

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat dan signifikan, menyebabkan setiap aspek kehidupan manusia telah terpengaruh olehnya. Karena terjadinya globalisasi, yang membutuhkan pengiriman data yang cepat menyebabkan teknologi komunikasi telah menjadi yang paling penting. Penggunaan berbagai jenis perangkat gawai adalah salah satu perkembangan teknologi yang disukai oleh orang-orang dari segala usia. Gawai pada awalnya hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi di era modern, pemilik memiliki kemampuan untuk menyesuaikannya dengan apa pun yang mereka inginkan. Teknologi tidak hanya dapat mempermudah komunikasi, tetapi juga dapat memuat berbagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan menjadi lebih mudah diakses.¹

Awalnya, hanya orang dewasa yang bisa menggunakan berbagai perangkat gawai. Namun, seiring berjalannya waktu, hampir semua kelompok usia dapat menggunakan berbagai perangkat gawai dalam aktivitas sehari-hari mereka. Pada tahap awal evolusi teknologi, ketika gadget pertama kali tersedia, para pengusaha paling mungkin memiliki gawai karena biaya yang relatif tinggi.² Namun, di dunia saat ini, hampir semua orang memiliki setidaknya satu perangkat gawai karena fakta bahwa biaya telah turun ke tingkat yang membuatnya lebih mudah diakses. Tidak hanya karyawan menggunakan berbagai peralatan teknologi dalam tugas-tugas yang mereka lakukan setiap hari, tetapi hampir setiap kategori orang lainnya juga. Penggunaan perangkat gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada perilaku sosial orang dewasa, tetapi juga memiliki dampak pada tingkah laku sosial anak-anak.³

Siswa harus memiliki dasar yang kuat dalam perilaku sosial, yang dapat dikembangkan melalui instruksi dan pemodelan yang tepat. Menurut Hurlock, perilaku sosial adalah tindakan aktivitas fisik dan mental seseorang

terhadap orang lain atau sebaliknya untuk memuaskan diri sendiri atau orang lain sesuai dengan harapan masyarakat. Ia mendefinisikan perilaku sosial sebagai hasil dari aktivitas fisik dan mental seseorang. Perilaku yang dianggap sopan atau beradab dianggap sebagai komponen dari etika sopan dalam hubungan antara setiap individu dan audiens yang lebih besar. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa orang memiliki kewarganegaraan, rasa hormat, dan cinta satu sama lain. Praktik mempertimbangkan pikiran dan emosi orang lain, baik secara verbal maupun melalui tindakan seseorang, dikenal sebagai perilaku sopan. Kemampuan untuk menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai pengaturan untuk menghindari menyebabkan kerusakan pada orang lain. Keupayaan untuk memasang diri dalam posisi yang sesuai dalam berbagai keadaan untuk menghindar dari menyebabkan kerusakan pada diri sendiri atau orang lain. Ketika anak-anak muda menunjukkan minat yang melampau pada teknologi, sangat penting bahwa mereka mempertahankan perilaku sosial yang tepat. Mereka terbiasa bertindak dengan cara yang konsisten dengan apa yang sering mereka lihat ditunjukkan pada perangkat karena segala sesuatu yang mereka lihat dan belajar memiliki potensi untuk membentuk perilaku mereka. Pengguna dapat memainkan permainan mereka di mana saja, terlepas dari apakah ada orang lain di sekitar mereka atau tidak. Anak-anak mungkin menjadi kurang bersosialisasi sebagai akibatnya, dan mereka juga dapat bertindak buruk sehubungan dengan lingkungan di mana mereka berada sebagai hasilnya. Mereka jauh lebih senang memegang dan bermain dengan gadget teknologi daripada mereka harus memperhatikan apa yang terjadi di dunia di sekitar mereka.⁴

Menurut temuan survei yang dilakukan oleh Syahputri (2022), teknologi yang digunakan siswa SMP Negeri 5 Pinrang termasuk game online, Instagram, dan Tiktok. Sebagian besar siswa suka bermain video game online. Mobile Legends dan Stumble Guy kini menjadi dua game mobile paling populer di kalangan siswa. Melalui penggunaan fitur di Instagram, siswa memposting gambar dan video yang berkaitan dengan

aktivitas mereka di platform media sosial Instagram. Selain itu, siswa suka menggunakan Tiktok karena materi situs dapat dipersonalisasi untuk memenuhi kebutuhan dan minat mereka sendiri. Penggunaan perangkat gawai telah menyebabkan perubahan dalam perilaku sosial siswa di SMP Negeri 5 Pinrang yang ditandai dengan kurangnya kolaborasi, kurangnya empati, kekurangan persahabatan, dan prevalensi egoisme. Perubahan dalam perilaku sosial ini telah dikaitkan dengan penggunaan perangkat gawai. Karena ketergantungan mereka yang tidak sehat pada gadget gawai, siswa berisiko menjadi buta terhadap apa yang terjadi di dunia yang lebih luas.¹

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII SMP Marsudirini”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dijumpai rumusan masalah bagaimanakah pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini?

1.3. Hipotesis Penelitian

H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.

H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.

1.4.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui distribusi frekuensi berdasarkan usia dan jenis kelamin siswa kelas VIII SMP Marsudirini.
2. Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan gawai pada siswa kelas VIII SMP Marsudirini.
3. Mengetahui distribusi frekuensi perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.
4. Mengetahui perubahan perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai penggunaan gawai terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Marsudirini.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan gawai dengan perilaku sosial pada siswa SMP.