

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan kajian yang sangat menarik dan strategis untuk diteliti karena *gadget* merupakan alat komunikasi mengikuti trend perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi global dan menjadi penentu kualitas suatu bangsa. Sebagaimana Rosiyanti dkk., menjelaskan bahwa *gadget* merupakan salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi paling aktual selama beberapa tahun terakhir termasuk Indonesia (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilihat dari perkembangan telepon rumah menuju *smartphone*, dimana *smartphone* lebih mudah dibawa-bawa kemana-mana, dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Khairiah et al., 2022). *Smartphone* berkembang dari generasi ke-0 hingga generasi ke-4. *Smartphone* pada masa generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan *gadget*. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi *wireless*, jaringan pada *gadget* ini sudah 4G dan *gadget* ini sudah berbasis super multimedia (Lestari et al., 2023). Survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengaksesan internet paling banyak dilakukan melalui *Smartphone*, yaitu sebesar 95,4%,

Komputer PC 9,5%, laptop atau tablet 19,7% (APJI Indonesia, 2020) .

Pengguna *gadget* sangat luas, tidak hanya di kalangan orang dewasa saja, melainkan pada para remaja hingga anak-anak. (Ariston & Frahasini, 2018). Anak-anak lebih senang memakai *gadget*, karena *gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat informasi dan komunikasi, tetapi *gadget* memiliki sarana informasi dan hiburan. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya dan sangat mudah diakses (Rini et al., 2021). *gadget* memiliki banyak manfaat seperti untuk belajar, jika digunakan secara benar, karena penggunaan *gadget* pada anak berdampak positif dan negatif (Marpaung, 2018). Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. (Sari, 2019). Penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah dasar juga baik, seperti dapat menambah wawasan dan pengetahuan segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak (Rini et al., 2021).

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan dapat mengganggu kesehatan baik fisik maupun mental. Sebagaimana Ariston dkk., menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat

mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya (Ariston & Frahasini, 2018). Dampak anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* lebih emosional, dan pemberontak karena merasa diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan (Andika, 2019), sehingga *American Academy of Pediatrics* (AAP) (Bar-On et al., 2001) merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari. Untuk itu perlu adanya batasan durasi penggunaan *gadget* pada anak.

Durasi penggunaan *gadget* merupakan lama waktu penggunaan alat teknologi baik untuk belajar maupun untuk bermain. Sebagaimana Khairiah, K., menjelaskan bahwa pemanfaatan media teknologi pada anak perlu dibatasi agar tidak menimbulkan berbagai masalah kesehatan, seperti gangguan perilaku, masalah mata, hingga obesitas. Secara umum batas durasi penggunaan *gadget* pada anak disarankan adalah tidak lebih dari 1 jam perhari. Sebagaimana Aula yang menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget*

dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 30-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari dan dilakukan setiap hari (Aula Nurmasari, 2016). Durasi tersebut, anak dapat memanfaatkan *gadget* secara optimal serta terhindar dari berbagai efek samping yang dapat mempengaruhi kesehatan tubuh dan mental (Khairiah, 2024) Dengan demikian, durasi penggunaan *gadget* perlu dibatasi untuk menghindari gangguan kesehatan tubuh dan mental atau gangguan perkembangan sikap dan perilaku sosial anak.

Perkembangan perilaku sosial anak merupakan kunci dalam kehidupan *sosial* masyarakat. Anak yang memiliki perkembangan perilaku *sosial* baik akan mudah berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak bisa diterima di lingkungannya (Khairiah, Ali & Mulyadi, 2023). Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kemampuan perilaku *sosial* anak yaitu memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk bermain, kegiatan bermain anak bisa meningkatkan kemampuan *sosial* dan mengembangkan kepribadian yang baik sebagai modal dalam kehidupan di masyarakat (Nuning & Anggi, 2018). Perilaku sosial dapat terbentuk dari adanya interaksi manusia sebagai makhluk

sosial dan makhluk individu. Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku sosial seseorang. Interaksi seseorang terbentuk pertama kali dalam lingkungan keluarga (Nurfirdaus & Risnawati, 2019).

Perkembangan perilaku sosial anak yang bersifat negatif, seperti tingkah laku mementingkan diri sendiri anak, sulit bekerjasama, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap menggoda anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. (Ulya et al., 2021). Salah satunya seperti perilaku agresif menurut (Febriana & Situmorang, 2019) adalah suatu bentuk perilaku fisik maupun lisan yang bersifat negatif yang diawali dengan maksud dan tujuan untuk melukai dan menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Perilaku-perilaku agresif yang dilakukan anak merupakan bentuk kegelisan dalam diri anak, ketika orang-orang yang berada di sekitarnya tidak menuruti keinginannya atau melarang hal yang disukai oleh anak, sehingga muncul perasaan kemarahan dan juga permusuhan yang berujung pada sebuah tindakan negatif berupa perilaku agresif verbal maupun nonverbal (Indriyana & Lestari, 2019). Dengan demikian, penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negative kepada perilaku sosial anak,

sehingga diperlukan batasan durasi melalui pengawasan guru dan orang tua.

SD Negeri 132 Rejang Lebong dipilih sebagai lokasi penelitian, karena sekolah ini belum menerapkan *full day school*, sehingga sekolah ini mulai dari jam 7:30-12:05 membuat anak terlalu lama dalam durasi penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dan pembatasan oleh guru di sekolah, khususnya durasi penggunaan *gadget* pada anak Fase C di daerah Sindang Dataran masih kurang pengawasan dan pembatasannya, dikarenakan latar belakang orang tua siswa kebanyakan sebagai petani, sehingga anak bebas mengakses *gadget* atau hp selama dirumah. Sebagaimana hasil observasi awal, peneliti menemukan terdapat perilaku sosial negatif dari penggunaan *gadget*, seperti anak-anak yang menghabiskan waktu yang lama dengan *gadget* mengalami penurunan keterampilan berinteraksi langsung dengan teman sebaya, lambat memahami pelajaran, mengalami gangguan kesehatan seperti nyeri pada leher, terpapar radiasi, sakit mata, menghambat kecerdasan emosional seperti agresif, membangkang, merasa menang sendiri, tidak peduli, suka berbohong atau tidak jujur, mengalami isolasi sosial, atau menunjukkan perubahan dalam pola perilaku sosial.

Berdasarkan penelitian Rohana dan Hartini (2020) dengan judul “Hubungan Penggunaan *gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip

Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.“ Hasil penelitian menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan *gadget* tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value ($p < 0,000 < \alpha 0,05$) maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati dan penelitian Utami, Dkk. (2022) “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.” Tahun 2022. Hasil penelitian terdapat Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang durasi penggunaan *gadget* dikarenakan penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif kepada perilaku sosial anak, khususnya anak fase C SDN 132 Rejang Lebong. Penelitian yang akan dilakukan berjudul “**Hubungan Durasi Penggunaan *gadget* dengan Perilaku Sosial Anak Pada Fase C Di SDN 132 Rejang Lebong**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penurunan dalam keterampilan berinteraksi langsung dengan teman sebaya.
2. Lambat memahami pembelajaran.
3. Mengalami gangguan Kesehatan seperti nyeri pada leher,
4. Resiko terpapar radiasi.
5. Anak bersifat agresif,
6. Anak bersifat membangkang,
7. Anak bersifat mementingkan diri sendiri,
8. Anak suka merasa menang sendiri,
9. Anak suka berbohong atau tidak jujur,
10. Perubahan pola perilaku sosial anak.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *gadget* yang digunakan anak yaitu *smartphone*.
2. Perilaku sosial yang diteliti dalam penelitian ini ialah pembangkangan, agresi, perselisihan, menggoda, persaingan, kerjasama, dominasi, mementingkan diri sendiri dan simpati.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat Hubungan yang Signifikan Antara Durasi Penggunaan *gadget* Dengan Perilaku Sosial Anak Pada Fase C di SD Negeri 132 Rejang Lebong Kecamatan Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Antara Durasi Penggunaan *gadget* Dengan Perilaku Sosial Anak Pada Fase C di SD Negeri 132 Rejang Lebong Kecamatan Sindang Dataran Kabupaten Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah dengan hasil penelitian ini diharapkan Hasil penelitian dapat memberikan

kontribusi pada pengembangan ilmu psikologi perkembangan dan komunikasi, khususnya dalam memahami dampak teknologi terhadap perkembangan sosial anak.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah:

Sekolah dapat mengembangkan program-program intervensi untuk meningkatkan perilaku sosial anak, dengan mempertimbangkan durasi penggunaan *gadget* sebagai salah satu faktor yang perlu diperhatikan.

2. Bagi Orang Tua:

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya mengatur durasi penggunaan *gadget* oleh anak dan dampaknya terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

3. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai topik yang sama, dengan variabel atau populasi yang berbeda.