

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seseorang bisa menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial di era globalisasi saat ini, tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti gawai. Gawai (dalam bahasa Inggris: *gadget*) . Gawai sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon selular atau *smartphone* (Radliya, Apriliya, & Zakiyyah, 2017).

Sari (2019) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-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 yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap gawai.

Penggunaan gawai juga berdampak negatif yang cukup signifikan bagi anak. Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gawai dan menikmati dunia maya yang ada di dalam gawai tersebut. Lambat laun mereka telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gawai membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Rahayu, Amalia, Handayani, & Rostikawati, 2018).

Survei *eMarketer* menunjukkan bahwa pengguna gawai meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gawai terbesar di dunia pada tahun 2016. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa tahun 2016 hingga 2019 penggunaan gawai di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna (Setianingsih S, 2018). Sudah tidak terbantahkan lagi jika saat ini perkembangan *smartphone* di Indonesia semakin meningkat sangat cepat. Situasi tersebut juga diakui oleh mesin pencari *Google* untuk memperkuat pertanyaan tersebut, *Google* sudah melakukan *survey* seputar penetrasi pemakaian *smartphone* di Indonesia “hasil *survey Google* yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur *tool Google* yaitu *Consumer Barometer* menunjukkan pengguna *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43% menurut *Google*, jika dibandingkan data tahun lalu penetrasi *smartphone* di

Indonesia mencapai 28%, dan berarti tahun ini peningkatan penggunaan *smartphone* nyaris 2 kali lipat” (Setianingsih 2018).

Aspek sosial telepon selular menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaannya gawai. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan gawai tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok – kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan-kelembagaan dalam masyarakat. Gawai mempunyai dampak negatif berlebih juga, bentuk pendekatan komunikasi ideal adalah bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Munculnya penggunaan gawai mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. (Faruq, 2016)

Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan gawai, meskipun ia di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya berdasarkan *Survey Siemens Mobile Lifestyle III*, menyebutkan bahwa 60% dari responden lebih menyukai mengirim dan membaca SMS atau memainkan permainan *online* gawainya di tengah acara keluarga yang dianggap membosankan (Sari, 2019).

Setianingsih (2018), mengemukakan bahwa perilaku anak dengan hiperaktivitas yang cenderung semuanya dilakukan sendiri, seringkali menyebabkan anak mengalami kesulitan untuk menjalin hubungan

interpersonal dengan orang lain, baik orangtua, teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Lingkungan sekitarnya memberi cap anak nakal karena anak dengan hiperaktivitas seringkali kesulitan untuk mematuhi instruksi orang lain. Kesulitan ini merupakan salah satu akibat dari ketidak mampuan anak untuk mengendalikan diri dengan baik pada situasi yang dihadapinya. Sering kali lingkungan tidak mau melihat secara keseluruhan perilaku yang ditunjukkan oleh anak dengan hiperaktivitas. Orang tua memarahi karena anak sangat nakal dan sikap guru yang memberi cap bodoh , malas dan suka berbuat onar pada anak dengan hiperaktivitas.

Prevalensi penderita hiperaktivitas pada anak usia sekolah sebesar 15,8% di antara 3006 anak berusia 3 – 18 tahun. Pineda (2001) melaporkan prevalensi gangguan ini pada 540 anak berusia 4 – 17 tahun di Columbia sebesar 18,2% untuk anak usia prasekolah, 22,5% untuk anak usia 6 – 11 tahun, dan 7,3% untuk anak usia 12 – 17 tahun. Meskipun banyak penelitian melaporkan angka prevalensi yang berbeda – beda tetapi secara kasar prevalensi untuk gangguan ini adalah sekitar 2% - 5%. (Novriana, Yanis, & Masri, 2014)

Setelah dilakukan wawancara awal di SD N 2 Kalibagor pada 10 anak kelas lima dan enam, 7 diantara mengatakan menggunakan gawai setiap harinya untuk bermain game online atau berbalas pesan dengan orang tua dan temannya. Mereka juga mengatakan penggunaan gawai pada setiap harinya bisa mencapai 5-8 jam secara terus menerus. Guru kelas 5 dan 6 pun mengatakan ada beberapa anak di kelasnya yang interaksi dengan temannya kurang dan ada juga anak yang berperilaku hiperaktif.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut ”Adakah Hubungan Penggunaan Gawai dengan Hiperaktivitas dan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 2 Kalibagor ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Penggunaan Gawai dengan Hiperaktivitas dan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 2 Kalibagor

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui hiperaktivitas pada siswa SDN 2 Kalibagor
- b. Untuk mengetahui interaksi sosial pada siswa SDN 2 Klibagor
- c. Untuk mendapatkan gambaran penggunaan gawai pada siswa SDN 2 Kalibagor
- d. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gawai dengan hiperaktivitas pada siswa SDN 2 Kalibagor
- e. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada siswa SDN 2 Kalibagor

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas dan interaksi sosial pada anak usia sekolah Dasar di SDN 2 Kalibagor

2. Bagi Institusi

Sebagai media untuk menggali, menyalurkan dan sebagai tambahan referensi untuk menambah pengetahuan, wawasan bagi mahasiswa

3. Manfaat Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para anak, orang tua dan guru tentang pengaruh gawai terhadap hiperaktivitas dan interaksi sosial anak

4. Manfaat Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sehingga bermanfaat bagi peneliti yang akan datang

