

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Desain metedologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Novitasari dan Khotimah, 2016)	Penelitian ini berjenis penelitian <i>ex-post facto</i> dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	Hasil perhitungan uji linier sederhana statistik diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan terhitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun	Penelitian kuantitatif	penelitian menggunakan uji chi square, dan variabel independen yang digunakan yaitu : peran pengawasan orang tua dan kecanduan <i>gadget</i>
2.	Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak (Indian Sunita, Eva Mayasari, 2018)	Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuisisioner kepada orang tua yang berisi pertanyaan tentang pengawasan dan dampak penggunaan gadget pada anak.	Hasil uji statistik diketahui ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna gadget denganp value 0.05. Pada penelitian ini didapatkan hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tuadengan dampak pengguaan gadget pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru.	Pendekatan kuantitatif	Penambahan variabel bebas yaitu kecanduan gadget dan variabel terikat kemampuan interaksi sosial

3.	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar (Witarsa,dkk 2018)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisocial.	Penelitian kuantitatif	Ada penambahan variabel yaitu pengawasan orang tua
4.	Effect of Technology on Face-to-Face Communication (Emily Drago,2015)	Penulis melakukan observasi lapangan dan survei	Pengamatan lapangan menghasilkan hasil yang serupa tentang penggunaan teknologi dan kebiasaan di kalangan siswa Elon. Dari lebih dari 200 siswa yang diamati, 69% menggunakan teknologi dalam satu atau lain cara.	Variabel bebas yang digunakan yaitu komunikasi / interaksi sosial	Variabel yang digunakan yaitu : pengawasan orangtua dan kecanduan gadget dan responden yang digunakan yaitu anak sekolah dasar

Penulis ditemukan bahwa 78 dari 134 siswa yang diamati sendirian (58%) sedang mengirim pesan atau memegang telepon mereka, 21 (16%) berbicara di telepon atau memakai penutup telinga, dan hanya 35 siswa (26%) yang tidak menggunakan teknologi apa pun. Penulis merasa penting untuk mengamati penggunaan teknologi dan kebiasaan siswa sementara dengan yang lain baik. Penulis menemukan bahwa 38 dari 100 siswa (38%) sementara yang lain tidak menggunakan teknologi; 62% keduanya SMS, berbicara di telepon, atau menggunakan komputer atau table

5.	The Impact of Using Gadgets at School Age on Social Behavior of Children in Semata Village (Frahasini,dkk 2018)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diolah dengan model pengumpulan data interaktif, reduksi data, penyajian data,	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di antara anak-anak sekolah dasar / sederajat dominan untuk tujuan hiburan, siswa SMP / sederajat untuk tujuan hiburan dan sesekali hobi minat	Meneliti penggunaan gadget di usia sekolah	Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Responden yang diambil anak sekolah dasar, Penambahan
----	---	---	---	--	--

dan verifikasi atau penarikan kesimpulan	formal, sedangkan SMA / anak-anak sederajat untuk hiburan, hobi, dan tujuan formal. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar / sederajat dengan mensyaratkan batas waktu untuk penggunaan gadget dan situs yang digunakan. Di tingkat SMP / sederajat dengan ketentuan batas intensitas untuk penggunaan gadget. Anak SMA / sederajat melalui pengawasan yang tidak membatasi anak-anak.	variabel independen yaitu peran pengawasan orangtua
--	--	---

B. Gadget

a. Pengertian

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. Gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu *smartphone*, *i phone*, komputer, laptop dan tab (Manumpil, 2015).

b. Jenis-jenis gadget

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis gadget yang sering digunakan (Irawan, 2013). Jenis-jenis gadget diantaranya:

- 1.) *Iphone* Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar
- 2.) *Ipad* Merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi
- 3.) *Blackberry* Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler
- 4.) *Netbook* Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet
- 5.) *Handphone* Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemanamana dan memiliki

kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan,)

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain gadget

Menurut Efendi (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain Gadget adalah :

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua.

Hal ini menyebabkan anak menyalurkan perhatiannya dengan bermain gadget. Anak menjadikan gadget sebagai media untuk menghibur diri. Semakin kurang komunikasi anak dengan orang tua dapat meningkatkan intensitas anak bermain gadget

- b. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak

Hal ini tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada pengawasan dari orang tua. Karena kurangnya pengawasan orang tua, anak akan lebih bebas dalam mengakses gadget, yang dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan gadget

- c. Kesalahan pola asuh orang tua kepada anak

Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan menimbulkan anak yang kurang pengawasan orang tua sehingga dapat meningkatkan

intensitas anak dalam bermain gadget. Anak yang terlalu dikekang, dicurigai atau bahkan didiamkan akan menyebabkan anak merasa tidak dihargai. Anak akan lebih memberontak dan memanfaatkan waktu untuk bermain gadget sebagai pelampiasan kekecewaan terhadap orang tua.

d. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton

Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurangnya aktivitas bermain bersama anak dapat menimbulkan perasaan bosan terhadap aktifitas sehari-hari.

d. Penggunaan gadget

Penggunaan gadget dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Judhita (2011) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

C. Kecanduan Gadget

a. Pengertian

Menurut Paramita (2016) kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya.

Kecanduan biasanya ditangani oleh departemen neuropsikiatri. Kecanduan merupakan fenomena yang memanifestasikan toleransi, gejala penarikan, dan ketergantungan, disertai masalah sosial (O'Brien, 2010). Kecanduan dianggap oleh WHO sebagai ketergantungan, seperti terus menerus menggunakan sesuatu untuk kepentingan, kenyamanan, atau stimulasi, yang sering menyebabkan keinginan ketika hal tersebut tidak ada (Davey, 2014).

b. Faktor-faktor kecanduan gadget

Ada empat faktor penyebab kecanduan *smartphone* (Agusta, 2016), yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

- 1.) Tingkat sensation seeking yang tinggi. Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi

kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial (Ruch & Zuckerman, 2001).

2.) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

3.) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.

4.) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman (Agusta, 2016). Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel

c. Aspek – aspek kecanduan

Berdasarkan Kwon, dkk (2013) terdapat enam faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan gadget antara lain :

- a. *Daily-life disturbance* : dapat diartikan sebagai dampak-dampak negatif yang timbul akibat penggunaan smartphone dan hal ini dirasakan langsung oleh pengguna smartphone tersebut.
- b. *Positive anticipation* : digambarkan sebagai perasaan gembira saat menggunakan smartphone, bahkan merasa kosong saat tidak menggunakannya.
- c. *Withdrawal* : tidak sabaran saat tidak menggunakan smartphone, dan perasaan kesal ketika diganggu saat menggunakan smartphone.
- d. *Cyberspace-oriented relationship* : utamanya menyangkut pertanyaan tentang hubungan seseorang yang diperoleh melalui teknologi telepon.
- e. *Overuse* : mengacu pada penggunaan smartphone yang tidak terkontrol.
- f. *Tolerance* : berusaha untuk mengontrol penggunaan smartphone tetapi selalu gagal melakukannya.

d. Tanda-tanda Anak Kecanduan Gadget

Menurut Maulida (2013) Tanda-tanda anak usia SD kecanduan gadget sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget .
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

D. Peran Pengawasan Orang Tua

a. Pengertian

Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anak (Friedman et al.,2010). Pendapat yang sedikit berbeda dikemukakan oleh Saputra, (2008) yang menyatakan bahwa “pengawasan adalah usaha yang dilakukan oleh pengawas untuk memberikan

bantuan kepada individu dalam memperbaiki kinerjanya”yaitu usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya. Definisi ini menunjukkan bahwa kegiatan pengawasan memungkinkan untuk memberikan bantuan dalam bentuk tertentu seperti *advice*, rekomendasi, keputusan, koreksi, dan sebagainya agar individu pelaksana pekerjaan dapat meningkatkan kinerja atau memenuhi standar kinerja yang ditetapkan.

b. Peranan Orang tua dalam Penggunaan Gadget

Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi semakin membuat orang tua melakukan pengawasan lebih ekstra lagi, jenis dan fungsi gadget yang semakin beraneka ragam membuat anak dimanjakan oleh gadget mereka. Banyak anak ataupun pelajar sekolah yang menenteng ponsel ataupun tablet kemana-mana, ini menjadi kekhawatiran bagi beberapa orang tua karena takut anak mereka tergelincir ke hal-hal negatif, apalagi Smartphone yang semakin canggih. Fungsi ponsel bukan lagi untuk menelpon dan mengirim pesan, tetapi juga mengirim gambar dan foto, browsing internet, nonton video, main game, merekam audio, video, eksis di media sosial dan banyak lagi (Edy, 2015)

c. Macam Gaya Pengawasan Kepada Anak

Menurut Kusuma (2013) ada 4 macam gaya pengawasan kepada anak, yaitu:

a. Hangat dan tegas (*Authoritative Parenting*)

Dalam pengawasan ini, sikap orang tua adalah berperilaku tegas, dan memicu anak-anaknya untuk lebih mandiri, lebih dapat melakukan segala hal dengan kemampuan sendiri anak tersebut dan dilakukan untuk dapat menjadikan anak tersebut menjadi pribadi yang dapat melakukan hal dengan mandiri nantinya. Disini orang tua ikut andil untuk memberikan kesempatan anak membuat keputusan di keluarga, orang tua menunjukkan kasih sayang dan sabar memahami anaknya. Hal ini dapat membuat satu sama lain saling memahami untuk dapat menerima keputusan yang nantinya ada. Pengaruh pengawasan ini adalah dapat lebih memicu keberanian, motivasi, dan kemandirian seorang anak. Pola asuh ini juga dapat mendorong tumbuhnya kemampuan sosial, meningkatkan rasa percaya diri, dan tanggung jawab sosial. Mereka juga tumbuh dengan baik, bahagia, penuh semangat, dan memiliki kemampuan pengendalian diri sehingga mereka memiliki kematangan sosial dan moral, lincah bersosial, adaptif, kreatif, tekun belajar di sekolah, serta mencapai prestasi belajar yang tinggi.

b. Kurang mau menerima kemauan anak (*Authoritarian Parenting*)

Dalam pengawasan ini, sikap orang tua adalah lebih menggunakan hukuman, batasan-batasan terhadap anak mereka. Sikap orang tua tersebut adalah mereka membuat peraturan-peraturan dan tuntutan yang harus dipatuhi anak-anak mereka. Di pola asuh ini, orang tua kurang hangat, kurang menerima, dan kurang mendukung kemauan dan keinginan dari anaknya. Mereka membuat suatu batasan yang harus dipatuhi oleh anak mereka. Di pola pengasuhan seperti ini mendorong anak melakukan hal yang dapat membuat mereka memberontak pada saat usia mulai menginjak remaja, membuat sang anak ketergantungan pada orang tua, susah untuk aktif dalam masyarakat, sulit untuk bersosialisasi aktif, mereka kurang percaya diri, frustrasi, tidak berani menghadapi masalah yang ada, dan mereka suka mengucilkan diri.

c. Sedikit waktu untuk anak (*Neglect Parenting*)

Dalam pola pengawasan ini, orang tua kurang memiliki komitmen untuk anaknya. Mereka jarang ada waktu untuk anaknya, dan mereka lebih mengutamakan suatu hal dibanding anaknya, dengan pola ini orang tua harus menanggulangi itu semua dengan memenuhi tuntutan anak mereka dengan memberikan apa yang anak mau selagi mereka mampu. Orang tua di pola ini cenderung tidak mengetahui bagaimana perilaku dan kebiasaan anak mereka.

d. Memberikan kebebasan tinggi pada anak (*Indulgent Parenting*)

Dalam pola pengawasan ini, orang tua kurang memperhatikan faktor kedisiplinan dan lebih mengutamakan kemauan anak, anak bebas memilih pada hal yang mereka inginkan, anak bebas bertindak sesuai yang mereka mau. Orang tua dalam hal ini cenderung lebih memanjakan anaknya, melindungi anaknya dengan sangat, membiarkan anaknya berbuat kesalahan, dan menjauhkan anak dari paksaan, keharusan, hukuman, dan enggan meluruskan penyimpangan perilaku anak. Pola ini akan membuat anak suka menentang, tidak patuh jika disuruh tidak sesuai kehendak anak tersebut, hilangnya rasa tanggung rasa, dan kurang bertoleransi dalam bersosialisasi dimasyarakat. Anak akan suka meminta dan membuat mereka selalu manja dan sulit untuk berprestasi di sekolahnya.

E. Anak Usia Sekolah

a. Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut WHO (World Health Organization) adalah golongan anak yang berusia antara 7 sampai 15 tahun. Anak usia sekolah adalah anak-anak yang dianggap sudah mulai mampu bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orangtua mereka, teman sebaya dan orang lain. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, et al., 2009).

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Anak sekolah merupakan golongan yang mempunyai karakteristik mulai mencoba mengembangkan kemandirian dan menentukan batasan-batasan norma. Di sinilah variasi individu mulai lebih mudah dikenali seperti pertumbuhan dan perkembangannya, pola aktivitas, kebutuhan zat gizi, perkembangan kepribadian, serta asupan makanan (Yatim, 2005). Ada beberapa karakteristik lain anak usia ini adalah sebagai berikut :

1. Anak banyak menghabiskan waktu di luar rumah
2. Aktivitas fisik anak semakin meningkat
3. Pada usia ini anak akan mencari jati dirinya

c. Tahap-tahap perkembangan menurut Erikson

1. Tahap Trust vs Mistrust (Percaya & Tidak Percaya, 0-1 tahun)

Suatu tahap psikososial pertama yang dialami dalam tahun pertama kehidupan. Suatu rasa percaya menuntut perasaan nyaman secara fisik dan sejumlah kecil ketakutan serta kekhawatiran akan masa depan. Kepercayaan pada masa bayi menentukan harapan bahwa dunia akan menjadi tempat tinggal yang baik dan menyenangkan. Ini terjadi pada Rasa percaya usia dari lahir sampai satu tahun. Anak yang mendapatkan kasih sayang dan perlindungan yang cukup dari orang tua atau orang dewasa disekitarnya. Akan mempersepsikan dunia ini sebagai tempat yang aman untuk hidup sehingga ia percaya diri. Rasa

kepercayaan menurut perasaan nyaman secara fisik dan jumlah ketakutan minimal akan masa depan. Kebutuhan-kebutuhan dasar bayi dipenuhi oleh pengasuh yang tanggap dan peka.

2. Otonomi (Autonomy) VS malu dan ragu-ragu (shame and doubt)

Tahap perkembangan kedua yang berlangsung pada masa bayi dan baru mulai berjalan (1-3 tahun).Setelah memperoleh rasa percaya kepada pengasuh mereka, bayi mulai menemukan bahwa perilaku mereka adalah atas kehendaknya.Mereka menyadari kemauan mereka dengan rasa mandiri dan otonomi mereka. Bila bayi cenderung dibatasi makamereka akan cenderung mengembangkan rasa malu daan keragu-ragauan. Pada masa ini, anak-anak sudah mulai mengenal dunia dengan cara merangkak, berjalan, dan sering sekali harus menghadapi konflik dengan orang dewasa di sekitarnya. Sering munculnya berbagai kemauan anak setelah memperoleh kepercayaan dari pengasuh, bayi mulai menemukan bahwa mereka memiliki kemauan yang berasal dari diri mereka sendiri.Mereka menegaskan rasa otonomi atau kemandirian mereka.Mereka menyadari kemauan mereka.

3. Inisiatif (initiative) vs rasa bersalah (Guilt)

Merupakan tahap ketiga yang berlangsung selama tahun-tahun sekolah.Ketika mereka masuk dunia sekolah mereka lebih tertantang dibanding ketika masih bayi.Anak-anak diharapkan aktif untuk

menghadapi tantangan ini dengan rasa tanggung jawab atas perilaku mereka, mainan mereka.

Anak- anak bertanggung jawab meningkatkan prakarsa. Namun, perasaan bersalah dapat muncul, bila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat mereka sangat cemas. Ini terjadi pada usia 4 sampai 5 tahun. Pada usia ini anak sudah mulai punya kemampuan motorik dan mental yang bagus. Anak juga sudah mulai mengenal dunia luar. Orang tua yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi melalui permainan, maka akan membangun inisiatif dan kreativitas anak. Ketika anak-anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka lebih tertantang dan perlu mengembangkan perilaku yang lebih bertujuan untuk mengatasi tantangan-tantangan ini. Anak-anak diharapkan menerima tanggung jawab yang lebih besar. Namun, perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul jika anak-anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa terlalu cemas.

4. Industry vs Inferiority (Tekun vs Rasa Rendah Diri, 6-12 tahun)

Anak yang sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial akan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga terhadap identitasnya. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia sekolah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga. Dukungan dari orang tua dan gurunya akan membangun

perasaan kompeten serta percaya diri, dan pencapaian sebelumnya akan memotivasi anak untuk mencapai pengalaman baru. Sebaliknya kegagalan untuk memperoleh prestasi penting dan kurangnya dukungan dari guru dan orang tua dapat membuat anak menjadi rendah diri, merasa tidak kompeten dan tidak produktif.

5. Identity vs Role Confusion (Identitas vs Kebingungan Peran, 12-18 tahun)

Pada tahap ini seorang anak remaja akan mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka sebenarnya, dan biasanya anak akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk melewati hal tersebut. Jika anak dapat menjalani berbagai peran baru dengan positif dan dukungan orang tua, maka identitas yang positif juga akan tercapai. Akan tetapi jika anak kurang mendapat bimbingan dan mendapat banyak penolakan dari orang tua terkait berbagai peranannya, maka ia bisa jadi akan mengalami kebingungan identitas serta ketidak yakinan terhadap hasrat serta kepercayaan dirinya.

6. Intimacy vs Isolation (Keintiman vs Isolasi, 18-35 tahun)

Tahap pertama dalam perkembangan kedewasaan ini biasanya terjadi pada masa dewasa muda, yaitu merupakan tahap ketika seseorang merasa siap membangun hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain. Jika sukses membangun hubungan yang erat, seseorang akan mampu

merasakan cinta serta kasih sayang. Pribadi yang memiliki identitas personal kuat sangat penting untuk dapat menembangkan hubungan yang sehat. Sementara kegagalan menjalin hubungan bisa membuat seseorang merasakan jarak dan terasing dari orang lain.

7. Generativity vs Stagnation (Bangkit vs Stagnan, 35-64 tahun)

Ini adalah tahap kedua perkembangan kedewasaan. Normalnya seseorang sudah mapan dalam kehidupannya. Kemajuan karir atau rumah tangga yang telah dicapai memberikan seseorang perasaan untuk memiliki suatu tujuan. Namun jika seseorang merasa tidak nyaman dengan alur kehidupannya, maka biasanya akan muncul penyesalan akan apa yang telah dilakukan di masa lalu dan merasa hidupnya mengalami stagnasi.

8. Integrity vs Despair (Integritas vs Keputusasaan, 65 tahun keatas)

Pada fase ini seseorang akan mengalami penglihatan kembali atau flash back tentang alur kehidupannya yang telah dijalani. Juga berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya tidak terselesaikan. Jika berhasil melewati tahap ini, maka seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan, namun jika gagal mereka bisa menjadi putus asa

F. Interaksi Sosial

a. Pengertian

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial antar individu maupun kelompok yang terjadi karena adanya kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial yang diajarkan sejak dini membuat anak mengetahui cara hidup bermasyarakat, belajar peran yang akan menjadi identifikasi dirinya, dan memperoleh berbagai informasi. Saat ini setiap orang dapat melakukan kontak sosial maupun komunikasi melalui media gadget seperti computer atau laptop, tablet, dan telepon seluler atau smartphone (Novitasari, 2016).

Kegagalan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya menjadikan anak kurang beretika dan bermoral sesuai tuntutan yang ada pada lingkungannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat membuat seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun masyarakat sehingga seseorang diabaikan bahkan terasing di lingkungannya. Anak tidak merasakan kesenangan bermain dengan teman-teman atau anggota keluarga yang berdampak buruk pada kesehatan maupun tumbuh kembang anak.

b. Faktor-faktor yang mendasari dalam interaksi sosial

Interaksi sosial dapat berlangsung karena beberapa faktor penting, seperti yang dikemukakan oleh (Santoso, 2010) yang menyebutkan ada 4 faktor yang mendasari interaksi sosial, yaitu :

1.) Faktor Imitasi (Tindakan meniru)

Faktor ini telah diuraikan oleh (Santosa, 2010) faktor imitasi merupakan hal yang penting dalam interaksi sosial, karena untuk belajar sesuatu ataupun bertindak, pada mulanya kita pasti belajar dari orang lain, dan terus belajar agar agar dapat berperilaku dengan lebih baik. Namun imitasi juga bisa berdampak buruk bagi interaksi individu jika yang yang diimitasi adalah hal yang salah, maa dari itu individu perlu memilih hal-hal yang baik untuk dicontoh agar dapat diterima baik di lingkungannya.

2.) Faktor sugesti (Pemberian pengaruh)

Sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa daya kritik (Ahmadi, 2007).

3.) Faktor Identifikasi (kecenderungan seseorang untuk menjadi seperti seseorang yang lain)

(Santosa, 2010) memberi pengertian identifikasi sebagai dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara ilmiah.

4.) Faktor Simpati (suatu proses ketertarikan antara satu individu terhadap individu lainnya)

Simpati adalah perasaan ketertarikannya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan

berdasarkan penilaian perasaan seperti juga ada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik pada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya (Ahmadi, 2007).

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Interaksi sosial secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam seseorang, terkhusus lagi dalam hal individu memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang menjadi pemalu atau sebaliknya dan akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya.

c. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

1. Interaksi antara individu dengan individu, interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari

interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

2. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok, bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.
3. Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok, jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

d. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi Antar status, interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya

didasarkan pada status masingmasing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

2. Interaksi Antar kepentingan, interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak induvidu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.
3. Interaksi antar Keluarga, interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.
4. Interaksi antar Persahabatan, interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabat

e. Syarat Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Ada dua syarat pokok terjadinya interaksi sosial (Dayakisni dan Hudaniah, 2009) yaitu:

1. Kontak sosial.

Kontak sosial dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kontak primer dan kontak sekunder. Kontak primer, terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti : tatap muka, saling senyum, berjabat tangan, dan lain-lain. Sedangkan kontak sekunder, yaitu kontak tidak langsung atau memerlukan perantara seperti : menelpon dan berkirim surat.

Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antar komunikator dan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dengan komunikan. Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu : (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) bekerjasama antar komunikator dan komunikan dan (4) keterbukaan. Ketiga komponen tersebut merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh individu. Ketiga komponen pokok dalam kontak sosial itu akan dijadikan indikator dalam penyusunan instrumen yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

2. Komunikasi

Komunikasi baik verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. Adanya komunikasi, sementara komunikasi baik verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain.

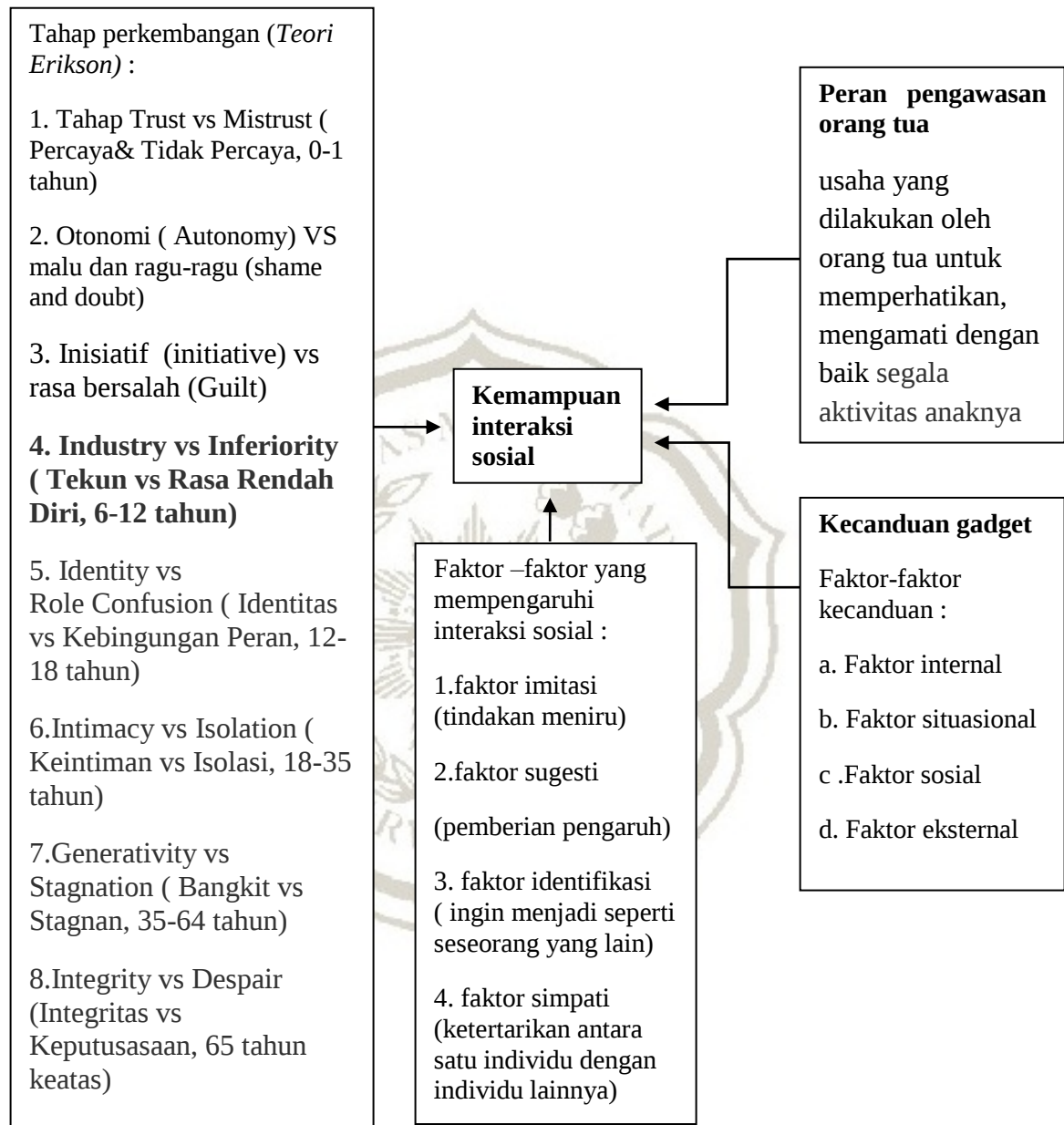
f. Komponen – Komponen Interaksi Sosial

Menurut Meitasari (2012) komponen yang membentuk kemampuan untuk mengawali interaksi sosial terdiri dari :

- a. Kemampuan untuk menunjukkan kontak mata ketika diajak berbicara
- b. Kemampuan untuk menunjukkan sikap yang tepat ketika berbicara
- c. Kemampuan dalam mengajukan pertanyaan dalam mengawali sebuah percakapan
- d. Kemampuan untuk memberikan komentar atau tanggapan terhadap pernyataan atau pertanyaan yang disampaikan oleh lawan bicara
- e. Kemampuan untuk memberikan komentar, pernyataan maupun pertanyaan yang menunjukan ketertarikan atas topik yang sedang dibicarakan oleh lawan bicara, atau dengan kata lain aktif dalam membangun percakapan.

G. Kerangka Teori

Teori *Erik Erikson* membahas tentang perkembangan manusia yang dikenal dengan teori perkembangan psiko-sosial. dasar dari teori *Erikson* adalah sebuah konsep yang mempunyai tingkatan. Ada delapan tingkatan yang menjadi bagian dari teori *Erikson*. Teori yang dibuat oleh *Erikson* salah satunya yaitu Tahap yang keempat yaitu Industry vs Inferiority (Tekun vs Rasa Rendah Diri, 6-12 tahun) yang menjelaskan bahwa anak sudah terlibat aktif dalam interaksi sosial akan mulai mengembangkan suatu perasaan bangga terhadap identitasnya. Kemampuan akademik anak yang sudah memasuki usia sekolah akan mulai berkembang dan juga kemampuan sosialnya untuk berinteraksi di luar keluarga. Selain itu, Kemampuan interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget. serta terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu faktor imitasi (tindakan meniru), faktor sugesti (pemberian pengaruh), faktor identifikasi (ingin menjadi seperti seseorang yang lain), faktor simpati (ketertarikan antara satu individu dengan individu lainnya)

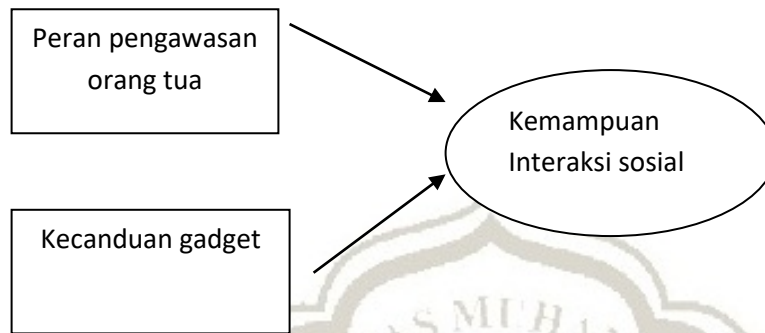


Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : Teori perkembangan menurut *Erikson*

(Friedman et al.,2010), (Yuwanto 2010, dalam Agusta, 2016),(Santoso, 2010).

H. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 kerangka konsep

I. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada hubungan antara peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja

Ha : Ada hubungan antara peran pengawasan orang tua dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen sokaraja

Ho : Tidak ada hubungan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja

Ha : Ada hubungan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah di SD N 1 Pamijen Sokaraja