**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Saat ini kita temui bahwa anak di usia sekolah sudah menggunakan atau memainkan *gadget* didalam kehidupan sehari – harinya. Anak tersebut yang awalnya anak senang bermain dengan temannya, kini tergantikan oleh *gadget* sebagai pengganti temannya. Paparan anak terhadap gadget dapat dilihat dari hasil penelitian berupa 1 dari 3 anak di USA bisa menggunakan hp atau gadget sebelum mereka bisa bicara, 29 % anak pertama kali menggunakan gadget saat balita , dan 70 % anak mahir menggunakan gadget saat usia sekolah dasar. Dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan *gadget* adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Fakta dari para peneliti teknologi seluler (studi tentang penggunaan HP di berbagai negara), bahwa pengguna *gadget* lebih dekat dari orang lain dari jarak jauh dan mereka terbukti cenderung mengabaikan orang disekitar ketika mereka sedang asyik mengoperasikan prangkat elektronik tersebut. Sehingga ada motto mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat. (Sukma Ayu, 2013).

Hari ke hari tidak dapat kita pungkiri bahwa dengan berjalannya waktu maka teknologi terus berkembang dan semakin canggih. Teknologi sangat mudah diperoleh, harganya bervariasi dari harga yang murah sampai dengan harga yang

mahal. Bentuknya pun juga bermacam-macam. Salah satunya yaitu gadget. *Gadget* merupakan salah satu bentuk dari kecanggihan teknologi. Dalam Kamus Bahasa Indonesia *gadge*t disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”. Semua kalangan menggunakan *gadget,* mulai dari dewasa,remaja maupun anak –anak.

Dari infografis tercatat bahwa pada tahun 2019, total pendduk Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa, sedangkan diketahui pengguna *gadget* (ponsel pintar) mencapai 355,5 juta. Artinya peredaran ponsel pintarlebih bnayak dibandingkan dengan jumlah penduduk di Indonesia. Bisa terjadi bahwa satu orang mempuyai *gadget* lebih dari satu.

Siswa Sekolah Dasar (SD) yang masih dikategorikan anak-anak, menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusussesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya.Siswa SD tersebut cukup rentan akan *gadget* ini. Terdapat pola interaksi yang harus diperhatikan oleh guru dalam pengembangan interaksi sosial siswa yaitu dilihat dari individu yang satu dengan individu yang lain. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa induvidu dengan induvidu yang lain atau dengan kelompok yang satu ketika berada dalam kelas yang lain adalah merupakan sebuah interaksi sosial ( Faturochman, 2009).

Sebelumnya peneliti telah melakukan wawancara pada salah satu seorang muridkelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 12Ardimulyo Singosari, ditemukan didalam satu kelas terdapat 30 murid, denganhampir seluruh murid laki – laki dikelas tersebut pengguna game onlinedan tak lupa murid perumpuan dikelas tersebut juga pengguna media sosial. Selain itu, hampir seluruh murid di sekolah tersebut juga mempunyai *gadget.* Menurut salah satu kakak darai murid kelas 5 tersebut, juga mengatakan bahwa dirumah, adeknya sering menggunkan *gadget* nya baik itu untuk mengerjakan tugas maupun bermaian game atau sosial media. Berdasar uraian diatas, untuk itu peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran interaksi sosial murid yang menggunakan *gadget* sebelum dan sesudah diberikan edukasi pada anak usia sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 12Ardimulyo Singosari Kabupaten Malang.

* 1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah

bagaimanakah gambaran interaksi sosial anak usia sekolah yang menggunakan *gadget* di MI Al-Ma’arif 12Ardimulyo Singosari ?

* 1. **Tujuan Penulisan**

Untuk mengetahui gambaran interaksi sosial anak usia sekolah yang menggunakan *gadget* di MI Al-Ma’arif 12Ardimulyo Singosari.

* 1. **Manfaat Penelitian**

**1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan

manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang interaksi sosial anak yang menggunakan *gadget.*

**1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi responden

Memberikan pengetahuan tambahan tentang pentingnya untuk membatasi pemakaian *gadget* dalam kehidupan sehari – hari.

b. Bagi institusi pendidikan

Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk meningkatkan interaksi sosial pada murid MI Al-Ma’arif 12Ardimulyo Singosari .

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pentingnya pembatasan penggunaan gadget bagi interaksi sosial anaknya.

c. Bagi penulis selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat dijadikan penelitian lebih lanjut dengan menjadikan penelitian ini sebagai referensi.