

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di masa sekarang ini sangatlah berkembang dengan pesat. Teknologi muncul dengan berbagai ragam jenis serta fitur yang semakin hari semakin maju. Kegunaan teknologi merupakan suatu kebutuhan pokok pada saat ini. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena kehadiran teknologi memang dibutuhkan oleh banyak orang. Salah satu bentuk dari teknologi canggih ialah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada masa kini (Widiastati & Agustika, 2020).

Perkembangan iptek masa kini tentunya sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Semenjak adanya bantuan dari teknologi masa kini dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia supaya tidak memakan waktu yang cukup lama. Kegunaan *gadget* dalam kehidupan manusia bukan semata-mata hanya berpengaruh pada orang dewasa, melainkan juga sangat berpengaruh terhadap anak-anak, hal tersebut tentunya akan berdampak pada interaksi sosial anak (Oktaviana, 2021).

Gadget merupakan alat elektronik yang tercipta khusus di era modern dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis terutama dalam kegiatan berkomunikasi. *Gadget* membawa perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Hal ini dapat

dilihat dari pengaruh pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun dari segi perilaku (Sodik, 2018).

Menjadi *tech savvy* atau penggemar teknologi yang baik dapat menguntungkan personal kita, salah satunya dapat membantu bekerja di lingkungan tempat kerja yang sering menggunakan teknologi yang maju. Dengan begitu dapat mengajarkan bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara *online*. Maka dari itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa, anak-anak juga mendapat pengaruh dari gadget (Witarsa *et al.*, 2018).

Sebuah survei oleh Common Sense Media di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah memiliki perangkat mobile sendiri tanpa adanya pengawasan orang tua. Karena pemikiran orang tua saat ini adalah memberikan *gadget* merupakan sebuah piranti untuk “pengasuh” anak mereka. Di Amerika juga terdapat sebuah data statistika yang menyebutkan, sekitar 60 persen orang tua memanfaatkan *tablet* atau *gadget*, sebagai alat untuk menjaga anak-anak mereka (Subarkah, 2019).

Teknologi sebagai ragam manfaat yang diperoleh orang tua untuk anak-anak, benda-benda teknologi terutama perangkat bergerak, pun memiliki beragam kegunaan bagi mereka. Akan tetapi, penggunaan teknologi tersebut patut diwaspadai adanya dampak buruk yang mungkin akan ditimbulkan seperti halnya televisi yang menjadi favorit keluarga diyakini berdampak akan berkurangnya interaksi anak dengan orangtua (Vindari, 2019).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak usia sekolah menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak sekolah memiliki masalah sosial emosional, masalah emosional yaitu anak susah dalam berkomunikasi dan beradaptasi yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Agung, Widiputera & Widodo, 2019).

Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 dalam Gunawan, 2017 melaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan berinteraksi sosial dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90%, bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 40% pada anak usia 7-11 tahun. Namun saat ini interaksi sosial anak mulai berkurang karena beberapa faktor penyebab yang berasal dari internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri anak seperti konsep diri, minat sosial pada teman sebaya, sedangkan faktor eksternal adalah berasal dari luar diri anak salah satunya yaitu penggunaan *gadget* yang terlalu sering (Krisnana dkk, 2020).

Pada tahun 2018, 177,9 juta penduduk Indonesia dikategorikan sebagai pengguna aktif *gadget* pada usia anak-anak dan remaja (Zaini, 2019). Selain itu, ponsel pintar, tablet, dan gawai umum digunakan oleh anak-anak setiap hari (Masrah, 2017). Sementara sebanyak 46,1 persen anak tak memberikan respons sama sekali ketika *gadget* diminta sementara waktu. Akan tetapi, 3,7

persen diantaranya mengaku kesulitan menghadapi anak-anak mengamuk gara-gara gadget yang tak lagi dibawanya. Stimulasi antara anak dengan orang tua harus dilakukan dua arah (Rahmawati, 2020).

Kecendrungan penggunaan *gadget* pada anak yang tidak tepat akan menjadikan anak kurang peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anaknya. Hal ini menunjukkan pendapat yang sama dengan observasi di lapangan bahwa memang benar lebih banyak orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* sebagai teman bermainnya agar anak lebih mudah diawasi tanpa harus dicari, anak hanya akan berada di rumah. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya interaksi anak dengan orang lain yang akan mengakibatkan anak kurang peduli dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Ketika anak bertemu dengan temannya anak akan tidak terbiasa bermain dengan leluasannya karena memikirkan permainan yang lebih asik di *gadgetnya* (Widiastiti & Agustika, 2020).

Hasil penelitian Fadillah & Krisnanto (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak pra sekolah dengan nilai p value (0,007). Penggunaan gadget pada anak berlangsung terus-menerus dan digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan

negatif, hal ini tergantung bagaimana peran orangtua untuk membantu anak dalam membatasi diri dari penggunaan *gadget* (Juniah & Siahaan, 2022).

Gadget memiliki berbagai manfaat dan fungsi. Pada bidang pendidikan teknologi sering digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran seperti audio visual, video, dan masih banyak lagi. Keberadaan media elektronik dalam proses pembelajaran di SD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu bagi guru juga lebih memudahkan penyampaian materi kepada anak sehingga capaian pendidikan lebih mudah tercapai (Chusna, 2017).

Media pembelajaran elektronik yang diterapkan lebih menarik minat anak sehingga akan memudahkan anak untuk mengerti tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran elektronik memang sangat memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran. *Gadget* sangat memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan bijak namun Ketika terlalu sering penggunaan maka akan mengalami kecanduan penggunaan *gadget* (Machmud, 2018).

Penggunaan *gadget* saat ini memberikan dampak yang signifikan bagi anak-anak, termasuk membantu membentuk pola pikir pada anak dan membantu anak meningkatkan kemampuan otak kanannya (Wulandari, 2019). Penggunaan *gadget* yang tepat pada anak dapat meningkatkan pemahaman anak dalam berkembang kosakata (Machmud, 2018).

Dampak intensitas penggunaan *gadget* yang berlebih lainnya adalah *screen time*. *Screen time* adalah lama waktu seseorang melototi atau melihat layar perangkat teknologi, seperti *gadget*. Keputusan memberikan patokan waktu bagi *screen time* sangatlah diperlukan (Anggraeni, 2019). Jennifer Fable melakukan sebuah studi dan dalam laporannya yang berjudul *Sleep Duration, Resfulness, and Screen in the sleep environment* mengungkapkan, bahwa anak-anak yang tidur dekat dengan sejenis *gadget* (layar kecil), dilaporkan bahwa durasi tidurnya berkurang rata-rata 20,6 menit, jauh lebih tinggi dibandingkan anak yang tidur dekat dengan perangkat sejenis televisi (layar besar) yang hanya berkurang durasi tidurnya rata-rata 18 menit (Rahmawati, 2020).

Ketergantungan anak pada *gadget* akan berdampak pula terhadap kesenjangan sosial antara anak-anak yang mempunyai *gadget* dan yang tidak mempunyai *gadget* (Xie et al, 2020). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang terkait hubungan antara individu, individu dan kelompok, serta kelompok dan kelompok (Turel & Giles, 2021).

Hubungan interaksi sosial dapat terjadi ketika adanya kontak sosial dan juga komunikasi. Interaksi sosial ialah kunci dari semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat, oleh sebab itu tanpa adanya hubungan interaksi sosial tidak akan terjadi pula adanya kehidupan bersama antar sesama umat manusia (Zakaria, Yunus & Mohamed, 2021). Interaksi sosial dalam ruang lingkup anak-anak sangatlah sangat diperlukan, hal tersebut karena anak akan diajarkan tentang bagaimana hidup bermasyarakat dan anak-anak juga akan diajarkan tentang beragam peran yang akan menjadi identifikasi

terhadap dirinya, selain itu juga saat anak-anak melakukan interaksi sosial ia akan mendapatkan berbagai macam informasi yang ada di sekelilingnya (Rukmana dkk, 2021)

Interaksi sosial yaitu suatu hubungan yang berhubungan dengan orang lain tanpa memandang apapun dan dengan siapapun, interaksi sosial juga bisa disebut sebagai sebuah kunci dari seluruh aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, tanpa adanya interaksi sosial dalam masyarakat tidak akan mungkin terjadinya kehidupan umat manusia secara bersama-sama (Setiawati dkk, 2019). Interaksi sosial pada anak sangatlah diperlukan dan harus di pupuk sejak anak masih kecil supaya anak-anak tersebut menjadi lebih baik dan mampu bersosialisasi dengan sesama. Dengan hal-hal tersebut nantinya anak dapat mengetahui bagaimana kehidupan dalam bermasyarakat secara baik (Setiani, 2020).

Perkembangan zaman akan mempengaruhi perkembangan ilmu teknologi sehingga akan semakin banyak media yang dapat dilakukan oleh semua orang untuk dapat melakukan interaksi sosial, diantaranya adalah *gadget* (Sapardi, 2018). Semenjak adanya benda *gadget* seseorang dapat melakukan interaksi sosial tanpa harus bertatap muka bertemu langsung, hal tersebut tentunya akan mempermudah seseorang dalam melakukan interaksi sosial (Sodik, 2018).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi awal dan wawancara pada tanggal 8 Mei 2023 kepada 10 wali murid MIN 1 Boyolali yang diambil secara acak, didapatkan hasil bahwa 9 wali murid mengatakan

bahwa anaknya sudah mengenal dan bisa memainkan *Gadget* sendiri. Anak-anak bisa menggunakan *Gadget (smartphone)* untuk menonton youtube, tik tok dan bermain *games* dalam waktu 30 menit sampai 6 jam sehari. 5 orang mengatakan bahwa anaknya susah diingatkan dan ketika ada waktu luang anak lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, 3 orang mengatakan bahwa anaknya sudah mengetahui bahaya menggunakan gadget berlebihan seperti matanya memerah dan pedih. 1 orang mengatakan anaknya sering menirukan artis idolanya dikarenakan sering menonton konten youtube artis idolanya.

Hasil wawancara dengan 6 murid kelas 5 yang terdiri dari 4 murid perempuan dan 2 murid laki-laki di MIN Boyolali pada tanggal 8 Mei 2023, didapatkan hasil bahwa 4 murid mengatakan bahwa mereka sudah memiliki gadget sendiri, 2 orang mengatakan mereka belum memiliki gadget sendiri tetapi sering menggunakan gadget milik orang tua atau kakaknya. 2 murid laki-laki mengatakan menggunakan gadget untuk bermain game dan nonton youtube, sedangkan 4 murid perempuan mengatakan menggunakan gadget untuk social media(tik tok, Instagram,whatsapp), bermain game, dan menonton youtube. 5 murid mengatakan lebih suka bermain gadget dirumah setelah pulang sekolah dari pada bermain diluar bersama teman sekitar rumah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di MIN 1 Boyolali”.

B. Rumusan Masalah

Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, maka akan berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Saat orang tua lebih memberikan *gadget* kepada anak, supaya anak tersebut diam dirumah dan orang tua tidak susah untuk melakukan pengawasan. Di sisi lain hal ini ternyata sangatlah mengganggu perkembangan sosial anak, anak tidak akan mengetahui bagaimana situasi diluar rumah, tidak akan berinteraksi dengan teman sebaya, dan anak akan memiliki kepercayaan diri rendah karena kurangnya interaksi ke sesama maka peneliti membuat rumusan masalah apakah ada “Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada anak sekolah.
- b. Mengetahui interaksi sosial pada anak sekolah.
- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi responden dan keluarga tentang dampak dari penggunaan *gadget* pada anak.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi terkait faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak serta dampak dari penggunaan *gadget*.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan secara luas pada masyarakat terkait dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan menambah wawasan bagi peneliti terkait perkembangan interaksi anak serta faktor yang mempengaruhinya.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan ide bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini ditinjau dari penelitian-penelitian terkait tentang penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada anak. Dari penelitian terkait peneliti membuat sebuah pembaharuan dari segi metode, alat ukur serta kompleksivitas pembahasan pada penggunaan gadget dan interaksi sosial pada anak. Dari hasil pencarian didapatkan penelitian terkait antara lain sebagai berikut :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Ni Luh Gede Mita Widiastiti, Gusti Ngurah Sastra Agustik (2020)	Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua	Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode korelasi dan ex-post facto. Penentuan sampel pada penelitian menggunakan multistage random sampling yang merupakan perpaduan antara dua teknik sampling yaitu teknik clusters sampling dan purposional random sampling. Berdasarkan hasil di peroleh sebanyak 216 orang tua anak yang tersebar pada 10 TK yang berada di wilayah Kabupaten Badung. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terlebih dahulu diuji pernyataan yang akan digunakan. Untuk menguji hipotesis menggunakan teknik korelasi product moment.	Hasil perhitungan pada penelitian menunjukan dimana rhitung sebesar 0,151 dan rtabel dengan N=216 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,138 jadi rhitung lebih besar dari rtabel (0,151>0,138)	Persamaan: terletak pada penggunaan gadget Perbedaan: terletak pada pola asuh dan interaksi sosial sebagai variabel dependen.
2	Siti Misnah, M. Zainal Abidin, Mubarak (2020)	Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam	Jenis penelitian ini kuantitatif dengan populasi 322 orang dan sampel 80 orang. Penelitian ini menggunakan skala likert terdiri 9 item intensitas penggunaan gadget dan	Hasil penelitian ini bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial p=0,142.	Persamaan: pada penggunaan gadget dan interaksi sosial Perbedaan: pada subyek yaitu anak-anak.

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
		Uin Antasari Banjarmasin	19 item interaksi sosial, koefisien reliabilitas 0,658 dan 0,753 sedangkan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,166$		
3	Juniah, Edita Revine Siahaan (2022)	Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak	Pencarian sumber data artikel dilakukan melalui scholar untuk mengambil artikel yang relevan. Istilah dan kata kunci yang terkait dalam Hubungan penggunaan <i>gadget</i> , interaksi sosial, dan Anak digunakan dalam pencarian subjek terkait. Inklusi <i>Study Design</i> yang terkait menggunakan Korelatif dan <i>Cross-sectional</i> .	Hasil dari jurnal tentang hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial pada anak mendapat total responden sebanyak 384 anak. Terdapat hubungan yang sangat signifikan dari penggunaan <i>gadget</i> yang berdampak negatif bagi interaksi sosial pada anak	Persamaan: pada penggunaan gadget dan interaksi sosial Perbedaan: Pada waktu dan lokasi penelitian
4	Tiurlan M. Doloksaribu, (2019)	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Siswa/I Kelas VIII Di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019	Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif korelatif dengan desain penelitian <i>Cross Sectional</i> yang bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial Siswa/i Kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan Total Sampling sebanyak 44 responden menggunakan instrumen kuesioner.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan frekuensi, responden mayoritas menggunakan <i>gadget</i> 3-4 kali dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik, diantaranya 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik.	Persamaan: pada penggunaan gadget dan interaksi sosial Perbedaan: pada responden penelitian yaitu anak-anak usia dibawah 12 tahun.