

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di masa inovasi mutakhir seperti sekarang ini, para wali diharapkan dapat mengenalkan anak-anaknya dengan berbagai kemajuan dan tujuan mereka sejak awal, sehingga dalam kesehariannya anak-anak tidak akan pernah lagi merasa asing dalam mengelola berbagai perangkat keras berteknologi canggih. (Sari dan Mitsalia, 2016). Salah satunya, pemanfaatan perangkat yang saat ini telah berubah menjadi pemanfaatan wilayah yang lebih luas, karena penggunaan alat yang jaraknya jauh bisa menjadi dekat, sehingga memudahkan individu yang menggunakannya untuk bertukar kabar dengan anggota keluarga. baik di tingkat dunia maupun global.

Penelitian Sucipto dan Nuril (2016) di Indonesia terhadap 36 anak, 72% anak pernah mengenal atau menggunakan *gadget*. Sebanyak 27% anak-anak berusia dua tahun telah mengenal perangkat, dan 54% wali mengizinkan anak-anak mereka untuk menggunakan alat pada usia 3 tahun hingga 5 tahun.<sup>1</sup>

1

---

<sup>1</sup> Fatma Rizky Intan, 2019 *Pandangan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu*

Di Indonesia tidak jauh berbeda, menurut salah satu master inovasi data dari Organisasi Inovasi ITB Bandung, Mahayana (2014) sekitar 510% kegunaan perangkat 100-200 kali setiap hari. Jika waktu efektif manusia untuk berolahraga adalah 16 jam atau 960 menit setiap hari, maka orang yang bergantung pada alat akan menghubungi *gadget*nya sekitar 4,8 menit.

*Gadget* sendiri memiliki nilai fungsi yang bagus, namun jika di pakai secara berlebihan akan berdampak buruk bagi pemakainya, banyak sekali kalangan remaja yang kini menggunakan *gadget*. Bahkan mempunyai *gadget* bagi para remaja adalah suatu keharusan, baik itu untuk kebutuhan belajar, bekerja, hiburan atau gaya hidup.

Banyak sekali kasus remaja yang berhubungan dengan *gadget* terutama *handphone*, hal ini membuktikan bahwa *gadget* juga membawa pengaruh bagi si pemakai, entah itu pengaruh buruk atau baik. Pengaruh pemakaian *gadget* biasanya akan berdampak pada perilaku sosial si pemakai, perilaku sosial sendiri merupakan perilaku yang di tujukan kepada orang lain. Menurut KBBI (kamus besar bahasa indonesia) 2001, hal.859. Perilaku sosial, yaitu tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan menurut Walgito (2004, hal.15) mengatakan, perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada. <sup>2</sup>

Jika pemakain *gadget* sangat umum di kalangan masyarakat, maka bisa dipastikan *gadget* akan sangat berpengaruh bagi perilaku sosial seseorang terutama pada remaja. Baik itu pengaruh buruk maupun pengaruh baik, jika tidak di filter maka perilaku sosial remaja akan mengalami dampak yang bisa merugikan lingkungan sekitar dan dirinya sendiri. Remaja sendiri merupakan fase yang sangat labil, karena pada masa itulah Ia mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan.

S. Wulandari (2019, hal.3) mengatakan, remaja sendiri merupakan masa peralihan/transisi dari masa kanak-kanak dalam menuju tingkatan kematangan sebagai persiapan untuk mencapai kedewasaan. Bagi para remaja khususnya yang sedang duduk dibangku sekolah, mereka yang memiliki *gadget* pasti akan berdampak buruk seperti lesu untuk belajar, sulit untuk mengisolasi waktu karena mereka terlalu terpusat pada alat-alat mereka. Dengan asumsi anak telah menggunakan perangkat berulang kali atau bergantung pada alat, akan sangat sulit bagi remaja untuk melepaskan paksaannya.

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan di beberapa bagian AS (Amerika Serikat) oleh Uswitch menemukan bahwa 3,5 juta anak di bawah 7 tahun bergantung pada alat. Inggris dan AS (Amerika Serikat) menunjukkan angka penggunaan perangkat yang selama beberapa tahun terakhir telah terjadi peningkatan lima tumpang tindih dalam penggunaan alat dari usia nol hingga delapan tahun.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Fatma Rizky Intan, 2019 *Pandangan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*

Selanjutnya, dua proyek eksplorasi kecil di Australia, dengan di bawah 160 keluarga remaja dan wali khusus mereka, menunjukkan bahwa 66% dari anak-anak ini (0-5 tahun) menggunakan perangkat secara berlebihan (Neumann, 2014).

Jika di tarik kesimpulan, seorang anak yang sudah di kenalkan *gadget* secara dini dan tidak diberikan pengawasan oleh orang tua, maka besar kemungkinan anak akan menjadi candu *gadget (handphone)*. Dan setelah beranjak remaja dia akan menjadi pecandu *gadget mania*, yang mana control pemakaiannya sudah tidak bisa dipantau. Akibatnya remaja di zaman sekarang lebih cenderung asyik dengan *gadget* nya sendiri dibandingkan dengan kebersamaan bersama orang tua atau pendamping. Bahkan ada anak muda yang lebih bahagia dan senang mencurahkan isi hatinya melalui jaringan hiburan virtual menggunakan alat daripada curhat kepada orang tuanya dan bahkan ada beberapa remaja yang menggunakan perangkat sebagai cara untuk mencari data yang tidak seharusnya. dan bertindak merugikan.

Selain itu, orang-orang muda juga menghabiskan banyak energi untuk bermain-main dengan peralatan mereka. Tidak sedikit anak muda yang saat ini terlihat bermain *gadget* di tengah jalan atau di tempat umum dan membahayakan diri sendiri juga orang lain, meskipun remaja tersebut sedang bersama dengan keluarganya ataupun temannya.<sup>4</sup>

---

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

<sup>4</sup>Fatma Rizky Intan, 2019 *Pandangan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Bahkan tidak hanya individu saja, tidak jarang kita menjumpai 1 keluarga yang tidak bisa terlepas dari *gadget* mereka masing-masing. Dan hal yang paling sering kita jumpai adalah orang-orang yang berkendara sambil menggunakan *gadget*, entah itu sedang *chatting*, telponan dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan jika *gadget* akan berdampak negative jika penggunaannya tidak dibatasi, terutama di Indonesia. Hampir 80% pengguna *gadget* memiliki perilaku seperti yang dijelaskan di atas, apalagi para remaja yang sedang dalam masa puber, mereka tidak tahan terisolasi satu sama lain untuk sementara waktu terhadap *gadget* nya.<sup>5</sup>

Di desa Kuin-kecil sendiri merupakan desa yang cukup aktif dalam pemakaian *gadget*, dari usia tua, dewasa, remaja dan anak-anak. Desa Kuin kecil merupakan desa yang luasnya sekitar 177 ha dengan kondisi luas tanah yang dominan rawa-rawa, terdiri dari 05 Rt dan 03 Rw. Berada didataran rendah yang mana kesuburan tanahnya dipengaruhi pasang surut air. Karena hal inilah masyarakat desa Kuin-kecil mayoritas memiliki pekerjaan bercocok tanam dan menjadi nelayan kecil, berternak ayam atau bebek. Masyarakat desa sendiri full beragama Islam karena belum ada pendatang non muslim di desa, menurut tetua desa (orang yang dituakan) memang belum pernah ada penduduk non muslim yang menetap di desa Kuin-kecil. Hal ini disertai dengan banyaknya tempat ibadah yakni ada sekitar 3 Mushola dan 1 masjid dalam lingkup desa.

5

---

<sup>5</sup>SadamS, *Gadget Mempengaruhi perilaku sosial*, ([http://www.academia.edu/11522586/GADGET\\_MEMPENGARUHI\\_PERILAKU\\_SOSIAL](http://www.academia.edu/11522586/GADGET_MEMPENGARUHI_PERILAKU_SOSIAL)) diakses pada tanggal 4 Januari 2017

<sup>6</sup>Buku Profil desa Kuin-kecil Pedoman 2022

Desa Kuin-kecil merupakan desa yang mana masyarakatnya memiliki nilai kekeluargaan yang tinggi, dilihat dari berbagai kegiatan yang selalu dilakukan bersama-sama dari acara gotong royong, acara pernikahan, hajatan, Maulid Nabi dan acara besar lainnya. Dengan jumlah penduduk yang berjumlah 951 jiwa terdiri dari 485 laki-laki dan 466 perempuan.<sup>7</sup>

Dulu di desa Kuin-kecil belum mempunyai akses sekolah menengah pertama dan juga akhir, yang tersedia hanyalah SD, kemudian sekolah menengah pertama didirikan di desa, selang 2 tahun sekolah menengah akhir pun dibangun itu pun berstatus swasta dan masih berdiri sampai sekarang. *Gadget* sendiri menyebar luas di desa pada tahun 2009, tepat saat sekolah SMP dan SMA didirikan. Dari *handphone* yang belum berupa *android* sampai berbasis *android* dan berganti menjadi *android* layar sentuh, menyebar sampai saat ini.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan maret tahun 2021 yang bertempat di desa Kuin-kecil kec. Aluh-aluh. Di peroleh informasi bahwa para remaja di desa Kuin-kecil sering melakukan penyimpangan seperti bolos sekolah, enggan mengerjakan pr, bermain game online, merokok secara dini dan bersosial media saat di rumah maupun di sekolah. Informasi ini penulis peroleh dari lingkungan desa Kuin-kecil terutama para remaja yang menggunakan *Handphone*.

---

<sup>7</sup>Buku Profil desa Kuin-kecil Pedoman 2022

Hasil observasi kedua yang bertempat di Desa Kuin-kecil kabupaten Banjar kecamatan aluh-aluh, lebih tepatnya di rt 04. Diperolah informasi bahwa benar adanya penyimpangan tersebut, seperti enggan mengerjakan pr karena keasikan bermain gadget, bermain game online, merokok secara dini dan bersosial media saat pelajaran di sekolah. Informasi ini di dapat langsung dari tanya jawab langsung (wawancara) oleh penulis dari 5 orang remaja di Desa Kuin-kecil.

Dari hasil observasi yang ketiga ada 50 lebih remaja yang saya ketahui di desa Kuin-kecil, terdiri laki-laki dan perempuan semua mengaku mempunyai *gadget*. Berdasarkan dari hasil data yang di dapat itulah, penulis memutuskan unruk mengambil judul "**Pengaruh Pemakaian *Gadget (Handphone)* Terhadap Prilaku Sosial Remaja di Desa Kuin-kecil Kecamatan Aluh-aluh kabupaten Banjar**".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah *gadget smartphone* mempengaruhi perilaku sosial remaja di desa Kuin-kecil?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Adakah pengaruh pemakaian gadget smartphone terhadap perilaku sosial remaja di desa Kuin-kecil
2. Seberapa besar pengaruh pemakaian gadget smartphone terhadap perilaku sosial remaja di desa Kuin-kecil

## **D. Hipotesis Penelitian**

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja di desa Kuin-kecil kecamatan Aluh-aluh kabupaten Banjar

H<sub>1</sub>: Terdapat adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di desa Kuin-kecil kecamatan Aluh-aluh kabupaten Banjar

## **E. Signifikansi Penelitian**

### **1. Secara Teoritik**

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Antasari Banjarmasin mengenai pengaruh penggunaan *gadget smartphone*.
- b. Sebagai pijakan bagi peneliti selanjutnya.
- c. Menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial remaja.



## 2. Secara Praktis

- a. Bagi orang tua agar selalu memperhatikan anak mereka khususnya remaja terhadap pengaruh pemakaian *gadget handphome*.
- b. Bagi penulis agar bisa mengetahui pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku remaja.
- c. Bagi desa Kuin-kecil membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan yang nantinya akan di ambil dalam menghadapi/menyelesaikan suatu masalah terutama masalah tentang candu *gadget*.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati. Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud adalah:

### 1. Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget (smartphone)* yang penulis maksud adalah frekuensi penggunaan *gadget* dan kepentingan penggunaan *gadget*. Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan *gadget* yang dimaksud penulis adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Beberapa alasan individu dalam menggunakan *gadget* diantaranya ialah:

- a. *cognition* (pemikiran) yaitu *gadget* difungsikan sebagai alat pemenuhan

- kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan;
- b. *diversion* yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional;
  - c. *social utility* yaitu *gadget* digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan masyarakat;
  - d. *withdraw* yaitu *gadget* digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga privasi.
  - e. *linkage* yaitu *gadget* digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

## 2. Pengertian Perilaku Sosial

Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lagi, perilaku sosial adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat luas, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak diterima masyarakat luas.<sup>8</sup>

7

---

<sup>8</sup> IA Lindawati *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Remaja di Desa Panduman Kecamatan Jilbur Jember, Skripsi Pada UIN Malang, Malang 2015. Dipublikasikan*

Adapun teori perilaku sosial menurut Sarlito (Sarwano Sarlito, 2009;28) terbagi menjadi 3 yakni:

a. Perilaku Sosial (social behavior)

Yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya. Ia tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisinya.

b. Perilaku yang Kurang Sosial (under social behavior)

Kecendrungan orang ini akan menghindari hubungan orang lain, tidak mau ikut-ikutan dalam kelompok manapun, membatasi diri dengan orang lain dan bersifat acuh.

c. Perilaku Terlalu Sosial (over social behavior)

Orang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri secara berlebihan (exhibitoristik). Berbicara keras, selalu ingin menarik perhatian orang lain, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok, sering menyebutkan Namanya sendiri, suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

Dan perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku sosial yang bersifat negatif yakni perilaku yang kurang sosial (under social behavior).

Yang disebabkan oleh *gadget smartphone*.<sup>9</sup>

8

---

<sup>9</sup> IA Lindawati *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Remaja di Desa Panduman Kecamatan Jilbur Jember, Skripsi Pada UIN Malang, Malang 2015. Dipublikasikan*

## **G. Penelitian Terdahulu**

Yang pertama rujukan dari peneliti Nesy Aryani Fajrin (2003) skripsi S1 lulusan dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi”.

Kedua dari penelitian Ina Astari Utaminingsih (2006) skripsi S1 lulusan Institut Pertanian Bogor dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja”.

Rujukan ketiga diambil dari penelitian Anggit Purnomo (2014) skripsi S1 lulusan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan Judul “Hubungan Kecanduan *Gadget (Mobile Phone)* dengan Empati pada Mahasiswa”.

Ke empat adalah rujukan dari penelitian Kursiwi (2016) skripsi S1 lulusan Universitas Islam Negeri Jakarta dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta”.

Dan rujukan yang ke lima yaitu Dalilah (2018) skripsi S1 lulusan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat" Dalilah “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat” Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi pada Sekolah Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2019, dipublikasikan

Untuk acuan skripsi ini sendiri saya memakai acuan dari rujukan ke 5 yaitu milik Dalilah pada tahun 2018, yang membedakan skripsi saya dengan beliau adalah saya meneliti siswa yang berlokasi didesa dan mempersempitnya jadi beberapa Rt, jika milik Dalilah hanya berlokasi di kelas dengan notaben penganbilan disekolah juga sama seperti saya, namun tidak ada pengkhususan seperti saya. Yang mana saya meneliti sampel siswa yang bersekolah di SMA Mawar Putih yang bertempat tinggal di setiap Rt desa Kuin-kecil.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disajikan dalam 5 bab yakni, Adapun bab nya antara lain:

BAB I Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori, yang berisi kajian teori yang berkaitan dengan variable-variabel yang diteliti dan model konseptual penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yang memuat desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data instrumen penelitian, Teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang memuat hasil penelitian dan

pembahasan, yang mana di dalamnya terdapat gambaran desa serta hasil dari uji data yang diolah menggunakan program SPSS.

BAB V Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran.