

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang sangat membutuhkan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain dan untuk memperoleh informasi, karena sudah menjadi kebutuhan sehari-hari untuk dapat melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan baik (Lioni, Holillulloh, & Nurmalisa, 2013). Interaksi sosial yang diajarkan sejak dini membuat anak mengetahui cara hidup bermasyarakat, belajar peran yang akan menjadi identitas dirinya, dan memperoleh berbagai info. Saat ini setiap orang dapat melakukan kontak sosial maupun komunikasi melalui *gadget* seperti laptop, *tablet*, dan telpon seluler atau *smartphone* (Novitasari, 2016).

Berinteraksi dan bermain dengan teman, keluarga atau orang lain melalui proses komunikasi yang di pengaruhi oleh lingkungan keluarga, pendidikan anak dan masyarakat hal ini dapat meningkatkan komunikasi dan dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak, karena lingkungan sekolah memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sosial pada anak (Ningsih, 2008). Perkembangan sosial merupakan suatu proses pertumbuhan anak yang merupakan pembentukan keperibadian yang akan menentukan bagaimana anak menjadi dewasa. Apabila seorang anak gagal menjalankan proses sosial maka lingkungan anak sulit menerima. Anak akan menilai dirinya kurang baik yang akan mengakibatkan penyesuaian diri yang kurang baik (Musfirah, 2013). Salah satu proses pertumbuhan

dan perkembangan sosial anak dimulai dari Interaksi sosial. Erickson mengatakan anak yang mengalami perkembangan memerlukan interaksi sosial di sekitarnya yang dapat menciptakan rasa percaya diri pada anak seperti bermain dengan teman-temannya yang ada disekolahnya (Santrock, 2007). Perkembangan sosial anak mulai terlihat pada usia sekolah karena anak mulai mengenal lingkungan yang lebih luas dibandingkan dengan lingkungan disekitar rumahnya sehingga dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak (Wong,2009). Menurut Desmita (2007) sekolah dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yang dapat dilihat dari interaksi dengan guru dan teman sebaya. Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial, memperoleh wawasan tentang dunia dan mengembangkan konsep diri.

Menurut *American Academy of Pediatric* anak usia 8-18 tahun menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam untuk *screen time* yang berdampak pada interaksi sosial pada anak (Woods, 2014), bentuk *screen time* pada anak yaitu menonton televisi, bermain *game*, melihat video di ponsel, dan membuka media sosial di *gadget*.

Indonesia merupakan negara yang sampai saat ini masih mengikuti perkembangan zaman dimana telah terpengaruh dari munculnya produk komunikasi seperti *gadget*. Berkembangnya teknologi informasi pada saat ini sangat cepat pada era globalisasi (Sulistyaningsih, 2011). Menurut data penelitian yang dilakukan oleh Rideout pada tahun 2016 bahwa Indonesia adalah salah satu negara yang penduduknya memiliki

penggunaan sosial media yang sangat aktif di Asia. Indonesia mempunyai 79,7% pengguna akun media yang selalu aktif di sosial media dan dapat mengalahkan Filipina sebanyak 78% di Malaysia sebanyak 72% di Cina sebanyak 67% (Rideout, 2016 dalam Gunawan MAA, 2017).

Pengguna *gadget* semakin lama semakin banyak terutama pada kalangan anak sekolah dan remaja. Di Indonesia sekitar 58% dari 47 juta jiwa yang memiliki *gadget* yang di dominasi oleh kalangan anak sekolah dan remaja yang berumur 9 hingga 17 tahun (Heriyanto, 2014). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Novita Sari dan Khotimah 2016 tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksisosial anak usia 5-6 tahun didapatkan hasilyaitu kurangnya komunikasi antara teman sebayakarena terlalu fokus untuk memainkan gadget.

Hasil studi pendahuluan yang di lakukan peneliti di SD 01 Gebangsari pada bulan agustus 2019, didapatkan data siswa kelas 5 SD01 Gebangsari yang berjumlah 46 orang sudah tahu tentang *gadget* dan sudah sering menggunakan *gatget* dalam kehidupannya sehari-hari. Hasil observasi yang dilakukan di SD 01 Gebangsari saat pulang sekolah bahwa siswa dan siswi ketika berkomunikasi dengan seseorang lebih banyak melihat atau memperhatikan ke arah *gadget (handphone)* yang mereka pegang, sedikit sekali siswa-siswi yang melihat dan memperhatikan seseorang ketika berkomunikasi.

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang di lakukan oleh peneliti maka perlu meneliti tentang penggunaan gadget dengan interaksi sosial di

SDN 01 Gebangsari. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian lain diantaranya ialah tempat pengambilan sampel, waktu pengambilan sampel dan penelitian ini tidak hanya fokus meneliti tentang *smartphone* tetapi penelitian ini meneliti tentang penggunaan *gadget* seperti komputer, laptop, tablet dan *handphone*, di mana setiap orang dapat mengaksesnya dengan menggunakan akses jaringan internet maupun tidak menggunakan jaringan internet.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tentang penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah semakin meningkat dan banyak menimbulkan hal yang negatif. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden pada anak usia sekolah.
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah.
- c. Mengidentifikasi tingkat interaksi sosial pada anak usia sekolah.
- d. Mengidentifikasi hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Memberikan manfaat dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat untuk mengetahui pentingnya penggunaan *gadget* dan bahaya *gadget* jika dipergunakan secara terus menerus.

2. Bagi keluarga

Memberikan informasi dan pengetahuan kepada anggota keluarga tentang penggunaan *gadget* dan perlu adanya pengawasan kepada anak agar tidak menyalahgunakan *gadget*.

3. Bagi Profesi Perawat

Sebagai sumber informasi bagi perawat tentang bahayanya penggunaan *gadget* bagi siswa, sehingga perawat dapat memberikan penyuluhan kepada siswa tentang manfaat dan bahayanya *gadget* pada anak usia sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sumbang sarana terhadap pengembangan ilmu keperawatan dalam bidang keperawatan, khususnya keperawatan anak.