

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan seseorang dapat dilihat melalui fase-fase perkembangan dari lahir sampai akhir hayat. Fase perkembangan tersebut yaitu usia pra sekolah, masa usia sekolah dasar, masa usia sekolah menengah, dan masa usia mahasiswa (Yusuf, 2011). Seseorang mengembangkan hubungan dengan lingkungan sosial pada perkembangan masa usia sekolah dasar. Anak mulai menyesuaikan diri tanpa didampingi oleh orang tua dengan bersosialisasi dan berperilaku yang dapat diterima secara sosial.

Anak usia sekolah merupakan masa anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, 2009). Perkembangan psikososial anak akan berfokus dalam mempelajari keterampilan yang bermanfaat dan mengembangkan harga diri yang positif (Taylor, et al, 2011).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan

lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto & Onibala, 2015). Hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget, faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia, di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016).

Gadget yang memiliki akses yang tidak terbatas dapat memberikan sumbangan positif terhadap wawasan dan pengetahuan anak, baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Meskipun demikian, jika anak mulai kecanduan artinya tidak bisa terlepas dari gadget, maka hal itu akan menimbulkan pengaruh yang buruk. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain menjadi pribadi tertutup, kesehatan terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, serta ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014).

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan

rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuaupun enggan (Chusna, 2017).

Penggunaan gadget yang tidak tepat berdampak pada kesehatan maupun perkembangan anak serta gangguan interaksi sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) diketahui bahwa pada saat anak menggunakan gadget, waktu yang dihabiskan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan waktu untuk belajar, terlebih saat anak tidak didampingi oleh orang tua. Dampak *gadget* pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi (Febrino, 2017).

Pendapat Wijanarko (2016) bahwa biasanya jika *gadget* diambil maka anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak atau tantrum. Perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang, jika tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus

dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan. Kurangnya kesadaran orang tua tentang memberikan pengasuhan kepada anak-anak pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia dini dan dampak yang akan diterima anak-anak sehubungan dengan perkembangan yang maju (Setianingsih et al., 2018).

Peran orang tua sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah mengetahui konten yang diakses anak, membuat kesepakatan penggunaan internet, menggunakan internet untuk belajar, dan menggunakan *software* untuk menangkis situs berkonten negatif. Anak-anak harus diberitahu mengenai konten yang baik dan buruk dan diarahkan untuk melaporkan apabila menemukan konten-konten negatif. Dengan begitu, maka anak akan dapat memilih sendiri konten-konten yang baik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa

orang tua harus memberikan batasan kepada siswa dalam hal intensitas dan pemanfaatan gadget bagi siswa (Rozalia, 2017).

Pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arahan serta bimbingan orang tua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten (Viandari, 2018). Terkadang juga *gadget* dapat dijadikan para orang tua mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga orang tua menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya (Widiawati & Sugiman, 2014).

Teknologi seluler tampaknya telah memainkan peran penting dalam komunikasi manusia. Beberapa penelitian telah dilakukan tentang dampak komunikasi pada komunikasi tatap muka di Amerika dan Eropa (Emma, 2016) pada "Penggunaan media sosial dan teknologi digital di kalangan kaum muda Adat di Australia" dan Emily (2015) tentang "Pengaruh Teknologi pada Komunikasi Tatap Muka". Peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak harus diperhatikan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Warsiyah (2015) dimana pendampingan orang tua dapat mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian gadget. Dalam kehidupan sehari-hari individu akan bertemu dengan individu yang lain untuk menjalin hubungan sosial. Hubungan sosial tersebut bisa dimulai dari ruang lingkup yang kecil yaitu keluarga lalu berlanjut pada

lingkungan sekolah dan lingkungan yang lebih luas yaitu masyarakat. Dalam melakukan proses sosialisasi dibutuhkan interaksi sosial agar dalam menjalin hubungan sosial dengan individu lain dapat mencapai tujuan. (Hanurawan,2012) menjelaskan bahwa “Sosialisasi adalah proses yang berjalan sepanjang hidup sosial manusia itu sendiri, mulai masa anak sampai masa lanjut usia”.

Menurut Mulyani (2013) menjelaskan bahwa kemampuan individu dalam menjalin interaksi sosial dengan lingkungannya memiliki kontribusi besar dalam meraih kebahagiaan dalam hidupnya. Berdasarkan pemaparan diatas bahwa interaksi sosial adalah hubungan oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok sehingga dapat terciptanya perilaku saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Kemampuan interaksi sosial merupakan kesanggupn bawaan sejak lahir atau merupakan hasil pelatihan atau praktik. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia Menurut Fatnar dan Anam (2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Jika anak usia 5-6 tahun saja interaksi sosialnya sudah

mendapat dampak dari penggunaan gadget maka akan berdampak terhadap perkembangan psikososial pada tahap perkembangan interaksi sosial anak usia sekolah yaitu 6-12 tahun.

Fenomena yang terjadi saat ini, Anak lebih suka mengakses gadget sehingga mengurangi kegiatan mereka untuk berinteraksi baik dengan keluarga, teman sebaya maupun dengan orang lain. Dan saat anak bermain dengan teman-temannya, anak-anak lebih asyik dengan gadgetnya masing-masing. Hal ini menjadikan anak acuh terhadap lingkungan sekitarnya dan mengakibatkan interaksi sosial anak terganggu.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada siswa SD N 1 Pamijen Sokaraja. Hampir seluruh siswa sudah memiliki dan menggunakan gadget. Beberapa siswa pernah membawa gadget ke sekolah. Ada siswa yang mengatakan lebih sering bermain gadget dari pada berinteraksi dengan orang tua dan mereka membantah orang tuanya saat orang tua melarang bermain gadget. Berkembang pesatnya pengguna gadget di kalangan anak-anak, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai “Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan peran

pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan Kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak dari usia, jenis kelamin, dan kelas di SD N 1 Pamijen Sokaraja
- b. Mengetahui gambaran peran pengawasan orang tua pada anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja
- c. Mengetahui gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja
- d. Mengetahui gambaran kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja
- e. Mengetahui hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SDN 1 Pamijen Sokaraja

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Responden

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden yaitu dapat meningkatkan kesadaran responden akan pengaruh pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi, masukan atau sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengantisipasi maraknya anak usia sekolah yang menggunakan gadget yang dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak.

3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua perlu menambah informasi dan pengetahuan sehingga orang tua dapat memperketat dalam melakukan pengawasan anak dan orang tua lebih bijak dalam membatasi anak bermain gadget sehingga tidak mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melibatkan lebih banyak lagi asisten peneliti dan sebaiknya peneliti dibantu lebih dari satu asisten peneliti. Sehingga siswa lebih terkondisikan pada saat pengisian kuesioner.