

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan review jurnal yang dilakukan peneliti, sejauh ini belum ada penelitian tentang hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas dan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar di SD N 2 Kalibagor. Tetapi ada beberapa penelitian terdahulu yang mirip dengan penelitian ini, yaitu :

Tabel 2.1 Matriks Keaslian Penelitian

N o	Judul penelitian (peneliti, tahun)	Desain dan Metodolo gi	Hasil Penelitian	Persamaa n	Perbedaan
1	Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Praseklah Dapat Meningkat kan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktiv itas. (Setianing sih, et,al, XVI (02) ,(2018)	Jenis penelitian korelasi al dengan pendekata n <i>cross- sectional</i> teknik penggamb ilan sampling mengguna kan <i>purposive sampling</i> (memilih populasi yang sesuai)	Hasil penelitian pengguna an gadget tidak kecandua n sebanyak 82 reponden 81,2%. Resiko gangguan pemusata n perhatian dan hiperaktiv itas didapatka n normal sebnyak 83 reponsen 82,2%	Persamaa n peneliti ini dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu sama- sama meneliti Hiperakti vitas	Perbedan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu variabel bebas, responden dan tempat peneliti nya. Penelitian yang akan dilakukan meneliti tentang interaksi sosial juga di SD N 2 Kalibagor

2	Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuma II (Yunita, 2018)	Penelitian ini merupakan survey analitik korelasional dengan metode <i>case control</i> sampel diambil dengan <i>cluster random</i>	Hasil penelitian diperoleh nilai p value =0,025 (jarang menggunakan gadget) nilai OR=4,469 (peluang menggunakan gadget nilai 4,469 (mempunyai interaksi sosial yang baik)	Persamaan peneliti ini dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti interaksi sosial.	Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah responden, tempat penelitian di SD dan metode
3.	Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Radliya et,al, 3, 2017)	Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif <i>ex post facto</i> pengambilan sample menggunakan angket atau kuisioner	Hasil penelitian liner sederhana dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ (0,05) diperoleh nilai 0,184 dan nilai koefisien determinasi (R^2 square) besar. 0,082 atau 8,2% ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif terhadap	Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti penggunaan gawai .	Perbedaan penelitian ini adalah responden yang digunakan tempat penelitian dan variabel bebas yang berbeda..

			perkembangan emosional anak usia dini		
4.	Pola asuh pada anak dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) di rumah sakit sanglah Denpasar, (Putri et,al, 8, 2019)	Penelitian ini menggunakan meode cross sectional dan perhitungan random samlping menggunakan kuesioner	Hasil penelitian Otoritatif paling banyak diterapkan yaitu sebesar 59,5% diikuti pola asuh otoriter sebesar 28,6% dan paling sedikit permisif sebesar 11,9%	Persamaan penelian ini dengan penelitian ini adalah sama menggunakan perhitungan random sampling	Perbedaan dengan peneluan ini adalah penelitian ini tidak meneliti tetang pola asuh dan responden yang berdeda
5.	Dampak penggunaan gawai terhadap hasil belajar mahasiswa ikip siliwangi, (Rahayu et, al, 1, 2018)	Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif	Hasil penelitian menunjukan bahwa, gawai sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ditunjukan dengan seringnya mahasiswa yang menggunakan gawai saat proses pembelajaran tetapi hal tersebut tidak berpengaruh pada hasil pemebelajaran	Persamaan penelitian ini dengan penelitian terkait adalah sama meneliti penggunaan gawai	Perbedaan peneltian ini dengan penelitian terkait adalah responden dan metode

B. Gawai

1. Pengertian Gawai

Minat, Siswa, dan Man, (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan kemajuan komputer dan internet akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber. Salah satu fitur yang dapat digunakan dalam mengakses hal tersebut adalah gawai (bahasa inggris: *gadget*)

Nizar Rabbin, Radliya, (2017) menyatakan bahwa gawai sendiri berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon genggam atau *smartphone*. Pemakaian gawai saat ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat umum, gawai ini menjadi salah satu penunjang pencari informasi terkini atau sekedar mencari informasi ringan. Pemakaian gawai bisa juga berdampak negatif.

Minat, Siswa, dan Man, (2018) gawai adalah sebuah benda (alat atau benda elektronik) teknologi kecil yang mempunyai fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan dengan inovasi atau barang baru, gawai sering diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masanya gawai sangat berperan pada era globalisasi ini, gawai bukanlah benda asing lagi hampir semua orang memilikinya tidak hanya masyarakat dan perkotaan, masyarakat pedesaan pun memiliki gawai. Sekarang ini memang setiap masyarakat baik tua maupun muda dan berbagai macam golongan telah

menggunakan gawai dengan baik pada mulanya lebih difokuskan kepada alat komunikasi tetapi semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan beragam fitur - fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gawai ini mulai dari bertelepon, mengirim pesan, foto selfie atau memfoto sebuah objek dan masih banyak lainnya.

Penggunaan gawai yang berlebih pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah (Rahayu., 2018) penggunaan gawai berdampak merugikan pada ketrampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gawai terhadap prestasi belajar siswa yang lainnya adalah siswa menjadi lebih mengandalkan gawai dari pada harus belajar.

2. Faktor – Faktor Penggunaan Gawai

Faktor yang mempengaruhi pemakaian gawai adalah lingkungan. Lingkungan di bedakan menjadi tiga bagian yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan pemuda. Konsep lingkungan mengacu pada apa yang ada di sekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluargamerupakan tempat pertama penanaman nilai- nilai dan perilaku dalam diri seseorang. Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan gawai secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan gawai pada saat belajar. Contohnya keluarga yang memakai gawai untuk hal yang positif atau aktivitas belajar akan mempengaruhi anggota keluarga lain untuk

melakukan hal yang serupa. Begitupun sebaliknya, keluarga yang sering memakai gawai untuk bermain game, atau *online shop* secara tidak langsung akan berpengaruh kepada yang lainnya (Nugraha, 2018).

3. Dampak Negatif

a. *Nomophobia*

Survey securay Envoy di Inggris tahun 2012 menemukan bahwa 66% penggunaan gawai menderita *Nomophobia* yaitu ketakutan berlebihan yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan gawai, misal, akibat kehabisan baterai, kehabisan kuota, tidak mendapatkan *signal* atau *charge* tertinggal (Purwanto, 2019)

b. Bahaya Radiasi

Radiasi elektromagnetik di bagi menjadi dua yaitu gelombang elektrik dan energi magnetik dengan kecepatan cahaya. Semua energi elektromagnetik jatuh pada spectrum elektromagnetik. Frekuensi yang dapat di pancarkan oleh gawai seperti telepon genggam berada di kisaran 800- 2540 MHz yaitu termasuk gelombang radio (radiasi ELF). Walaupun tidak sekuat sinar X yang merupakan jenis radiasi terionisasi dan mampu mengubah material genetik, radiasi yang dipancarkan gawai tetap memiliki pengaruh pada tubuh manusia

Bahaya radiasi gawai terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF, bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi

bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh, karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu “bersentuhan” dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gawai memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah “akrab” dengan gawai di usia kurang dari 16 tahun (Purwanto, 2019)

c. Kesehatan Mata

Konsultan ahli mata di *Luton Dunstable University Hospital*, Allon Barsam menyatakan bahwa anak-anak yang sering menatap layar gadget sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga lebih cepat membutuhkan bantuan kacamata (Purwanto, 2019)

d. Sulit Berinteraksi

Rasa kecanduan atau adiksi pada gawai akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gawai kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gawai kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gawai tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya (Purwanto, 2019)

e. Introvert

Ketergantungan terhadap gawai pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gawai itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gawai tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gawai. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert. Selain daripada keterangan di atas, berikut di bawah ini merupakan dampak buruk penggunaan gawai pada anak antara lain : Menjadi pribadi

tertutup, Kesehatan otak terganggu, Kesehatan mata terganggu, Kesehatan tangan terganggu, Gangguan tidur, Suka menyendiri, Prilaku kekerasan, Pudarnya kreatifitas, Terpapar radiasi, Ancaman *cyberbullying* (Rahayu et al., 2018)

Gawai memudahkan mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang banyak diakses adalah bermacam- macam pornografi dan video kekerasan. (Radliya, 2017). Media sosial yang ada didalam gawai sering menimbulkan berbagai kasus seperti penculikan, pemerkosaan,. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial (Purwanto, 2019)

Anak seringkali tidak bisa mengontrol kata – katanya. Mereka menggunakan kata – kata kasar, mengejek, serta mencemooh dengan teman sebayanya di media sosial yang di dalam gawai. (Rahayu et al., 2018)

Gawai membuat anak menjadi malah bergerak dan beraktivitas. Biasanya anak dalam keseharian penuh untuk menggunakan gawai (Radliya, 2017).

C. Hiperaktivitas

1. Pengertian Hiperaktivitas

Forum Komunikasi Pemerhati Masalah Pendidikan Indonesia , (2010) “anak yang mengalami gangguan dalam bertingkah laku mendapat reaksi yang berbeda dari masyarakat sekitar”. Atas dasar rumusan tersebut maka tingkah laku menyimpang adalah tingkah laku yang tidak sesuai

dengan aturan – aturan yang berlaku setempat. Tampak bahwa perilaku bermasalah ini disebabkan individu tidak mampu menyesuaikan dengan lingkungan dan tidak bisa berinteraksi sosial yang timbal balik dengan baik, tidak dapat bermain dengan teman sebayanya

Hiperaktivitas dapat diartikan dengan gangguan pemusatan perhatian. Orang awam biasa menyebutnya hiperaktif saja. Sebenarnya hiperaktif bukan penyakitnya tetapi hanya salah satu gejalanya. Istilah hiperaktif dipakai untuk kelainan perilaku

Forum Komunikasi Pemerhati Masalah Pendidikan Indonesia , (2010) mengemukakan bahwa istilah hiperaktif adalah : Aktivitas tinggi (*high activity*) atau overaktivitas (*overactivity*) atau mengacu perilaku yang tidak bisa diam yang sesungguhnya bukan masalah.

Hiperaktivitas mengacu pada pola perilaku kurang perhatian atau overaktivitas ngawur berkepanjangan, ini bisa merupakan masalah, tetapi tergantung pada tingkatan keparahannya, serta bagaimana reaksi orang lain terhadap pola perilaku yang bersangkutan

Syndrom hiperkinetik untuk mengacu ke semua bentuk hiperaktivitas parah yang menyertai jenis-jenis kelambatan lain dalam perkembangan psikologi, misalnya sikap yang kikuk dan kesulitan berbicara (*speech delay*)

2. Gejala Hiperaktivitas

Forum Komunikasi Pemerhati Masalah Pendidikan Indonesia, (2010) Gejala hiperaktivitas adalah termasuk gangguan yang disebabkan perkembangan otak yang tidak normal. Sehingga membuat pertumbuhan

anak menjadi tidak seperti biasanya. Pada awalnya gangguan hiperaktivitas ini pada usia balita baru dapat di pastikan saat menjelang masuk sekolah atau usia di atas 4 sampai 5 tahun. Sebagaimana yang tercantum di dalam “ *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders*” terdiri dari tiga gejala utama, yaitu :

a. Intensivitas atau tidak ada perhatian atau tidak memperhatikan, terdiri dari:

- 1) Gagal menyimak hal yang terperinci
- 2) Kesulitan bertahan pada satu aktivitas
- 3) Tidak mendengarkan saat diajak berbicara
- 4) Sering tidak mengikuti instruksi yang diberikan
- 5) Kesulitan dalam mengatur jadwal tugas dan kegiatan yang diberikan
- 6) Sering menghindar dari tugas yang memerlukan perhatian lama
- 7) Sering kehilangan barang yang di butuhkan untuk mengerjakan tugas
- 8) Sering beralih perhatian karena stimulus dari luar
- 9) Sering lupa dalam kegiatan sehari – hari

b. Impulsivitas atau tidak sabaran, bisa impulsif motorik dan impulsifverbal atau kognitif terdiri dari :

- 1) Sering memberi jawaban sebelum pertanyaannya selesai
- 2) Sering mengalami kesulitan dalam menunggu giliran
- 3) Sering memotong atau menyela pembicaraan orang lain

- 4) Sembrono, melakukan tindakan berbahaya tanpa berfikir panjang
- 5) Sering berteriak di kelas
- 6) Tidak sabaran
- 7) Usil suka menjahili orang lain
- 8) Mudah frustrasi dan putus asa

c. Hiperaktivitas atau tidak diam terdiri dari:

- 1) Sering meninggalkan tempat duduk di kelas
- 2) Sering berlari dan memanjat
- 3) Mengalami kesulitan melakukan kegiatan dengan tenang
- 4) Sering bergerak seolah dia atur olau motor penggerak
- 5) Sering berbicara berlebih

Oktavianti, (2017) mengutip pendapat Kaufaman yang mengumpulkan pendapat kaupernik mengetengahkan hasil penelitian yang dikenal anak hiperaktif menemukan berbagai jenis anak hiperaktif anatara lain :

- a. Anak usia normal 2 -3 tahun
- b. Anak berusia lebih tua dari mental 2 -3 tahun
- c. Anak yang sangat eksploratif
- d. Anak yang di manja oelh orang tua atau guru
- e. Anak yang cerdas atau tertekan
- f. Anak yang tercatat dari lingkungannya
- g. Anak artistik
- h. Anak epilepsi

3. Faktor – faktor Hiperaktivitas

Adapun faktor – faktor penyebab hiperaktivitas menurut (Setianingsih, 2018) dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Faktor Neurologik

Kejadian hiperaktifitas yang tinggi di dapatkan pada bayi yang lahir dengan masalah- masalah prenatal seperti lamanya proses persalinan, distres fetal, persalinan dengan cara ekstraksi forcep, toksimia gravidarum atau eklamsia dibandingkan dengan kehamilan dan persalinan normal. Di samping itu ada faktor - faktor seperti bayi yang lahir dengan berat badan rendah, ibu yang terlalu muda, ibu yang merokok, dan ibu yang meminum minuman alkohol juga meninggalkan insiden hiperaktif.

b. Faktor Toksik

Beberapa makanan seperti salisilat dan bahan bahan pengawet memiliki potensi untuk membentuk perilaku hiperaktif pada anak. Di samping itu kadar timah (*lead*) dalam serum darah anak yang meningkat, ibu yang merokok dan mengkonsumsi alkohol terkena sinar X pada saat hamil juga dapat melahirkan calon anak hiperaktif

c. Faktor Genetik

Didapatkan korelasi yang tinggi dari hiperaktif yang terjadi pada keluarga dengan anak hiperaktif. Kurang lebih 25 -35 % dari orang tua dan saudara yang masa kecilnya hiperaktif akan meniru pada anak. Hal ini juga terlihat pada anak kembar

d. Faktor Psikososial dan Lingkungan

Pada anak hiperaktif sering ditemukan hubungan yang ditemukan hubungan yang di anggap keliru antara orang tua dengan anaknya

D. Interaksi Sosial

1. Pengertian interaksi sosial

Interaksi sosial adalah salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosial individu tersebut sehingga individu tetap dapat bertingkah laku sosial dengan individu lain. Interaksi sosial juga dapat meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu semakin matang dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain dalam situasi sosial (Oktavianti, 2017).

Interaksi sosial merupakan hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktural sosial (Oktavianti, 2017).

2. Bentuk Interaksi Sosial

Ada empat bentuk interaksi sosial : kerjasama, persaingan, pertentangan, dan akomodasi

a. Kerjasama

kerjasama ialah suatu usaha bersama antar individu ataupun kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan yang sama. Syarat yang paling utama adalah kerjasama setiap komponen yang

terlibat mengetahui tujuan dan tindakan yang akan dilaksanakan dan tidak memerlukan komando, akan tetapi tetap dalam konteks saling berhubungan dan berkerjasama sengan meminimalkan resiko atau kesalahan

b. Persaingan

Suatu proses sosial dimana individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada (Soekanto, 2012).

c. Pertentangan dan Pertikaian

Suatu proses sosial individu dan kelompok berusaha untuk memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan atau kekerasan. Biasanya trdapat unsur paksaan (Soekanto, 2012).

d. Akomodasi

Upaya menyeimbangkan suatu perbedaan dalam rangka menciptakan stabilitas internal melalui kesepakatan dan negosiasi dengan jalan musyawarah untuk mufakat tanpa kehilangan kepribadian sesama anggota kelompok (Soekanto, 2012).

3. Faktor – faktor yang mendasari dalam interaksi sosial

Interaksi sosial dapat berlangsung karena ada faktor penting, seperti ditemukannya oleh (Oktavianti, 2017) yang menyebutkan 4 faktor yang mendasari interaksi sosial, yaitu :

a. Faktor Imitasi (tindakan meniru)

Faktor ini telah telah dijabarkan oleh Tarde (Oktavianti, 2017) 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 dapat berperilaku dengan baik. Namun imitasi juga dapat berdampak buruk bagi interaksi individu jika yang di imitasi adalah hal yang salah, maka dari itu individu perlu memilih hal – hal yang baik untuk dicontoh agar dapat diterima dengan baik di lingkungan sekitar.

b. Faktor sugesti

Sugesti merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik (Ahmadi, 2007). Karena itu dalam psikologi sugesti ini di bedakan menjadi dua yaitu :

- 1) Auto – sugesti, ialah sugesti terhadap dirinya sendiri dan datang dari dirinya sendiri
- 2) Hetero – sugesti, ialah sugesti yang datang dari diri orang lain.

Dari penjelasan diatas maka dapat dijelaskan bahwa sugesti atau perasaan merupakan pandangan dari diri sendiri ataupun orang

lain yang dapat diterima dan mempengaruhi sikap tertentu masing – masing individu. Sugesti akan membawa seseorang pada suatu sikap sesuai dengan yang ada dipikirkannya atau psikisnya.

- c. Faktor identik (kecenderungan individu untuk menjadi seperti individu lain)

Oktavianti, (2017), menyatakan identifikasi sebagai pemicu untuk menjadi identik (sama) dengan individu lain, baik lahir ataupun ilmiah.

- d. Faktor Simpati (ketertarikan antara satu individu terhadap individu lain)

Ahmadi, (2007), adalah perasaan ketertarikan orang yang satu terhadap orang lain. simpati muncul tidak atas dasar logis rasional, berdasarkan penilaian perasaan seperti juga ada proses identifikasi. Bahkan individu dapat tiba – tiba merasa tertarik pada individu lain dengan sendirinya karena semua cara – cara bertingkah laku menarik baginya.

4. Syarat – Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial tidak mungkin bisa terjadi apabila tidak bisa memenuhi 2 syarat, antara lain kontak sosial dan adanya komunikasi, syarat terjadinya interaksi sosial ialah kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 2012).

a. Adanya kontak sosial

Kontak sosial berarti adanya informasi hubungan yang saling mengetahui tanpa harus bersentuhan. Contohnya pada saat berbicara dan bertukar informasi, tentu saja akan mempengaruhi pengetahuan dan cara pandang.

b. Adanya komunikasi

Soekanto, (2012) komunikasi adalah proses penyampaian dan menerima pesan berupa lambang yang penuh arti baik yang berupa informasi, pemikiran, pengetahuan ataupun yang lainnya dari komunikator kepada komunikan.

5. Ciri – ciri interaksi sosial

Oktavianti, (2017), Ada empat cara yang mencirikan interaksi sosial, antara lain :

- a. Pelakunya lebih dari satu atau dua orang
- b. Menjalani komunikasi diantaranya pelakunya melalui kontak sosial
- c. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas
- d. Dilaksanakan melalui satu pola sistem sosial tertentu

6. Komponen interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik secara individu maupun kelompok dimana interaksi sosial tersebut tidak lepas dari komunikasi dan penyesuaian diri. Adapun komponen – komponen interaksi sosial menurut Walgito (2007) sebagai berikut :

- a. Komunikasi antara dua belah pihak

- b. Penyesuaian diri dari masing – masing individu

E. Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Siswa Sekolah Dasar (SD) yang dikategorikan anak – anak, mereka memiliki pola pertumbuhan yang perkembangannya dalam aspek fisik, kognitif, sosioemisional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya. Siswa (SD) cukup rentang akan gawai ini. Pada masa SD hampir semua potensi siswa mengalami masa peka untuk tumbuh kembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap siswa tidaklah sama karena setiap perorangan memiliki perkembangan yang berbeda. (Witarsa, Mulyani, Urhananik, & Haerani, 2018)

Siswa SD mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Siswa SD biasanya cenderung senang dengan suatu hal yang baru yang didapatkannya melalui aktivitas bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gawai, karena gawai merupakan barang yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada gawai sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktunya dalam sehari untuk bermain gawai. Padahal di usia sekolah mereka harus bermain dan berbaur dengan teman sebayanya. (Witarsa et al., 2018)

2. Perkembangan anak usia sekolah

Hammi, (2017) perkembangan Usia Sekolah mempunyai beberapa perkembangan antara lain :

a. Perkembangan biologis

Pada usia dasar pertumbuhan rata – rata 5cm per tahun untuk ukuran tinggi badan dan berat badan meningkat 2 sampai 3 kg per tahun. Pada usia sekolah pembentukan jaringan lemak lebih cepat perkembangannya dari pada otot.

b. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososialnya berada dalam tahap industri inferior. Pada tahap ini anak mampu melakukan dan menguasai keterampilan yang bersifat teknologi dan sosial. Tahap ini sangat dipengaruhi faktor intristik (motivasi, kemampuan, tanggung jawab untuk memiliki interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya atau seumurannya) dan faktor ekstrinsik (penghargaan yang didapat, stimulus dan keterlibatan orang lain)

c. Temperamen

Sifat temperamen yang dialami sebelumnya anak usia sekolah merupakan faktor yang penting dalam perilaku. Pada anak usia sekolah temperamen sering muncul sehingga peran orang tua dan guru sangat penting untuk mengendalikan anak usia sekolah yang perlu diperhatikan orang tua adalah menjadi figur dalam sehari

d. Perkembangan moral

Masa akhir anak – anak perkembangan moralnya di kategorikan oleh Kohlberg berada dalam tahap konvensional. Pada tahap ini anak usia sekolah mulai belajar tentang peraturan – peraturan yang berlaku, menerima peraturan.

e. Perkembangan spiritual

Anak usia sekolah menginginkan segala sesuatu yang konkret atau nyata dari pada belajar tentang agama. Mereka lebih tertarik pada surga dan mereka cenderung melakukan atau mematuhi peraturan, karena takut bisa masuk neraka.

f. Perkembangan kognitif

Usia anak sekolah berada pada tahap operasional konkret yaitu anak mengekspresikan apa yang dilakukan dengan menggunakan verbal dan simbol. Selama periode ini kemampuan anak belajar konseptual mulai meningkat dengan pesat dan memiliki kemampuan belajar dari benda, situasi dan pengalaman yang dijumpai.

g. Perkembangan bahasa

Pembicaraan yang dilakukan anak usia sekolah dalam hidup ini lebih terkontrol dan terseleksi karena anak menggunakan pembicaraan sebagai komunikasi.

h. Perkembangan sosial

Akhir masa kanak – kanak disebut usia berkelompok yang ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman – teman dan

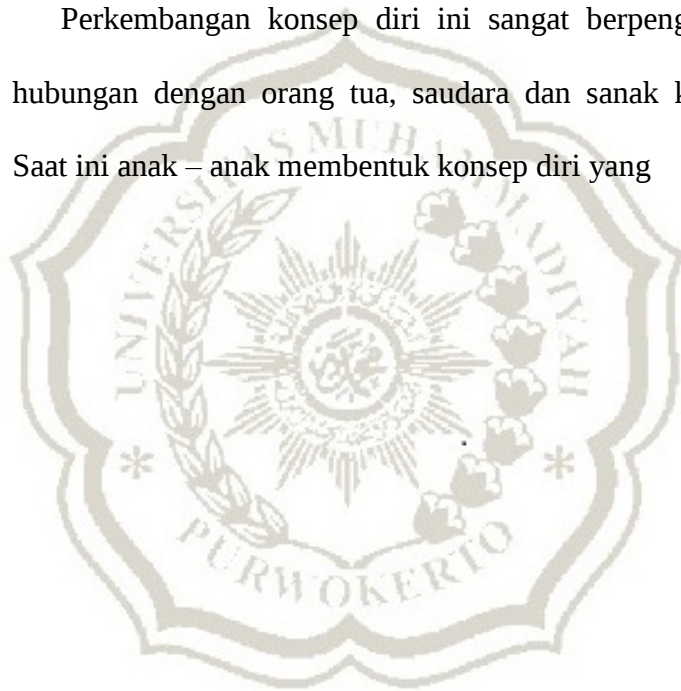
meningkatnya keinginan yang kuat untuk di terima sebagai anggota kelompok

i. Perkembangan seksual

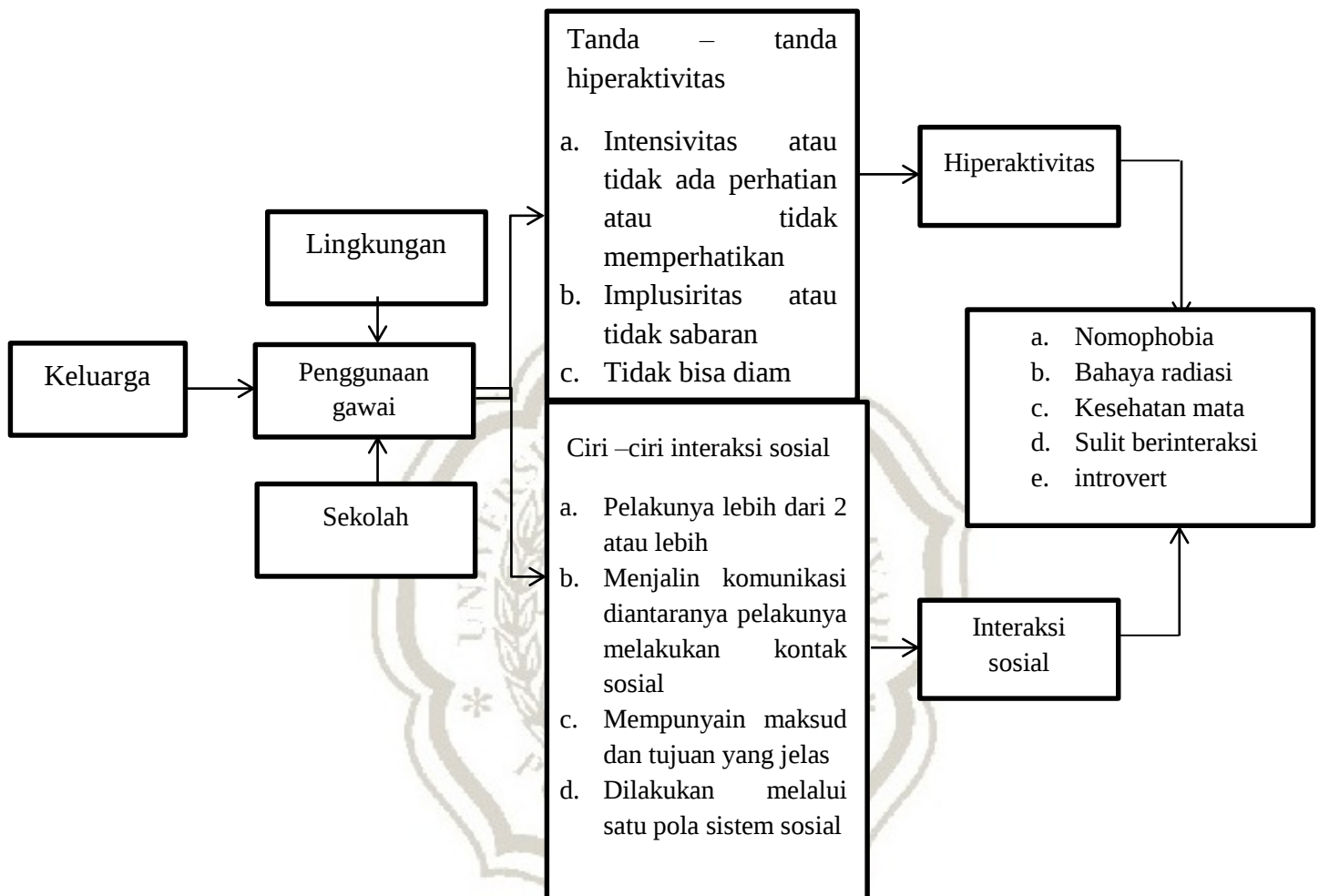
Masa ini anak mulai belajar tentang seksualnya dan teman – temannya, mengembangkan minat- minat seksual dengan dirinya.

j. Perkembangan konsep diri

Perkembangan konsep diri ini sangat berpengaruh oleh mutu hubungan dengan orang tua, saudara dan sanak keluarga lainnya. Saat ini anak – anak membentuk konsep diri yang



F. Kerangka Teori

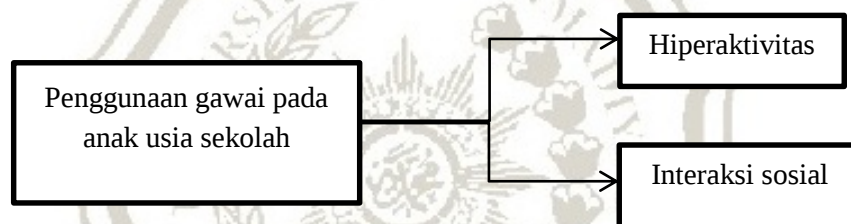


Gambar 2.2 Kerangka Teori

(Nugraha, 2018),(Forum Komunkasi Pemerhati Masalah Pendidikan Indonesia, 2010),(Oktavianti, 2017)

G. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah merupakan abstraksi dari suatu realitas agar dapat di komunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (Purwanto, 2019). Pada penelitian ini peneliti ingin meneliti hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas dan interaksi sosial pada anak usia sekolah. Kerangka konsep penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

H. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu penelitian yang berarti jawaban sementara penelitian, patokan duga, atau dalil sementara, yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut. Setelah melalui pembuktian, maka hipotesis dapat benar atau salah, bisa diterima atau ditolak (Notoadmodjo,2010) adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ha: Ada hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor
Ho: Tidak ada hubungan penggunaan gawai dengan hiperaktivitas pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor
2. Ha: Ada hubungan penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor
Ho: Tidak ada hubungan penggunaan gawai dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD N 2 Kalibagor