

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini yang berkembang pesat, cepat serta semakin maju, masyarakat di seluruh dunia tidak luput dari perkembangan *gadget*, sehingga masyarakat di seluruh dunia memiliki alat digital tersebut (Sari, 2019). Dari segala gender dan segala usia memiliki alat yang canggih ini, walaupun pada dasarnya anak-anak padahal belum seharusnya diperbolehkan memiliki *gadget*. Tetapi dengan adanya *gadget* ini memudahkan pekerjaan yang susah bagi manusia, sehingga tidak bisa dipungkiri *gadget* juga sangat bermanfaat di kehidupan manusia.

Saat ini, semua orang bisa melakukan interaksi sosial dengan sangat mudah dan praktis, dengan memanfaatkan *gadget* seseorang bisa tetap berkomunikasi, walaupun jarak antara seseorang dengan yang lainnya berjauhan. *Gadget* merupakan suatu istilah yang dalam bahasa inggrisnya mengartikan suatu alat elektronik dengan ukuran kecil yang mempunyai berbagai macam fungsi menurut Osland (Effendi, 2013). *Gadget* dapat berbentuk *computer* atau laptop, tablet *PC*, dan telepon seluler atau *smartphone*.

Gadget saat ini sangat mudah ditemukan, karena hampir semua orang bisa memilikinya. *Gadget* tidak hanya menyebar di

tingkat remaja (usia 12-21 tahun) dan orang dewasa atau orang lanjut usia (usia 22 tahun keatas), tetapi juga menyebar pada anak-anak (dengan usia 7-12 tahun), hingga anak (usia 3-6 tahun) bisa menggunakan *gadget* yang seharusnya belum pantas untuk menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan berlakunya pasar bebas dunia pada tahun 2008, sehingga mengakibatkan Indonesia juga menjadi sasaran utama dalam penjualan produk-produk elektronik khususnya *gadget*.

Gadget saat ini merupakan teknologi yang sangat canggih karena mempunyai koneksi internet yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun. *Gadget* juga sangat mudah dibawa-bawa karena mempunyai ukuran yang relatif pas digenggaman dan dapat dimasukkan kedalam kantong atau tas. Hal ini yang menyebabkan masyarakat sangat menyukai alat elektronik ini.

Berdasarkan riset terbaru dari We Are Sosial tahun 2020, menyebutkan bahwa ada 175,4 juta penduduk di Indonesia sebagai pengguna internet, hal ini berarti ada kenaikan sebanyak 17% atau 25 juta pengguna internet di Indonesia. Dari total populasi penduduk di Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa artinya sebanyak 64% atau lebih dari setengah penduduk di Indonesia sudah merasakan mengakses media sosial atau bisa disebut dunia maya.

Presentase untuk pengguna internet ini dari segala usia yang masing-masing memiliki jenis perangkat diantaranya *mobile phone* (96%), *smartphone* (94%), *non-smartphone mobile phone* (21%), laptop atau *computer* (66%), tablet (23%), konsol *game* (16%), dan *virtual reality device* (5,1%). Sehingga dapat diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang memiliki ponsel yaitu sebanyak 338,2 juta penduduk, dan 160 juta pengguna *gadget* di Indonesia aktif di media sosial (sosmed). Maka dibanding dengan tahun 2019, ada ditemukan peningkatan 10 juta orang Indonesia yang aktif di media sosial.

Waktu yang digunakan penduduk Indonesia untuk mengakses internet adalah rata-rata menghabiskan waktu selama 7 jam 69 menit perhari, media sosial selama 3 jam 26 menit, lama menonton televisi 3 jam 4 menit, *streaming music* selama 1 jam 30 menit dan yang terakhir bermain konsol game 1 jam 23 menit.

Terlalu sering menggunakan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi anak, karena tidak semua yang ada di internet merupakan tontonan yang bersifat baik bagi anak. Secara tak sadar, bahwa anak-anak telah mengalami ketergantungan pada pemakaian *gadget*. Dimana ketergantungan inilah yang dapat menjadi salah satu faktor dampak negatif yang sangat mempengaruhi anak-anak (Prasetyo, 2013).

Sebagian orang tua mungkin bermaksud mengenalkan *gadget* dari usia dini agar anak dapat mengeksplor dan berinteraksi secara langsung terhadap dunia sekitar. Anak-anak yang dalam fase masa serba ingin tahu dengan mudahnya mengeksplor segala hal melalui *gadget*. *Gadget* memiliki dampak positifnya yaitu menambah pengetahuan, melatih kreatifitas anak, mempermudah dalam berkomunikasi. Tetapi, apabila penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak dalam pengawasan orang tua sangat akan berdampak negatif pada perkembangan anak.

Pemakaian *gadget* pada anak usia dini bisa mengakibatkan kosentrasi anak terganggu. Karena *gadget* mamiliki banyak fitur-fitur canggih yang dapat menghambat proses belajar anak di sekolah. Saat ini anak-anak lebih suka memakai *gadget* sebagai alat menghabiskan waktu, tidak seperti dulu yang lebih sering bermain di luar rumah bersama teman. Hampir semua anak yang hidup di zaman modern ini lebih sering bermain dengan *gadget* untuk menghabiskan waktu luang sendiri di dalam kamar mereka. Terlalu sering menggunakan *gadget* bisa mambuat anak menjadi kepibadian yang antisocial. Ini terjadi karena anak tidak diperkenalkan untuk menyapa orang lain di lingkungan sekitar rumahnya. Waktu untuk saling menyapa orang lain akan hilang karena anak terlalu asik dengan semua kesendirian yang telah dia buat saat bermain *gadget*.

Anak merupakan seseorang yang belum menginjak masa remaja atau dewasa, dalam sisi hukum anak dimaknai sebagai seseorang yang masih dibawah umur atau berusia lebih muda. Anak merupakan seseorang yang belum menginjak umur 18 tahun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara etimologis anak adalah manusia yang masih kecil atau manusia yang belum dewasa. Pada masa inilah anak-anak mengalami proses perkembangan, mulai dari perkembangan fisik, kognitif, sosial, bahasa, emosional, moral, dan penghayatan agama.

Perkembangan merupakan sebuah proses perubahan dalam diri seseorang dalam rentang hidupnya mulai dari fisik (jasmani) dan psikis (rohani) menuju tingkat kematangan atau kedewasaan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012). Perkembangan sosial adalah salah satu dari proses perkembangan anak yang nantinya akan membentuk kepribadian anak dimasa yang akan datang. Jika anak gagal dalam menjalankan peran sosial maka akan sulit untuk lingkungan menerima. Hal ini akan mengakibatkan penyesuaian diri dan kelompok bagi anak akan terganggu, anak juga akan menilai dirinya kurang baik dan mengakibatkan konsep diri yang kurang baik (Musfirah, 2013)

Interaksi sosial merupakan salah satu proses dalam aspek perkembangan anak usia sekolah. Anak memerlukan interaksi

sosial dengan orang lain disekitarnya untuk mengembangkan diri dan dapat menimbulkan rasa percaya diri anak. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu, atau individu dengan kelompok yang terjadi dengan melalui kontak sosial dan komunikasi (Novitasari, 2016). Hal ini dapat dilakukan melalui media komunikasi salah satunya yaitu dengan menggunakan *gadget*.

Dari hasil wawancara pendahuluan peneliti ke 10 wali murid, didapatkan hasil lama penggunaan *gadget* anak bermain *gadget* 4 anak selama > 7 jam, 4 anak > 2 jam, dan 2 anak hanya selama sekolah melalui daring. Jenis *gadget* yang digunakan 6 anak menggunakan Android dan 4 anak menggunakan iOS. Interaksi sosial anak dengan orang tua 7 anak baik, dan 3 anak kurang baik. Interaksi sosial anak dengan teman sebaya 7 anak baik dan 3 anak kurang baik. Interaksi sosial anak dengan lingkungannya 5 anak baik dan 5 anak kurang baik.

Maka dari itu dimasa perkembangan ini, anak-anak harus sangat diawasi dan diarahkan agar nantinya anak-anak ini dapat menjadi seseorang yang memiliki kepribadian baik. Salah satunya caranya adalah mengawasi saat anak menggunakan alat elektronik *gadget*. Ini dilakukan agar anak tidak salah saat menggunakan *gadget* untuk melakukan hal buruk yang dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adalah “Apakah Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial 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 Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak pengguna *gadget* usia sekolah dasar
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar
- c. Mengidentifikasi perkembangan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar

- d. Menganalisis adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

2. Bagi Sekolah

Instansi tempat penelitian diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar dapat membuat pihak sekolah menjadi lebih peduli pada interaksi sosial anak usia sekolah yang sering menggunakan *gadget* secara berlebihan agar tidak berdampak buruk pada peserta didiknya.

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 Interaksi Sosial 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	Penulis dan Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Hubungan penggunaan <i>smartphone</i> dengan interaksi sosial pada anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah 23 Medan tahun 2019	Kamaliah Ainun, Kristina, dan Rizki Ramayanda (2019)	Terdapat hubungan penggunaan <i>smartphone</i> dengan Interaksi Sosial pada anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah 23 Medan Tahun 2019	1). Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . 2). Subjek penelitian peneliti juga	Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>total sampling</i> sedangkan Peneliti menggunakan teknik <i>random sampling</i> .

			menggunakan anak usia sekolah dasar.	
Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember	Dwi Maulidiandari Endri (2017)	Terdapat Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember	1). Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . 2). Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>random sampling</i>	Pada penelitian ini subjek seluruh siswa SD sedangkan peneliti berfokus pada siswa kelas 5 SD
Pengaruh Intensitas Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah	Faiz Noormiyanto (2018)	Terdapat Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus	1). Penelitian menggunakan metode kuesioner 2). Penelitian pada anak usia sekolah dasar	1). Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kausal. Sedangkan peneliti menggunakan metode <i>cross</i>

			Jawa Tengah		<i>sectional</i>
The Ability Of Early Childhood & Social Interaction Based On Gadget Giving By Parents In Sukorejo Village, Gunungpati District Of Semarang City	Laely Hidayati & Diana (2018)		Tidak terdapat perbedaan interaksi sosial anak usia dini berdasarkan pemberian <i>gadget</i> oleh orang tua di kelurahan sukorejo kecamatan gunungpati kota semarang	Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif	Penelitian ini menggunakan sampel anak TK sedangkan peneliti menggunakan sampel anak SD.
Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget	Dwi Retnaningsih, Qonita, & Arifianto (2020)		Terdapat hubungan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget	Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan <i>random sampling</i> . Populasi dan sampel sama-sama anak SD	Populasi penelitian sejumlah 92 orang sedangkan populasi penelitian peneliti sejumlah 128 orang
Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap	Tiurlan M. Doloksaribu, M.Kep & Julya Valentine		Terdapat Hubungan Intensitas Penggunaan	Desain Penelitian menggunakan <i>cross sectional</i>	Populasi dan sampel yang penelitian ini gunakan yaitu

Interaksi Sosial	Christiani Zai	Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa/ Kelas VIII Di SMP Swasta Pencawan Medan	(2019)		Anak SMP sedangkan peneliti menggunakan Anak SD
Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Inteaksi Sosial Pada Anak	Dewi Aqlima	Terdapat Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak	(2020)	Jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan teknik <i>random sampling</i>	Penelitian ini mengambil populasi dan sampel di 5 sekolah yang berbeda sedangkan peneliti hanya befokus pada 1 sekolah
