

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang individu atau lebih, dimana tingkah laku individu yang satu mempengaruhi, dapat mengubah atau sebaliknya maka dapat diketahui bahwa interaksi sosial siswa sangat penting untuk diperhatikan agar menjadi lebih baik sehingga siswa tersebut dapat mengeksplorasi kemampuan dirinya kepada orang lain khususnya teman sebaya di lingkungan sekitarnya agar bermanfaat dan dapat lebih mengembangkan kemampuan diri yang dimilikinya (Santoso, 2010).

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok interaksi sosial mempunyai hubungan yang erat terhadap respon ilmu kejiwaan seperti reaksi tentang sikap, emosional, perhatian, kemauan, motivasi dan harga diri dan lain sebagainya yang tercakup pada suatu psikologi ilmu jiwa yang berarti dalam psikologi sosial itu sendiri mempelajari hal-hal yang meliputi perilaku manusia dalam konteks sosial, interaksi sosial memiliki peranan yang penting untuk perkembangan sosial siswa, dengan memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik maka siswa akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, apabila interaksi sosial terjalin dengan baik hal ini akan bermanfaat bagi siswa itu sendiri, siswa akan merasa percaya diri apabila bertemu dengan guru dan lingkungan sekitarnya, hubungan dengan teman terjalin dengan baik serta untuk melakukan kontak sosial dan komunikasi dengan baik (Mistio, 2012).

Interaksi sosial dapat dilakukan juga dengan berbagai cara seperti bermain bersama teman atau berkumpul dengan orang lain di suatu tempat dan dapat menciptakan diri mereka sendiri tentang dunianya melalui interaksi sosial mereka, maka mereka dapat melakukan komunikasi dan mendapatkan informasi-informasi dengan sebelumnya dari teman dan orang yang ada disekitarnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan

interaksi sosial yang sudah dikenal, mereka juga dapat menguji pengalaman dengan gagasan baru. Interaksi sosial juga dapat dilakukan dengan menggunakan fitur-fitur aplikasi pada gadget seperti menggunakan *WhatsApp* yang biasanya siswa gunakan untuk berkomunikasi dengan guru atau sekedar untuk mengkonsultasikan pelajaran yang siswa belum ketahui dan sebagai sumber untuk tanya jawab dan informasi yang diberikan oleh guru, *facebook* biasanya siswa menggunakan aplikasi fitur ini tidak lain dan tidak mungkin yaitu untuk mencari banyak teman di media sosial yang banyak melalui *facebook* dan untuk mendapatkan informasi-informasi yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk berinteraksi sosial terhadap banyak orang yang ada didalamnya, *Instagram* sama seperti *facebook* dalam penggunaannya pun sama yaitu sebagai media sosial yang dapat memperbanyak teman-teman baru dan untuk berinteraksi dengan orang banyak, dengan menggunakan media yang ada didalam gadget ini siswa dapat berinteraksi dengan orang banyak melalui gadget mereka apalagi sekarang ini ada suatu peraturan baru yaitu PSBB yang dimana terbatasnya suatu komunikasi dengan orang lain diluar rumah, sekolah dan lingkungan sekitar (Mutiah, 2012).

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu bidang pelayanan yang perlu dilakukan, kebutuhan dalam interaksi sosial pelaksanaan bimbingan dan konseling berlatar belakang dengan beberapa aspek, yaitu aspek psikologis, sosiologis, dan paedagogis, dari aspek biologis telah lama diketahui kenyataan bahwa makin kompleksnya keadaan akan meningkatkan derajat rasa tidak aman bagi siswa dalam kehidupan sosial setiap kelompok harus sadar bahwa dia merupakan sebagian dari kelompok yang bersangkutan dan merupakan anggota dari mereka yang sama akan derajat dan martabatnya dalam kelompok tersebut, ada hubungan timbal balik antara anggota yang satu dengan anggota yang lainnya (interaksi sosial), ada suatu factor yang dimiliki bersama, sehingga hubungan diantara mereka semakin bertambah semakin erat (Awalya et al, 2015).

Penggunaan gadget pada siswa sangatlah penting pada masa pandemi seperti saat ini, mengingat Indonesia adalah salah satu negara yang menjadi

pengguna gadget terbesar keempat di dunia, apalagi baru-baru ini dunia digemparkan oleh sebuah virus yaitu Covid-19 adalah sebuah virus yang pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir 2019 virus ini menyebar sangat cepat dan telah menyebar hampir ke seluruh Negara, termasuk Indonesia hanya dalam waktu beberapa bulan, hal tersebut membuat beberapa Negara menerapkan system lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona, di Indonesia sendiri diperlakukan kebijakan pembatasan sosial bersekala besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini, karena dibatasinya semua jenis kegiatan diluar rumah oleh pemerintah sejumlah sekolah dan perguruan tinggi menghentikan kegiatan belajar (KBM) dalam kelas guna mencegah penyebaran Covid-19, maka dari itu gadget sangatlah dibutuhkan untuk membantu siswa dalam berinteraksi sosial dengan teman atau dengan orang disekitarnya walaupun hanya menggunakan gadget akan tetapi siswa dapat selalu berinteraksi sosial dengan orang lain selain itu juga dapat digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru (Irmawati, 2011).

Jumlah pengguna smartphone diseluruh dunia secara global terus meningkat dari tahun 2018 lebih dari 36% populasi dunia telah menggunakan smarphone dan pada tahun 2019 setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna, naik 5,6% dari tahun sebelumnya, sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit, beberapa Negara seperti China diperkirakan mencapai 247,5 juta lalu disusul dengan Tiongkok menjadi Negara dengan jumlah pengguna smartphone terbesar Negeri panda ini menguasai 27% dari total pengguna smartphone dunia, diprediksi pada tahun 2022 nanti jumlahnya akan mencapai 3,9 miliar pengguna. Jumlah penggunaan ponsel di Indonesia sendiri sebanyak 270 juta unit, pada tahun 2014 angka itu mengalami kenaikan menjadi 282 juta unit, dan pada tahun 2018 Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna aktif yang menjadikanya Negara dengan populasi pengguna terbesar keempat di dunia (dibelakang China, India dan Amerika), karena pengguna membawa perangkat mobile kemanapun dan setiap saat, gaget juga merupakan alat untuk mencipta dan

menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video bahkan sekarang manusia pun berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat terutama di Indonesia karna Indonesia merupakan pengguna smarphone terbesar keempat didunia dan gaget pun sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan *prestise* yang sangat digemari oleh banyakan kalangan baik tua maupun muda (Kagoya, 2015).

Teknologi informasi memberikan dampak yang positif terhadap interaksi seseorang yang tidak pernah lepas dari penggunaan gadget dan dalam penggunaan teknologi informasi media yang lainnya yang memungkinkan seseorang untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain dengan mudah dan dengan jarak yang jauh sekalipun seseorang dapat berkomunikasi, apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini gadget sangatlah di butuhkan akan kegunaanya untuk berkomunikasi dengan keluarga, teman, yang pada saat ini harus berisolasi diri untuk mencegah penyebaran virus Corona, karna gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis sepesifik yang sangat berguna bagi orang banyak (Priatno & Marantika, 2017).

Perkembangan teknologi dan informasi didunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, seperti halnya gadget yang semakin memudahkan kegiatan berkomunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget yang dimana gadget sangat populer dikalangan masyarakat yang kebanyakan dari mereka memiliki gadget sebagai alat berkomunikasi jarak jauh dan untuk sarana media komunikasi atau hanya untuk sekedar bermain dengan fiktur-fiktur seperti *whtshApp*, *facebook*, *isntagram* dll yang memudahkan seseorang untuk berinteraksi sosial dengan orang lain dan berkomunikasi dengan kerabat dan kelurga seperti menanyakan kabar, menanyakan tugas-tugas sekolah dll tidaklah susah apalagi dalam keadaan sekarang ini yang tidak diperbolehkanya seseorang untuk berkumpul-

kumpul terlebih dahulu untuk memutus rantai penyebaran virus Corona, yang ada didalamnya seperti yang kebanyakan mereka gunakan untuk mencari berita atau sebagainya (Novitasari, 2016).

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak dan remaja sekarang ini banyak yang menggunakan gadget dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan siswa sekolah sebagai target pasar mereka dan kebanyakan dari mereka kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget, yang tidak akan pernah terlepas dari berbagai fitur-fitur yang menjadikan mereka sangat terpengaruh dengan gadget saat ini yang dimana gadget adalah suatu kebutuhan yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan seseorang untuk melakukan segala aktifitas seperti mengerjakan tugas sekolah, daring dan lain-lain karna dalam masa pandemi saat ini segala aktifitas sangat di batasi karna itu gadget dapat menjadi suatu kunci utama untuk melakukan kegiatan-kegiatan sekolah melalui daring (Fathoni, 2017).

Pada masa pandemi Covid-19 ini penggunaan sumber belajar dan interaksi sosial lebih dimanfaatkan terkhusus pada penggunaan laptop dan gadget terlebih lagi dalam proses *online* sebagai media pembelajaran jarak jauh yang menciptakan kerangka berfikir baru manusia tentang pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis internet yang di gunakan didalam gadget, sangatlah dibutuhkan untuk segala kegiatan seperti dimanfaatkan untuk belajar dan berinteraksi sosial dengan orang lain atau dengan teman, dan gadget juga sangat bermanfaat bagi siswa untuk segala hal selain untuk berinteraksi sosial dan komunikasi gadget juga dapat dijadikan sebagai sumber informasi berita yang bermanfaat bagi siswa (Dewi, 2011).

Penggunaan gadget di kalangan para siswa SMP sangatlah bermanfaat, karena pada dasarnya bahwa teknologi menjadi peralatan yang bagus dan kuat dalam mengajar, dan berinteraksi sosial dengan menggunakan media sosial dalam mendasain dan mengembangkan rencana pembelajaran kapan dan dimanapun berada tidak lah susah karna gadget merupakan teknologi yang sangat bermanfaat bagi siswa saat ini di masa pandemi Covid-19, hampir 90%

siswa mengikuti apa yang diberikan oleh guru, siswa mengikuti secara online dengan virtual secara langsung dengan mendengar penjelasan guru dan dapat menambah akan komunikasi interaksi sosial terhadap guru atau dengan teman-temannya sendiri, melalui zoom, Google Class met yang ada di google Classroom dan materi yang diberikan oleh guru (Wulandari dkk, 2020).

Teknologi berbasis *online* atau juga diartikan bahwa peran alat komunikasi yang dapat mendonload buku-buku tanpa harus mengeluarkan biaya lebih, yang dimana dapat berguna bagi siswa itu sendiri untuk melakukan berbagai kegiatan seperti mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan mudah dan tentu juga termasuk interaksi sosial yang mudah karna pada dasarnya didalam penggunaan gadget itu sendiri dapat bermanfaat untuk berkomunikasi dengan jarak jauh tanpa harus berkumpul atau bertemu dengan keluarga atau teman yang jauh, dan orang tua juga memberikan batasan terhadap siswa itu sendiri dalam menggunakan gadget seperti halnya pada saat mereka selesai melakukan daring dengan gurunya supaya siswa juga dapat menjaga kesehatan pada diri mereka sendiri agar dapat terhindar dari paparan radiasi yang disebabkan oleh gadget seperti penurunan lama tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur (Switri, 2019).

Dominasi teknologi sebagai kekuatan yang makin berpengaruh dalam mengendalikan kehidupan manusia, teknologi dan manusia adalah dewi tunggal yang tak terpisahkan apalagi pada saat pandemi saat ini gadget lebih di utamakan untuk berkomunikasi secara *online* maupun interaksi sosial dengan media sosial mereka, gadget merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat-perangkat kecil yang penggunaanya semakin meningkat, banyak sekali siswa yang kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan siswa sekolah sebagai target pasar mereka, jika dipandang dari harga, gadget bukanlah barang yang mudah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi siswa SMP pun sekarang sudah mulai banyak menggunakannya (Ameliola. S dkk, 2013).

Solusinya untuk siswa dalam menggunakan gadget harus tau batasan kapan harus menggunakan gadget dan kapan juga untuk tidak menggunakan gadget mengingat gadget dapat berdampak negative jika terlalu sering digunakan tanpa adanya batasan waktu tetapi gadget juga dapat berdampak positif jika gadget digunakan untuk keperluan siswa itu sendiri seperti mengerjakan tugas sekolah dan berinteraksi sosial dan komunikasi melalui gadget mereka berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk membuat media komunikasi informasi dan edukasi (KIE) berupa buku saku tentang “Pentingnya Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 ”. Buku saku merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak, yang ukurannya kecil, yang mana berisi informasi yang dapat disimpan didalam saku sehingga mudah dibawa kemana-mana, buku saku walaupun ukurannya yang kecil tetapi lebih efisien, praktis dan mudah dalam menggunakannya, buku saku berisikan informasi yang dapat bermanfaat bagi siswa atau masyarakat dan dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang-buang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut (Setyono, 2013).

Penelitian terdahulu mengungkapkan bagaimana seharusnya orang tua bersikap di era digital. Kementerian pendidikan dan kebudayaan pada tahun 2016 telah menerbitkan buku saku tentang bagaimana mengenalkan Internet pada anak sesuai dengan usianya yakni dengan memperhatikan batas waktu yang diperbolehkan, konten dan kebutuhan anak, serta kesepakatan orang tua mengenai penggunaannya, *Behavior Based Consultant* sebuah lembaga konsultan juga telah menyebutkan bagaimana mengenai perilaku anak ketika memakai gadget dirumah serta langkah-langkah penggunaan gadget aman bagi anak..

Manfaatnya bagi masyarakat dan siswa yaitu dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman akan pentingnya penggunaan gadget sebagai interaksi sosial dimana agar selalu terjaga interaksinya dengan orang lain di masa pandemi Covid-19 saat ini, manfaatnya bagi peneliti saat ini yaitu sebagai penunjang untuk penelitian kedepannya.