

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang pesat di era globalisasi ini membawa perubahan bagi Negara Indonesia. Negara Indonesia ikut terlibat dalam kemajuan teknologi dan informasi dengan penggunaan *gadget*. Pada tahun 2022. Menurut Badan Pusat Statistik jumlah penduduk Indonesia 275 773,8 jiwa. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mencapai 167 jiwa orang atau dengan persentase 89% dari total penduduk Indonesia.

Gadget istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau *handphone*. Dewasa ini, secara etimologi *gadget* adalah media atau alat yang digunakan untuk alat komunikasi, mencari berbagai informasi, permainan atau *game*, dan jejaring sosial. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang sering digunakan oleh anak-anak. Dalam era digital saat ini, anak-anak dapat mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui *gadget*.

Menurut *World Health Organization* (WHO) usia pada siswa sekolah ialah 7-15 tahun. Anak ialah individu yang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapannya. Anak akan mengalami tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, dan sosial sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Tahun 2013 Indonesia Hottest Insight melakukan survei dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi. Spesifiknya 63% anak

telah memiliki akun facebook untuk meng-*update* status mengunggahfoto dan bermain *game online* (Pangastuti, 2017).

Penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Penggunaan *gadget* tidak terlepas dari adanya internet, menurut Kominfo, penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda di Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei mengetahui tentang internet dan bahwa 79,5% di antaranya adalah pengguna internet (Fahrudin & Cahyaningtyas, 2020).

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat yang mampu memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran anak karena penggunaan *gadget* menjadi hal yang menarik bagi mereka. Suara, warna dan juga berbagai gambar menarik menjadi pelengkap sehingga anak tidak cepat bosan belajar dengan *gadget*-nya. Saat ini tidak sedikit anak sudah menggunakan gadget yang berisi aplikasi atau *software* yang beberapa isinya diciptakan khusus untuk kalangan anak, seperti *Youtube Kids*, dan beberapa software lainnya yang bernilai edukatif. Hal tersebut berdampak pada motivasi pada proses pembelajarannya sekaligus berpengaruh terhadap perkembangan kognitifnya (Tania Clara Dewanyti, Widada, 2016).

Era revolusi 4.0 menurut Angela Merkel tahun 2014 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Era Revolusi Industri 4.0 pada penggunaan *gadget* tidak dapat dihindari, termasuk di dunia pendidikan sekolah dasar. *Gadget* memungkinkan akses mudah untuk mencari informasi,

pembelajaran interaktif, kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik, pengembangan keterampilan digital, pembelajaran berbasis *game*, dan pembelajaran mandiri di luar kelas. Penggunaan *gadget* dalam pendidikan sekolah dasar membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan zaman digital dan meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam belajar.

Penggunaan *gadget* di era Revolusi Industri 4.0 memiliki manfaat yang signifikan di dunia pendidikan sekolah dasar, terdapat dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satu dampak negatifnya adalah ketergantungan yang berlebihan pada *gadget*, yang dapat mengganggu fokus dan konsentrasi siswa serta mengurangi interaksi sosial secara langsung. Selain itu, paparan yang berlebihan terhadap layar *gadget* dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, seperti masalah penglihatan dan postur tubuh yang buruk. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali juga dapat menyebabkan risiko paparan konten yang tidak sesuai bagi siswa sekolah, seperti konten dewasa atau kekerasan. Oleh karena itu, penting untuk mengawasi penggunaan *gadget* agar tetap produktif dan aman, serta memberikan edukasi tentang etika digital dan keamanan internet.

Lingkungan sekolah salah satu tempat yang akan mempengaruhi perkembangan psikososial anak. Menurut Erik Erikson terdapat 8 tahap perkembangan psikososial, salah satu tahap untuk siswa sekolah dasar ada pada tahap keempat yaitu usia 6-12 tahun. Terdapat konflik yang terjadi pada tahap ini yaitu percaya diri vs rendah diri terutama pada *peer group* atau kelompok teman sebayanya. Perkembangan psikososial merupakan tahap penting dalam hidup anak, dimana mereka belajar memahami diri mereka sendiri dan berinteraksi dengan

dunia di sekitar mereka. Sekolah adalah salah satu lingkungan yang penting bagi anak, dimana mereka belajar dan berkembang melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya.

Dilansir dari *website* Kemendikbud Data dari Aplikasi SIMDIK Kota Bandung tahun 2022/2023 mengenai Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung ini memiliki akreditasi A, jumlah siswa 805 orang, dan menggunakan kurikulum 2013. Dari data tersebut sebanyak 404 siswa laki-laki dan 401 siswa perempuan. Kurikulum yang digunakan sekolah ini bertujuan untuk siswa belajar lebih mandiri dan berpikir kritis, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka lewat media pembelajaran yang berbeda bisa melalui media internet dan siswa menggunakan *gadget* sebagai alat untuk belajar secara mandiri.

Perkembangan psikososial siswa sekolah ini sangat penting anak-anak semakin terpengaruhi dalam penggunaan *gadget* dan mereka mulai menggunakannya sejak usia muda. Usia sekolah adalah masa transisi penting bagi perkembangan psikososial anak, di mana mereka membentuk identitas mereka sendiri, membangun hubungan sosial, dan memperkuat kemampuan emosional dan sosial mereka. Namun, dengan munculnya teknologi *gadget*, banyak anak yang mulai terpengaruh dan terlibat dalam aktivitas menggunakan *gadget* secara berlebihan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan psikososial siswa sekolah dasar.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa sekolah dapat mengganggu perkembangan psikososial mereka. Kurangnya interaksi sosial, gangguan tidur, penurunan konsentrasi, pengaruh media sosial, dan gangguan emosi merupakan

masalah yang muncul akibat ketergantungan pada *gadget*. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan juga dapat memengaruhi konsentrasi anak. Gangguan yang disebabkan oleh notifikasi, permainan yang adiktif, atau akses tak terbatas ke konten online dapat membuat anak sulit fokus pada tugas-tugas penting di sekolah atau belajar. Oleh sebab itu akan ada dampak negatif pada kemampuan mereka dalam mengikuti pelajaran dan mencapai prestasi akademik yang optimal.

Hubungan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sekolah dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikososial siswa sekolah dasar. Akses ke teknologi dan aplikasi pendidikan yang tepat, anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka, mengembangkan keterampilan berpikir, dan meningkatkan kreativitas mereka. Selain itu, penggunaan *gadget* dapat merangsang kolaborasi dan interaksi sosial melalui platform pembelajaran daring, memperluas jejaring sosial mereka, dan memfasilitasi komunikasi yang efektif. Penggunaan yang bijak dan pengawasan yang tepat, *gadget* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan psikososial siswa sekolah dasar.

Kepala sekolah juga berpendapat siswa-siswa mulai menggunakan *gadget* pada usia yang sangat muda dan menghabiskan waktu yang banyak dalam menggunakan *gadget*. Penjaga Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura berpendapat bahwa banyak siswa yang membawa *gadget* ke sekolah. Siswa-siswa yang membawa *gadget* ke sekolah ini bukan untuk kepentingan pembelajaran saja. Namun, banyak siswa membawa *gadget* untuk hiburan, mendengarkan musik, bermain *game online* bersama-sama, membaca novel dan menghubungi orang tua untuk menjemput anaknya. Maka, perlu diperhatikan secara maksimal oleh sekolah

agar mewujudkan siswa sesuai dengan harapan dari kurikulum. Sekolah juga memperhatikan penggunaan *gadget* siswa karena dapat berdampak positif dan negatif untuk mereka. Dampak negatif memperbolehkan siswa membawa *gadget* ke sekolah tanpa peraturan yang jelas ini bisa mengakibatkan, seperti menurunnya interaksi sosial, konsentrasi terganggu, terhambatnya perkembangan anak, kurangnya kemampuan emosional dan sosial. Oleh karena itu, sangat penting untuk meneliti bagaimana penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial siswa sekolah dasar dan menentukan batasan apa yang seharusnya diterapkan agar *gadget* tidak digunakan secara berlebihan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam pengambilan langkah-langkah yang tepat. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa anak-anak memiliki pengalaman yang seimbang dengan teknologi. Harapan ini untuk memperoleh manfaat yang positif dari penggunaan *gadget* tanpa mempengaruhi perkembangan psikososial siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, isu perkembangan psikososial siswa usia sekolah dasar ini menarik perhatian peneliti untuk diangkat menjadi isu masalah dalam penelitian ini dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung, Jawa Barat”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif agar dapat memperoleh gambaran yang lebih teliti dan empiris sejauh mana masalah tentang penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan psikososial siswa sekolah dasar ini.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini yaitu **“Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung?”**

kemudian dari isu tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa poin, yaitu:

1. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung?
2. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada siswa, guru, dan orang tua terkait hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian berjudul "Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung, Jawa Barat" terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat penelitian tersebut meliputi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis yaitu memperluas informasi dan pengembangan ilmu pengetahuan, terutama ilmu pekerjaan sosial yang berkaitan dengan hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dalam memahami dan mempelajari lebih mendalam tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pemecahan masalah yang dihadapi siswa khususnya terhadap kondisi psikososial siswa di Sekolah Dasar Negeri 122 Cijawura Kota Bandung.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN KONSEPTUAL

Kajian konseptual memuat kajian terhadap dua hal pokok, yaitu penelitian terdahulu dan teori-teori yang relevan dengan penelitian yaitu kajian tentang dampak, kajian tentang *gadget*, dan kajian tentang perkembangan psikososial siswa sekolah dasar dan kajian tentang pekerja sosial anak.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang gambaran pelaksanaan penelitian yang

meliputi desain penelitian, sumber data, definisi operasional, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, jadwal dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang gambaran lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial siswa sekolah dasar.

BAB V USULAN PROGRAM

Usulan program mencakup tentang dasar pemikiran, nama program, tujuan, sasaran, pelaksana program, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, langkah-langkah, rencana anggaran dan biaya, analisis kelayakan dan indikator keberhasilan.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran ini menjelaskan kesimpulan tentang penelitian dan memberikan saran untuk penelitian saat ini dan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA