

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dimasa yang telah modern ini perkembangan di bidang taknologi informasi adalah tanda bahwa semakin maju perkembangan dalam pengetahuan manusia sehingga dapat merubah pola kehidupan manusia, karena majunya teknologi dapat memberikan sebuah kemudahan dalam permasalahan manusia seperti membantu pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah dan lain sebagainya sehingga manusia menjadi manggunakan teknologi informasi tersebut. Akan tetapi teknologi dapat menjadi masalah bagi perkembangan manusia, serta dapat memberikan dampak positif dan dapat juga meberikan dampak negatif tergantung porsi penggunaannya (Saputra. 2017).

Salah satu alat teknologi informasi adalah gawai atau yang lebih sering dikenal dengan *gadget*, gawai atau *gadget* merupakan banda elektronik yang sangat sering digunakan karena dapat mengetahui informasi serta dapat digunakan untuk berkomunikasi. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi gadget juga dapat digunakan sebagai media untuk melihat berita, berbagi momen dimedia sosial, untuk menemukan hobi dan bahkan dapat menjadi sarana hiburan (Wulandari, 2018).

*Gadget* merupakan makna yang terdapat disalah satu bahasa di Inggris yang memiliki artikan benda atau alat elektronik yang berukuran

kecil dan mempunyai berbagai macam fungsi atau manfaat menurut Osland (Effendi, 2013). *Gadget* dapat berupa *computer* atau laptop, tablet *PC*, dan telepon genggam atau *smartphone*.

Hal ini menyebabkan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (yang berumur 22 tahun keatas) tetapi juga remaja (yang berumur 12-21 tahun) serta tidak ketinggalan anak-anak (yang masih berusia 7-11 tahun) bahkan yang paling ironis adalah anak yang masih berusia dini (3-6 tahun) yang masih belum cocok dalam menggunakan *gadget* (Windawati,2015). Hal ini terjadi karena adanya pasar bebas yang telah ada sejak tahun 2008, oleh karena Indonesia telah menjadi sasaran untuk penjualan produk elektronik terutama produk *gadget* hal ini lah yang menyebabkan *gadget* menjadi lebih mudah didapatkan di Indonesia.

Berkembangnya teknologi pada bidang informasi di Indonesia semakin berkembang dari waktu ke waktu. Oleh sebab itu timbul berbagai faktor seperti, semakin meratanya jaringan untuk menggunakan internet, bertambahnya cakupan *bandwidth* saat menggunakan internet, penggunaan teknologi dibidang internet dan komunikasi menjadi lebih optimal dari pada sebelumnya, perkembangan pada *smartphone* menjadi semakin canggih semakin berjalannya waktu, karena semakin majunya teknologi di *smartphone* semakin banyak fungsi-fungsi yang bertambah seperti media social dan *olshope* yaitu tempat jual beli melalui media social, hal tersebut menyebabkan

semakin banyak orang yang menggunakan *smartphone*.

Dari hasil data yang diperoleh dari situs *We Are Social* pada tahun 2020, jumlah masyarakat di Indonesia adalah 272,1 juta jiwa, sedangkan yang menggunakan *gadget* sebanyak 338,2 juta jiwa, Oleh sebab itu dapat di simpulkan bahwa pengguna *smartphone* lebih banyak dari pada jumlah penduduk Indonesia, hal tersebut dapat terjadi karena satu orang dapat menggunakan lebih dari satu *smartphone*. Pengguna pengguna internet sebanyak 175,4 juta jiwa dari total 64% masyarakat Indonesia serta pengguna dan pengguna media sosial sebanyak 160 juta jiwa lebih dari 59% masyarakat Indonesia masih aktif di media sosial. Penggunaan adalah suatu proses, cara, pemakaian dalam menggunakan sesuatu (KBBI, 2021). Dengan rata-rata waktu penggunaan internet sekitar 7 jam 59 menit perhari, dengan penggunaan media sosial sebanyak 3 jam 26 menit, serta waktu untuk menonton televise selama 3 jam 4 menit, mendengarkan musik selama 1 jam 30 menit dan bermain game selama 1 jam 23 menit. pengguna *gadget* adalah orang yang memiliki intensitas tinggi saat memakai *gadget* karena dapat menggunakannya selama 120 menit sehari dengan penggunaan sebanyak 75 menit untuk sekali penggunaan, maka bisa disimpulkan dalam sehari orang dapat menggunakan *gadget* secara berkali-kali dalam sehari (biasanya sampai 3x sehari) pemakaian *gadget* dengan durasi selama 30-75 menit dapat menyebabkan kecanduan pada *gadget* (Sari,2016). Ada juga pengguna *gadget* yang memiliki intensitas yang sedang yaitu pengguna yang

menggunakan *gadget* selama 40-60 menit sehari dengan penggunaan 2-3 kali sehari. Pemakaian *gadget* yang terlalu sering dapat menimbulkan dampak yang tidak baik bagi anak, sebab ada banyak tontonan di internet yang tidak baik jika terlalu sering ditonton oleh anak karena dapat menyebabkan ketergantungan pada *gadget* dimana hal tersebut dapat menjadi faktor yang menimbulkan dampak negatif pada anak (Prasetyo,2013).

Adapun pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di Tk pembina kota Tegal, yang diteliti oleh Adevia Maulidya Chikmah, Desy Fitrianihsih pada tahun (2018). penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah bisa memberikan dampak negatif pada anak usia prasekolah jika dilakukan secara berlebihan sehingga sebaiknya orang tua membatasi penggunaan *gadget* hanya pada waktu tertentu dan menyarankan anak untuk bermain dengan teman sebayanya sehingga tidak mengalami gangguan perkembangan psikosial pada anak.

Sedangkan pengaruh penggunaan *gadget* pada anak perkembangan sosial-emosional, yang dilakukan oleh Mildayani Suhana pada tahun (2017). Perkembangan emosi tidak luput dari pengembangan keterampilan sosial. Sebab orang hidup dilingkungan dinilai dengan cara tingkah laku dan juga emosi dari kehidupan sosialnya. Oleh sebab itu, keberhasilan perkembangan sosial pada anak akan sangat bergantung pada perkembangan sosialnya, sebab anak

tidak akan mendapat berbagai macam karakter dalam lingkungan sosial dari *gadget*. Anak tidak akan dapat kecanduan *gadget* jika pola asuh anak dan peran dari orang tua diperhatikan saat tumbuh kembang anak. Hendaknya orang tua berperan aktif untuk mengawasi dan mengatur anak saat menggunakan *gadget* agar perkembangan anak tidak terhambat karena terlalu sering menggunakan *gadget*.

Untuk bisa mengerti konsep dari anak tidak bisa dilihat dari satu konsep saja karena konsep anak memiliki konsep yang berbeda-beda, sesuai perspektif dan juga kepentingan yang berbeda-beda, konsep anak menurut hukum tentang perlindungan anak didalam undang-undang republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 pasal 1 ayat 1, anak merupakan seorang yang masih belum menginjak usia 18 tahun, yang termasuk juga yang masih berada dalam kandungan, UNICEF memberitahukan pengertian anak yang sama mengenai batasan usia pada anak yaitu yang memiliki usia antara 0 sampai 18 tahun. Menurut WHO (World Health Organization) patokan usia anak adalah pada saat anak masih berada dalam kandungan hingga anak berusia 19 tahun. Anak merupakan seseorang yang masih berusia di bawah 18 tahun. Menurut persetujuan Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa pada tanggal 20 November 1989 dan diartikan oleh Indonesia pada tahun 1990, bagian 1 ayat 1 berbunyi anak merupakan anugerah serta amanah yang diberikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang harus dirawat dan dijaga sebagai generasi selanjutnya untuk membangaun dan melanjutkan cita-

cita bangsa serta Negara dan juga Agama.

Anak sangat memerlukan perawatan, perlindungan, pengajaran serta kasih sayang. Anak-anak harus memperoleh keselamatan agar dapat berkembang secara efektif baik secara fisik, mental maupun sosial. Anak-anak masih dapat mengalami pertumbuhan serta perkembangan pada tubuh mereka sebelum mereka menginjak usia dewasa. Yang dimana perkembangan dapat dimaknakan sebagai tahapan untuk mengubah diri seseorang dari segi fisik dan psikis untuk meningkatkan proses kematangan atau kedewasaan yang berlangsung secara sistematis, progresif, danberkesinambungan (Syamsu,2012). Perkembangan seseorang merupakan sebuah integrasi dan proses biologis, kognitif, sosial, emosional. Yang dimana semua sapek tersebut akan saling melengkapi serta terhubung dan juga mempengaruhi satu dengan yang lain. Salah satu aspek itu adalah aspek emosional, emosional adalah sebuah perasaan yang sering diperlihatkan kepada seseorang serta sebuah kejadian yang pernah dilakukan. Berbeda- beda emosi termasuk dari adanya perasaan bahagia yang pernah dilakukan, perasaan marah terhadap seseorang, serta perasaan takut terhadap sesuatu. Bebearapa ahli percaya bahwa emosi dapat berganti tergantung suasana hati seseorang. Beberapa penyebab yang dapat mengubah proses perkembangan pada emosi anak, beberapa penelitian mengatakan bahwa emosi anak itu tergantung cara mereka belajar serta karena perkembangannya (Retno,2013)

Hasil penelitian yang telah dilakukan disebagian keluarga di daerah Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan bahwa semenjak anak-anak menggunakan *gadget* ketika sedang berada dirumah anak akan menjadi lebih susah diajak berbicara atau berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon orang tuanya saat sedang diajak berkomunikasi (Anggrahini,2013). apabila hal ini secara terus-menerus terjadi dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan emosional anak yang dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya akan tetapi dengan adanya *gadget* interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Semakin lama pemakai *gadget* tidak hanya terbatas pada orang dewasa, orang dewasa biasanya memakai *gadget*, *laptop*, *notebook* dan macam-macam jenis *gadget*, *gadget* juga tidak hanya dipakai oleh orang dewasa tetapi juga digunakan oleh anak- anak. Hal tersebut dapat kita jumpai karena orang dewasa tidak dapat mengawasi atau menjaga anak-anak mereka sehingga mereka menggunakan *gadget* anak dapat tenang sedangkan orang tuanya bekerja. Akan tetapi ada juga orang tua yang menggunakan *gadget* sebagai media agar anaknya bisa menjelajahi dan berinteraksi secara langsung terhadap dunia sekelilingnya. Jika anak telah memiliki rasa ingin tahu atau penasaran dengan sesuatu yang dimana dia keinginan tahunya meningkat maka *gadget* dapat menjadi media yang cocok untuk anak menjelajahi serta mengeksplor segala sesuatu yang ingin dia ketahui, hal tersebut dapat menjadi

dampak positif seperti, anak dapat memanfaatkan *gadget* untuk menambah pengetahuannya, *gadget* dapat menjadi sarana untuk mengasah kekreatifan anak, sebagai media untuk mempermudah anak untuk berkomunikasi. Tetapi *gadget* bisa menimbulkan dampak negatif jika anak tidak didampingi dengan orang tua saat menggunakan *gadget* hal tersebut dapat berdampak buruk untuk pertumbuhan anak.

*Gadget* dapat mengganggu konsentrasi anak jika di gunakan terlalu sering. Sebab didalam *gadget* terdapat beberapa fungsi yang dapat menghentikan proses anak dalam belajar di sekolah. Pada masa ini akan lebih menyukai menghabiskan waktunya dengan bermain dengan *gadget* dari pada menghabiskan waktunya dengan bermain dengan teman sebayanya, kebanyakan anak-anak lebih sering menguraung diri di dalam kamarnya sendiri dan bermain *gadget* sendirian radi pada pergi keluar untuk bermain dengan teman-temannya. Padahal terlalu lama memakai *gadget* dapat menimbulkan efek ketergantungan. Disaat anak memiliki ketergantungan pada *gadget* anak akan lupa bermain dengan temannya. Hal ini dapat menyebabkan emosi anak tidak terlatih padahal dengan cara bermain dengan temannya, anak dapat mengasah emosi anak sebab disaat bermain anak dapat belajar mengalah, belajar meminta maaf jika melakukan kesalahan, belajar untuk berdamai dengan teman dan bermain kembali, anak akan tertawa bersama jika melihat kejadian atau sesuatu yang lucu. Sedangkan jika anak ketergantungan pada *gadget*, anak tidak akan dapat mengenal diri sebab tidak

mendengarkan penilaian yang diberikan oleh temannya, anak tidak bisa mengendalikan diri dikarenakan saat marah tidak mendapat balasan dari *gadget*, anak akan sulit dalam berempati pada sesama hal ini yang dapat membuat anak kesulitan dalam bersosialisasi dengan sesama. Hal tersebut dapat menimbulkan gangguan pada pertumbuhan pada anak, gangguan yang dapat timbul antara lain seperti, karena kemajuan teknologi pekerjaan menjadi lebih mudah dari pada sebelumnya. Apalagi dengan ukuran *gadget* yang mudah dibawa kemana-mana, serta baebagai fungsi *gadget* yang berguna membuat *gadget* menjadi benda yang tidak bisa dipisahkan oleh kehidupan sehari-hari. *Gadget* yang dilengkapi fitur *games* dapat menimbulkan efek kecanduan pada anak, hal tersebut dapat menimbulkan efek negative untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tantangan pada orang tua zaman sekarang iyalah kemajuan pada teknologi serta media yang dapat menyebabkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangan pada masa aktif anak. Hal tersebut dapat terjadi karena anak mengenal *gadget* dengan fungsi yang salah serta kerena tidak diawasinya anak-anak saat menggunakan *gadget* maka dari itu bisa menimbulkan kecanduan pada anak. *Gadget* mamiliki dampak pada anak terganggu, anak akan kesulitan dalam berkonsentrasi, dapat mempengaruhi tingkah laku anak, sehingga dapat menmbulkan gangguan pada pertumbuhan dan perkembangan pada anak.

Dari hasil data yang kami temukan bahwa kebanyakan anak yang

memiliki usia 10 -11 tahun telah masuk kedalam tahap operasional konkret pada tingkat akhir. Yang biasanya memiliki kemampuan untuk berpikir dengan logis dan juga sistematis, serta dapat menyelesaikan masalah, serta menyusun strategi dan dapat menghubungkannya. Kemampuan yang telah meningkat seiringnya perkembangan, kemampuan berpikirnya dapat mewujudkannya dalam bentuk kata-kata dengan logis dan sistematis, dan juga kemampuan bersosialisasi siswa kelas 5 yang telah berkembang bersama teman sebayanya hingga dapat membuat kelompok-kelompok yang terkumpul atas dasar kebersamaan. Yang dimana karakteristik siswa kelas 5 yang telah berada ditahapan operasional konkret yang dimana siswa dapat membuat aturan-aturan dengan jelas serta logis, kecakapan berfikir logis yang terbatas pada benda yang memiliki sifat konkret, dapat melakukan klarifikasi serta dapat menarik kesimpulan dari suatu peristiwa, mengartikan dan juga mengembangkan suatu konsep (Trianto,2010)

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 10 wali murid diperoleh hasil bahwa penggunaan *gadget* pada anak adalah 1-2 jam sebanyak 3 anak 3-4 jam sebanyak 5 anak, dan 5-6 jam sebanyak 2 anak dalam sehari. Jenis *gadget* yang digunakan semua anak adalah *handphone*. Sebanyak 8 anak menggunakan *gadget* untuk bermain game sedangkan hanya 2 anak yang tidak bermain *games digadgetnya*. Sebanyak 6 anak lebih suka bermain dengan teman sekolahnya dari pada bermain *gadget* sedangkan hanya 4 anak yang lebih suka bermain

*gadget* dari pada bermain dengan temannya. Sebanyak 4 anak tidak merasa marah jika disuruh berhenti bermain *gadget* oleh orang tuanya sedangkan 6 anak akan marah jika disuruh berhenti. Sebanyak 4 anak tidak merasa cemas jika tidak menggunakan *gadget* dalam sehari sedangkan 6 anak sisanya akan merasa cemas. Semua anak tidak merasa canggung jika bermain dengan teman sekolahnya. Sebanyak 5 anak akan merasa sedih jika tidak bermain dengan *gadget*, sedangkan 5 sisanya tidak merasa sedih jika tidak bermain dengan *gadget*. Semua anak juga mencari informasi dengan menggunakan *gadget*.

Oleh sebab itu dimasa perkembangan ini anak-anak harusnya lebih diawasi dan dibimbing agar anak-anak dapat mengendalikan emosinya dengan baik, salah satu caranya adalah dengan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*. Hal ini dilakukan agar anak tidak salah memanfaatkan *gadget* untuk melakukan hal buruk yang dapat mengganggu perkembangan emosi anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah "Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda?"

### **C. Tujuan penelitian**

#### 1. Tujuan umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak pengguna *gadget* usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.
- c. Mengidentifikasi emosional pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.
- d. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

### **D. Manfaat bagi penelitian**

#### 1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

#### 2. Bagi Sekolah

Instansi tempat penelitian diharapkan dapat memanfaatkan proposal penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan bahan

masukannya untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar Dapat Membuat Pihak Sekolah Menjadi Lebih Peduli Kepada Perkembangan Anak Usia Sekolah Yang Sering Menggunakan *Gadget* Secara Berlebihan agar tidak berdampak buruk pada pesertadidiknya.

### 3. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan serta pertimbangan untuk penelitian lain yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian ini. Dan untuk peneliti selanjutnya disarankan meneliti pembahasan aspek bahasa dan aspek kepribadian.

## E. Keaslian penelitian

Tabel 1. 1 keaslian penelitian

Judul penelitian	Peneliti dan Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status	Renaldy J.C.Lahiwu, F.R. Raymond Maramis & Febi K. Kolibu (2021)	Terdapat hubungan antara kebiasaan penggunaan <i>gadget</i> dengan status mental kecerdasan emosional anak di SD Negeri 1	Jenis penelitian ini menggunakan	Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel siswa kelas V dan VI

Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di Sd Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe		Tahuna Kabupaten Sangihe	kuantitatif dengan desain <i>cross sectional</i> .	sedangkan peneliti menggunakan populasi dan sampel menggunakan anak SD kelas V di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.
Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal	Dinie Ratri Desiningrum, Yeniar Indriana & Siswati (2017)	Terdapat hubungan intensitas penggunaan <i>gadget</i> terhadap kecerdasan emosional pada remaja awal	Jenis penelitian kuantitatif	Menggunakan teknik quota-purposive sampling sedangkan peneliti menggunakan tehnik random sampling, populasi dan sampel penelitian ini menggunakan anak SMP sedangkan peneliti menggunakan populasi dan sampel anak SD kelas V di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.
Hubungan Antara Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial)	Lenny Maria Nahak, Pius A.L Berek, Elfrida Dana Riwoerohi & Maria Fatimah W. A Fouk (2019)	Terdapat hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial. Tetapi tidak Ada hubungan Antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan kecerdasan spiritual.	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif	Responden merupakan orang tua siswa SDK St. Theresia Atambua II sedangkan peneliti menggunakan populasi

Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua li			dengan metode <i>cross secsional</i>	dan sampel anak SD kelas V diSD Muhammadiyah 5 Samarinda
The Risk Of Smart phone Addiction To Emotional Mental Disorders Among Junior High School Students	Rizky Setiadi, Tini,Edi Sukamto & Umi Kalsum	Terdapat hubungan Kecanduan Smartphone dengan Gangguan mental Emosional dikalangan siswa SMP	Penelitian ini Menggunakan metode penelitian <i>Crosssecti onal</i>	Penelitian menggunakan Populasi dan Sampel siswa SMP sedangkan penlitii menggunakan Populasi dan Sampel anak SD kelas V di SD Muhammadiyah 5 Samarinda
The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students	Arlinda Sari Wahyuni, Ferdinan Benito Siahaan, Mudia Arfa, Ivana Alona & Nerdy Nerdy (2019)	Terdapat hubungan Antara durasi Bermain gadget dengan kondisi mental emosional siswa sekolah dasar Swasta Medan.	Penelitian ini menggunakan Metode penelitian <i>Crosssecti onal</i> ,	Penelitian ini Menggunakan populasi dan sampel siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Dasar Swasta Medan sedangkan penlitii menggunakan populasi dan sampel anak SD

				kelas V di SD Muhammadi yah 5 Samarinda.
--	--	--	--	--