

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat dipisahkan dari hubungan antar manusia, baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam hubungan, orang cenderung berinteraksi dengan orang lain melalui media interaksi. Karena manusia adalah makhluk sosial, komunikasi dan interaksi sosial sangat penting. Soerjono Soekanto (2002) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah proses sosial yang mencakup interaksi antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Ia juga mengatakan bahwa interaksi sosial adalah proses di mana individu mengetahui bagaimana kelompok mereka mempengaruhi sikap, perilaku, dan tindakan mereka. Selain itu, ia menekankan bahwa norma dan prinsip sangat penting dalam interaksi sosial.

Secara etimologis, istilah "komunikasi" berasal dari bahasa Latin, "*comunicare*", yang berarti "memberitahukan", "berpartisipasi", atau "menjadi milik bersama". Dalam definisi lebih luas, istilah ini berarti menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, dan nilai-nilai dengan tujuan untuk mendorong orang lain untuk berpartisipasi, sehingga apa yang diberitahukan menjadi milik bersama.

Di era modern saat ini tidak bisa dipungkiri bahwa sudah semakin banyak tantangan dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini tentunya bisa dilihat dari sebagian besar generasi penerus saat ini yang terjerumus dalam kehidupan yang tidak sehat dalam hal pergaulan, maupun gaya hidup, orang yang di kota maupun yang di desa. Hal ini disebabkan karena krisis moral dan tidak adanya pemberdayaan akal fikiran dan juga krisis ilmu pengetahuan agama. Hal ini sangat memprihatinkan, dan tentunya hal itu sangat berpengaruh pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Begitupun dengan prestasi yang di capai siswa itu tidak lepas dari keberhasilan dalam proses belajar.

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia pendidikan dan

lingkungan keluarga. *Handphone*, yang awalnya merupakan alat komunikasi, telah berevolusi menjadi perangkat multifungsi yang menyediakan akses ke berbagai aplikasi, permainan, media sosial, dan informasi digital. Anak-anak usia sekolah dasar, yang sedang berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang pesat, menjadi kelompok yang rentan terhadap dampak dari penggunaan teknologi ini.

Sebagian besar orang menganggap komunikasi sebagai suatu proses mengirimkan informasi, yang terdiri dari pesan, konsep, gagasan, dan pengetahuan kepada orang lain. Untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, aktivitas komunikasi biasanya dilakukan secara lisan atau lisan serta secara tulisan. Selain kata-kata, gesture atau bahasa tubuh juga dapat digunakan untuk berkomunikasi. Interaksi antara dua atau lebih orang dengan tujuan untuk bertukar pesan atau data disebut komunikasi. Orang lain dapat memahami dan menerima komunikasi yang baik. Laut Wiryanto (2006).

Munculnya berbagai macam fitur teknologi yang semakin baru dan canggih adalah tanda perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Handphone*, alat komunikasi modern, adalah salah satu perkembangan teknologi yang memengaruhi pikiran dan pola hidup manusia. Karena teknologi memengaruhi kehidupan manusia sehari-hari, akan ada banyak masalah yang berkaitan dengan kelestarian lingkungan hidup serta masalah moral dan etika di masa depan.

Di zaman sekarang, setiap orang memiliki perangkat komunikasi seperti ponsel. Bahkan anak-anak dapat menggunakan ponsel dan menggunakan fiturnya, seperti internet, game, media sosial, telepon, dan SMS. Namun, jika orang tua, terutama anak-anak, tidak mengawasinya, itu berbahaya."Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama," kata Yusuf dan Sugandhi (2013: 65).

Salah satu jenis kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang paling pesat saat ini adalah *handphone*. Banyak keuntungan dan kemudahan yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi ini. Hampir seluruh masyarakat

menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menunjukkan bahwa kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi, khususnya *handphone*. Menurut Ina Astari Utaminingsih (2006), ponsel saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi; mereka juga dapat membantu orang berinteraksi satu sama lain secara tatap muka melalui proses tulisan dan suara.

Manusia berinteraksi satu sama lain dengan berbagai cara secara alami, baik secara langsung maupun tidak langsung. Namun, fitur *handphone* yang semakin canggih dan modern seringkali membuat anak-anak menggunakannya dengan cepat dalam berbagai cara yang mereka ketahui. Hal ini mengkhawatirkan karena anak-anak mereka terus menjadi tidak stabil, sangat ingin tahu, dan sangat konsumtif.

Penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol pada anak-anak dapat menggeser pola interaksi sosial alami yang seharusnya mereka alami di lingkungan nyata. Interaksi tatap muka dengan teman sebaya, bermain secara fisik, berdiskusi, dan berbagai pengalaman secara emosional merupakan bagian penting dari proses pembentukan keterampilan sosial, empati, dan identitas diri. Ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *handphone* baik untuk bermain game maupun bermain media sosial dan kualitas mereka dengan orang lain cenderung menurun. Fenomena ini sangat mengkhawatirkan karena berisiko menciptakan anak-anak yang lebih individualistis, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, dan mengalami kesulitan dalam membangun relasi yang sehat. Selain itu, eksposur terhadap konten digital yang belum tentu sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis anak juga bisa memengaruhi cara mereka memandang dunia, norma sosial, bahkan cara mereka mengekspresikan emosi.

Mengingat pentingnya masa kanak-kanak dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial jangka panjang, maka kajian mengenai “Dampak Penggunaan *Handphone* pada Anak Sekolah Dasar terhadap Pola Interaksi di Lingkungan Sosial” menjadi sangat relevan. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk memahami dinamika yang sedang terjadi, tetapi juga sebagai dasar dalam

merumuskan strategi pendidikan digital, pendekatan penting, dan kebijakan publik yang berpihak pada tumbuh kembang anak secara sehat dan seimbang.

Penelitian di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan Jawa Barat menemukan bahwa anak sekolah dasar yang menggunakan *handphone* secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua di rumah berdampak negatif pada kinerja mereka di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka bergaul dengan teman sekolahnya; mereka biasanya diam dan tidak banyak berbicara dengan teman sekolahnya. Banyak anak-anak yang senang mengobrol sendiri tidak mendengarkan guru menjelaskan materi. Beberapa bahkan ingin pulang cepat untuk memainkan *handphone* mereka di rumah. Hal ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa ketika anak-anak di rumah terus-menerus menerima *handphone* dari orang tua mereka, bahkan ketika dia tidak memintanya, karena membatasi waktu mereka untuk bermain *handphone*, anak-anak tersebut langsung mengamuk dan menangis. Fenomena ini terjadi secara alami atau tanpa disadari di lingkungan sekolah, di mana anak-anak tampaknya tidak terlalu aktif dalam bekerja sama dan berinteraksi sosial baik di kelas maupun di waktu istirahat, yang biasanya digunakan oleh anak sebaya mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar terhadap pola interaksi di lingkungan sosial dengan mengambil studi kasus di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan masalah di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2

Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat?

3. Bagaimana peran orang tua dan pendidik dalam mengontrol penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat untuk mengurangi dampak negatif?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, terdapat tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Menganalisis intensitas penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.
2. Mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2 Bandoarasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.
3. Menjelaskan peran orang tua dan pendidik dalam mengontrol penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar di SD Negeri 2 Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat untuk mengurangi dampak negatif.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dari sudut pandang akademik dan praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait.

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan saya tentang ilmu sosial atau sosiologi. Selain itu, membantu masyarakat memahami masalah anak dan orang tua. Penelitian ini sangat penting sebagai referensi untuk bacaan dan penelitian tambahan, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menawarkan pemahaman baru tentang cara menulis dengan benar.

## 2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang berguna dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan yaitu mengenai dampak penggunaan handphone pada anak sekolah dasar terhadap pola interaksi di lingkungan sosial. Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat kepada pihak lain seperti:

### a. Untuk orang tua

Memberikan informasi kepada orang tua tentang apakah kebiasaan bermain handphone pada anak berdampak pada pola interaksi sosialnya, sehingga orang tua harus lebih memahami bagaimana menjaga dan mengarahkan anaknya agar tumbuh dan berkembang dengan baik, terutama dalam hal interaksi sosial.

### b. Untuk anak-anak

Untuk mengurangi risiko gangguan interaksi sosial, terutama yang disebabkan oleh penggunaan handphone yang berlebihan, berikan informasi dan peringatan.

### c. Untuk sekolah

Memberikan informasi tentang dampak penggunaan handphone terhadap interaksi sosial anak-anak dan siswa sehingga sekolah dapat memberikan instruksi atau tindakan yang tepat untuk diikuti oleh siswa.

## E. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan cara berpikir yang akan diterapkan peneliti ketika melaksanakan penelitian. Kerangka berpikir ini dapat mempermudah peneliti untuk mencapai tujuan. Kerangka penelitian ini akan mengkaji bagaimana dampak *handphone* yang digunakan dalam konteks sosial.

Saat ini, *handphone* digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk komunikasi dan komunikasi sehari-hari, serta untuk aktivitas, pendidikan, dan pekerjaan. Handphone saat ini memiliki banyak penggunaan, seperti mencari informasi, membantu menemukan pelajaran anak, bekerja, menyelesaikan tugas, dan menjadi media hiburan. Dalam penelitian ini, teori tentang interaksi sosial

sangat penting. George Herbert Mead (1934) menciptakan teori ini dalam Symbolic Interaksionism, yang menekankan bahwa interaksi sosial adalah proses di mana orang membangun makna melalui komunikasi simbolis. Handphone digunakan oleh anak sekolah dasar sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga, guru, dan teman sekolah.

Banyak siswa sekolah dasar menggunakan *handphone* saat ini, bukan hanya orang dewasa dan remaja. Hal ini menimbulkan masalah karena anak-anak yang menggunakan ponsel tanpa didampingi orang tua mereka akan menggunakannya lebih sering dan mungkin mengorbankan waktu belajar mereka. Anak yang kecanduan *handphone* mereka mungkin marah dan kesal jika orang tua mereka tiba-tiba mengambil *handphone* mereka yang sedang dimainkan. Anak akan meminta pada orang tua mereka untuk membelikan kuota tambahan, terutama jika kuota internet mereka habis.

Seringnya anak memainkan *handphone* yang digunakan dapat mengganggu konsentrasi anak saat belajar, sehingga mereka kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan anak tidak memahami materi yang diberikan dan hasil belajar atau tugas sekolah rendah. Sebagian besar anak menganggap belajar sebagai hal yang membosankan, jadi mereka memilih untuk menyenangkan diri dengan bermain *handphone* dan menggunakan fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak juga akan memilih bermain *handphone* yang jauh lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman-teman atau belajar.

Berbagai sekolah, termasuk SD Negeri 02 Desa Bandorasawetan, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan Jawa Barat, memiliki kasus penggunaan *handphone* yang berlebihan. Menurut penelitian ini, banyak anak sekolah kecanduan bermain telepon. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang interaksi sosial dan lebih suka berdiam diri di kelas daripada bermain dengan temannya saat istirahat. Hal ini sangat relevan di sekolah dasar, di mana anak-anak dibantu oleh guru dan teman sekelas untuk memperoleh keterampilan baru.

Oleh karena itu, agar anak dapat berinteraksi, bermain dengan teman-teman, menyelesaikan tugas, dan belajar seperti anak sekolah dasar pada umumnya, penggunaan *handphone* harus diawasi oleh orang terdekatnya, seperti

guru dan keluarga, terutama orang tua, agar dampak negatif dari penggunaan *handphone* dapat dikurangi.



**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**