

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad ke-21 menghadapi banyak masalah akibat revolusi digital yang meresapi setiap aspek kehidupan. Perkembangan teknologi selama beberapa dekade terakhir telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan budaya, pengetahuan, dan pendidikan. Generasi mendatang membutuhkan kemampuan yang lebih canggih di dunia yang semakin terhubung karena otomatisasi dan teknologi digital. Oleh karena itu, pendidikan menekankan pembinaan pemikiran kritis, kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas selain perolehan pengetahuan akademis (Maswain et al., 2025).

Terdapat kekurangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pendidikan, yaitu penurunan keterlibatan sosial langsung siswa, selain peluang untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21. Untuk memastikan bahwa teknologi terus mendorong keterampilan sosial, pendidik dituntut memiliki kompetensi digital yang tidak sekedar menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengarahkan pengguna (Prayogi et al., 2019). Selain itu, siswa menganggap teknologi lebih menarik dari pada berinteraksi dengan orang di lingkungan sekitar, sehingga teknologi berpotensi menurunkan keterampilan sosial (Oktaviana et al., 2022).

Teknologi yang digunakan secara berlebihan juga berdampak pada keterampilan sosial, terutama melalui permainan yang dimainkan secara *online*. Misalnya, anak yang terbiasa bermain permainan digital akan kesulitan berinteraksi dengan temannya. Hal ini terjadi karena pemain tersebut kesulitan berinteraksi dalam permainan. Bermain permainan *gadget* mendorong individualisme dan tidak

memerlukan koneksi sosial. Akibatnya, kemampuan sosialnya dianggap kurang (Rut et al., 2020).

Selain itu, terbukti dari yang dipikirkan hanyalah bermain dengan *gadget*, individu kehilangan fokus dan menjadi kurang terlibat dalam belajar serta memahami topik. Banyak anak sekolah dasar dengan keterampilan sosial yang rendah ragu untuk berbicara dengan guru maupun teman sebaya, baik dalam kegiatan bermain maupun saat menyampaikan pendapat. Keterampilan sosial akan terpengaruh negatif oleh masalah yang muncul, sehingga mengarah pada keterampilan sosial yang rendah dan kurang berkembang (Pratiwi et al., 2023).

Keterampilan sosial berfungsi sebagai landasan komunikasi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Individu yang memiliki keterampilan sosial baik akan lebih mudah berhasil di sekolah maupun dalam kehidupan sosial. Sebaliknya, kurangnya keterampilan sosial dapat menimbulkan berbagai masalah dalam perkembangan akademik maupun hubungan. Oleh karena itu, keterampilan sosial menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam perkembangan siswa, khususnya pada masa sekolah dasar kelas tinggi (Dewi et al., 2022).

Siswa di sekolah dasar kelas tinggi yang berusia antara 10 -12 tahun dianggap berada dalam periode kritis dalam perkembangan intelektual dan sosial mereka. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang semakin canggih pada fase ini dan mulai memahami dinamika sosial di sekitar mereka sepanjang tahap ini. Pada titik ini, siswa juga mulai menilai informasi, membentuk ide-ide mereka sendiri, dan membentuk ikatan sosial yang lebih rumit (Saniyyah et al., 2021).

Kekurangan interaksi sosial, dan banyak individu seringkali malu serta ragu untuk mengutarakan ide-ide. Mengingat permasalahan tersebut, jelas bahwa kemampuan interaksi sosial masih dianggap kurang. Mayoritas cenderung pemalu dan

ragu untuk menyuarakan pikiran, sehingga keterampilan sosial siswa belum berkembang secara optimal (Rizal Suganda et al., 2020).

Individu dengan keterampilan sosial yang rendah mungkin merasa lebih sulit membentuk interaksi positif dengan orang lain, memiliki hubungan yang kurang menyenangkan dengan teman sekelas, serta menerima komentar yang tidak menguntungkan. Siswa dengan keterampilan sosial yang rendah dicirikan oleh ketidakmampuan siswa memodifikasi perilaku sebagai respons terhadap berbagai keadaan, ketidakmampuan mengelola perilaku kekerasan, serta perilaku sosial yang tidak dianggap dapat diterima oleh orang lain. Hal ini memperlihatkan bahwa keterampilan sosial yang rendah dapat menimbulkan hambatan dalam proses perkembangan akademik maupun hubungan sosial siswa (Vegetari et al., 2021).

Selain membatasi aktivitas fisik dan meningkatkan risiko perilaku antisosial, penggunaan *gadget* berlebihan juga dapat secara langsung mengurangi peluang keterampilan sosial. Siswa di sekolah dasar kelas tinggi lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dari pada untuk berinteraksi sosial, sehingga memengaruhi kemampuan sosial. Siswa di kelas tinggi sekolah dasar yang lebih sering menggunakan teknologi menunjukkan penyempitan kesenjangan sosial. Meskipun aplikasi pendidikan di perangkat mungkin berguna, penggunaan berlebihan tetap berpotensi mendorong individualisme (Mediari et al., 2025).

Penggunaan *gadget* memberikan beberapa manfaat, seperti meningkatkan pengetahuan, merangsang otak dengan aktivitas edukatif, dan berfungsi sebagai alat belajar. Di sisi lain, konsekuensi negatifnya termasuk mengganggu pertumbuhan, kesehatan psikologis, prestasi akademik, serta kapasitas untuk berperilaku tepat terhadap orang lain maupun lingkungan sekitar. Hal ini terjadi akibat banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan usia siswa (Rini et al., 2021).

Bermain dan interaksi tatap muka adalah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Namun, siswa mungkin memperoleh sikap sosial baru yang berarti kurang peduli terhadap lingkungan sosial, baik saat berinteraksi dengan orang tua, teman sebaya, maupun masyarakat luas, jika penggunaan *gadget* yang berlebihan dibiarkan tanpa pengawasan dalam jangka waktu yang lama (Reinoso 2018).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital saat ini dapat memberikan konsekuensi positif maupun negatif terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Peran orang tua menjadi penting dalam mengarahkan anak dengan menanamkan pemahaman bahwa keterampilan sosial lebih utama dari pada penggunaan *gadget* serta membatasi durasi penggunaannya. Dalam praktik sehari-hari, aktivitas bermain sering kali berdampak pada pola keterampilan sosial, menimbulkan gangguan dalam interaksi, serta mengurangi kewajiban akademik maupun agama (Aulia Tri Utami et al., 2022).

Hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa terletak pada bagaimana frekuensi serta lamanya penggunaan perangkat memengaruhi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Penggunaan perangkat dengan durasi tinggi cenderung menyebabkan penurunan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama, sedangkan penggunaan dengan durasi sedang masih menunjukkan kategori keterampilan sosial yang baik (Utomo et al., 2023).

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan memungkinkan munculnya perilaku individualistik, menurunkan fokus belajar, serta mengurangi keterlibatan dalam aktivitas sosial di sekolah maupun lingkungan sekitar. Sebaliknya, penggunaan dengan durasi wajar dan diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang konstruktif dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan durasi penggunaan *gadget* menjadi

faktor penting dalam mendukung keseimbangan anatara perkembangan akademik dan sosial siswa.

Di jenjang sekolah dasar, khususnya usia 10–12 tahun, siswa seringkali bergantung pada *gadget* sehingga menjadikannya bagian dari rutinitas sehari-hari. Sebagian besar usia tersebut lebih suka bermain dengan perangkat elektronik dari pada belajar atau berinteraksi dengan orang lain. Masalah ini cukup mengkhawatirkan karena masa kanak-kanak dikaitkan dengan ciri-ciri yang tidak stabil dan rasa ingin tahu yang kuat, yang keduanya dapat menyebabkan perilaku konsumtif lebih banyak. Kekhawatiran utama bagi orang tua adalah banyak siswa usia sekolah dasar lebih suka bermain dengan teknologi dari pada mendengarkan instruksi orang tua (Anugrah et al., 2023).

Dalam konteks kehidupan masa kini, *gadget* tidak lagi dianggap sebagai barang mewah karena sebagian siswa sudah memilikinya dari orang tua mereka. Kepemilikan perangkat ini memberi lebih banyak waktu bagi siswa untuk melakukan hal lain tanpa harus diawasi. Siswa tidak diragukan lagi merasa senang ketika orang tua mereka memberikan perangkat elektronik, sehingga penggunaan *gadget* semakin menjadi bagian dari keseharian siswa (Rismala et al., 2021).

Bermain dengan teman dianggap kurang menyenangkan dibandingkan menggunakan *gadget*. Banyak siswa mengklaim bahwa terus-menerus membawa perangkat ke mana pun mereka pergi dan biasanya menggunakannya selama dua hingga tiga jam di rumah setiap kali bermain. Hal ini terjadi karena aplikasi *game* yang tersedia di perangkat dianggap lebih menghibur dari pada permainan tradisional di sekitar mereka. Akibatnya, sering duduk diam di depan perangkat saat bermain tanpa menyadari dunia luar (Mita et al., 2025).

Pada tahap perkembangan sekolah dasar, siswa seharusnya berinteraksi langsung dengan lingkungan. Biasanya senang mempelajari hal-hal baru melalui kegiatan bermain. Akan tetapi, saat ini banyak yang lebih memilih menggunakan perangkat digital untuk memenuhi dorongan epistemik, terutama melalui aplikasi permainan *online* yang tersedia. Karena itu, mayoritas menghabiskan waktu sepanjang hari dengan perangkat digital, padahal seharusnya bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (Witarsa et al., 2018).

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 2 Srowot, peneliti menemukan bahwa keterampilan sosial siswa kelas tinggi masih tergolong rendah. Beberapa siswa terlihat ragu ketika menyampaikan pendapat di kelas, kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan kelompok, serta cenderung pasif ketika diminta berpartisipasi dalam diskusi. Meskipun siswa tidak membawa *handphone* ke sekolah, kondisi tersebut diduga berkaitan dengan tingginya durasi penggunaan *gadget* yang lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain *online* atau mengakses media sosial. Akibatnya, kesempatan siswa untuk melatih komunikasi, kerja sama, dan empati menjadi berkurang karena interaksi tatap muka dengan teman sebaya semakin terbatas.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki keterampilan sosial rendah, seperti kurang mampu bekerja sama, ragu membantu teman, dan pasif dalam kegiatan kelas. Selain itu, wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa sebagian lebih senang menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* atau membuka media sosial dibanding berinteraksi langsung dengan teman. Kondisi ini menegaskan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi mengurangi kesempatan melatih komunikasi, empati, dan kerja sama. Namun demikian, beberapa siswa menyatakan bahwa bermain dengan teman sebenarnya terasa

lebih menyenangkan, hanya saja kebiasaan menggunakan *gadget* membuat kesempatan semakin jarang terjadi.

Dalam proses pembelajaran IPAS di kelas 4, 5, dan 6, peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap keterampilan sosial siswa, meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal perkembangan sosial siswa sekolah dasar dengan kenyataan di lapangan, sehingga peneliti memandang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara durasi penggunaan dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan penggunaan *gadget* memengaruhi keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, agar hasilnya dapat menjadi dasar dalam upaya pengembangan strategi pembelajaran serta pengawasan penggunaan teknologi di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Terdapat penelitian yang serupa mengungkapkan adanya hubungan antara prestasi akademik siswa kelas lima sekolah dasar dengan jumlah waktu yang siswa habiskan menggunakan *gedget*. Penelitian ini menggembirakan karena menyiratkan bahwa kinerja akademik dapat dipengaruhi oleh penggunaan yang bertanggung jawab. Ini menyiratkan bahwa jika digunakan dengan benar, teknologi bisa menjadi alat pengajaran yang bermanfaat (Julmiran et al., 2024).

Sementara itu, penelitian menekankan hubungan antara pertumbuhan keterampilan sosial siswa sekolah dasar di Makassar dan penggunaan *gadget* siswa. Penelitian ini menyoroti kekurangan karena menggambarkan bagaimana penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat berdampak buruk pada sosialisasi dan perkembangan emosional anak-anak (Hasim 2024).

Penelitian lain juga mempunyai beberapa kesamaan, penelitian berfokus pada seberapa sering anak-anak prasekolah menggunakan *gadget* dan seberapa baik mereka berinteraksi dengan orang lain, tetapi tidak secara khusus meneliti potensi efek durasi penggunaan pada kelompok usia di luar prasekolah (Sundari 2024). Kajian lain meneliti bagaimana faktor teknologi dan sosio-emosional memengaruhi hasil belajar anak kelas lima, namun analisis yang lebih mendalam tentang keterampilan sosial diabaikan demi fokus pada hasil belajar (Lucky et al., 2025). Penelitian berikutnya menyoroti pengaruh durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan kreatif (Masulin et al., 2025). Meskipun penelitian tersebut menekankan kecerdasan emosional, belum ada satu pun yang secara spesifik menguji keterkaitannya dengan keterampilan sosial (Venasari et al., 2025).

Oleh karena itu, untuk memiliki pengetahuan yang lebih mendalam dan terfokus, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk secara jelas menghubungkan jumlah waktu yang dihabiskan siswa sekolah dasar menggunakan *gadget* dengan kemampuan sosial mereka, terutama di kelas tinggi.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, penting untuk dilakukan penelitian tersebut karena durasi penggunaan *gadget* sangat berhubungan dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul penelitian ini yaitu “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Srowot”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas tinggi masih menunjukkan keterampilan sosial yang rendah, misalnya ragu menyampaikan pendapat di kelas dan kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan kelompok.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam bekerja sama, membantu teman, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi.
3. Belum adanya penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan durasi penggunaan gadget dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot, sehingga penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.
4. Siswa lebih memilih bermain game online atau menggunakan media sosial dibandingkan melakukan aktivitas sosial tatap muka, sehingga interaksi sosial di sekolah maupun rumah berkurang.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas, serta untuk mempermudah penulis dalam membuat penulisan, serta untuk lebih mengarahkan penelitian ini sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang. Maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri 2 Srowot”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?

2. Bagaimana keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?
3. Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
2. Untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot
 - b. Menambah wawasan dan referensi dalam kajian penggunaan *gedget* dan dampaknya pada perkembangan sosial anak, khususnya siswa kelas tinggi SD.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sekolah dasar dalam memberikan masukan untuk mengatur penggunaan *gadget* siswa, sehingga keterampilan sosial mereka dapat berkembang secara optimal.

- b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam menyusun kebijakan atau program pembelajaran yang menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan interaksi sosial siswa.
- c. Memberikan pemahaman bahwa durasi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget*.
- d. Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut hubungan gadget dengan keterampilan sosial.