dalam menggunakan *smartphone* untuk menonton video dan games. D mengatakan bahwa “Aku main hp biasanya abis pulang sekolah, sampai sore pun masih main hp”. Hal tersebut terbilang cukup mengkhawatirkan dengan waktu yang cukup lama. Mereka biasa menggunakan *smartphone* untuk bermain game dan menonton video konten, sering kali kebiasaannya juga dapat memboroskan uang. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan anak lebih tertarik dengan apa yang mereka tonton di media sosial dengan berbagai konten menarik. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan mampu memberikan dampak kepada siswa yaitu berkurangnya interaksi sosial (Basit et al., 2022).

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Mutawassita (2020) dengan judul Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa. Hasil dari penelitian ini bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam aktif menggunakan *smartphone* sebagai aktifitas dalam kehidupannya sehari – hari. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa

ketergantungan menggunakan *smartphone* dan mengakibatkan kurangnya interaksi mahasiswa secara langsung di dunia nyata dan lingkungan sekitar.

Ketergantungan siswa dalam bermain *smartphone* tentu dapat memperburuk dalam kemampuan berinteraksi sosial. Penggunaan *smartphone* dikalangan siswa sekolah dasar sering kali membuat mereka hanya fokus dengan layar *smartphone*. Hal tersebut memberikan dampak terhadap lingkungan sekitarnya dan sering mengabaikan lawan bicaranya. Siswa sekolah dasar dalam usianya perlu melakukan interaksi sosial dengan orang di sekitarnya, baik dengan keluarga dan teman di sekolah. Interaksi sosial secara langsung dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Sehingga dalam perkembangannya siswa harus bersosialisasi dengan temannya, agar dapat menumbuhkan sikap sosialisasi secara nyata.

Dari hasil pemaparan di atas dapat diketahui dampak dari penggunaan *smartphone*. Tetapi belum diketahui mengenai dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Negeri Kramatmulya”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemborosan Uang hanya untuk bermain *smartphone*
2. Kurangnya interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah dan rumah
3. Ketertarikan bermain *smartphone* dengan bermain game dan menonton video pada platform media sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengemukakan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri Kramatmulya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Dampak penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri Kramatmulya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis atau karya ilmiah ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menganalisis dampak dari penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi siswa agar menggunakan *smartphone* dengan baik dan bijak, supaya manfaat dari penggunaan *smartphone* dapat berdampak lebih baik.
- b. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan agar memaksimalkan dan mengawasi siswa dalam menggunakan *smartphone*.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini menjadi acuan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak kepada penggunaannya terutama siswa, sehingga perlunya untuk mengingatkan terkait penggunaan *smartphone* kepada siswa.