

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi di era modernisasi ini memudahkan individu dalam menyelesaikan aktifitas. Hal ini merupakan dampak dari istilah yang biasanya kita kenal sebagai teknologi. Teknologi merupakan sesuatu yang berguna untuk memudahkan seluruh aspek kehidupan manusia, seiring berjalannya waktu teknologi semakin berkembang begitupun dengan teknologi dalam bidang informasi. Adanya teknologi pada saat ini kita dapat mencari informasi sangat mudah dan cepat. Dampak dari perkembangan teknologi ini kita dapat berkomunikasi dengan cepat seperti tanpa jarak. Salah satu contoh dari fasilitas yang dihasilkan dari berkembangnya teknologi yaitu *gadget* yang tersedia dalam berbagai macam jenis seperti televisi, *handphone*, *tablet*, *laptop*, dan lain sebagainya (Kogoya dalam Marpaung, 2018).

Abdulatif & Lestari (2021) menyatakan bahwa, pada awalnya *gadget* hanya digunakan oleh kalangan tertentu demi kelancaran pekerjaan mereka. Tetapi saat ini *gadget* bukan hanya sekadar alat komunikasi melainkan sebagai kebutuhan untuk pendidikan, pekerjaan, perekonomian, dan kesehatan. Sehingga aktifitas sosial banyak dilakukan menggunakan *gadget*.

Survey penggunaan TIK tahun 2020 di Indonesia berkembang pesat dan sangat terlihat pada penggunaan *gadget* untuk mengakses internet mencapai 78,18%. Peningkatan selama kurun waktu 2016-2020 ditunjukkan dari meningkatnya persentase warga yang mengakses internet menggunakan *gadget* pada tahun 2016 sekitar 25,37% menjadi 53,73% pada tahun 2020 (Sutarsih et al., 2020). Survey kepemilikan *smartphone* berdasarkan usia, ada usia 9-19 tahun 65,34%, usia 20-29 tahun 75,95 %, usia 30-49 tahun 68,34%, dan usia 50-65 tahun 50,79 % (KOMINFO, 2017).

Pada masa pandemi *Covid-19* anak diharuskan untuk melakukan kegiatan sehari-harinya di dalam rumah. Maka sangat dimungkinkan pemakaian *smartphone*, *tablet*, komputer, dan internet jauh lebih tinggi persentasenya pada kondisi sekarang. Hasil Susenas 2020 mencatat 33,72% anak menggunakan *smartphone* dan 1,03% menggunakan komputer selama tiga bulan terakhir (Sulistiyani, 2021).

Gadget sangat mempengaruhi kehidupan anak-anak terutama dimasa pandemi, aktivitas anak dalam penggunaan *gadget* untuk menunjang kegiatan belajar, hiburan, dan komunikasi atau bersosialisasi karena adanya keterbatasan aktivitas dimasa pandemi (Khan et al., 2021). Sebagian anak-anak telah difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya untuk media pembelajaran dan supaya orangtua bebas melakukan pekerjaan atau kegiatan tanpa harus mendampingi anak, tetapi tanpa disadari perihal semacam ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak (Pebriana, 2017).

Sehingga dampak gadget pada anak yang menggunakan gadget dapat menyebabkan masalah psikologis seperti stres, suasana hati yang tertekan, ketegangan, kecemasan, gangguan tidur, dan masalah perilaku lainnya (Sahu et al., 2019). Selain itu anak dapat mengalami penurunan konsentrasi belajar, anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau berkomunikasi. Karena beragamnya fitur gadget yang menimbulkan rasa senang membuat anak suka menunda dan malas mengerjakan tugas sekolah (Susilawati, 2019).

Menurunnya angka *Covid-19* maka, Kemdikbudristek mengeluarkan surat edaran tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas, karena proses pembelajaran secara daring atau *school from home* ini dinilai tidak efektif, tentunya hal tersebut harus dengan mentaati protokol kesehatan yang berlaku. Keluarnya edaran tersebut setiap sekolah menerapkan pembelajaran juga ada ketentuan tertentu, yaitu metode pembelajaran baru yaitu *hybrid learning* yang merupakan penggabungan pembelajaran 50% tatap muka dan 50% pembelajaran daring (Rusyada & Nasir, 2020). KEMDIKBUD (2021) menyatakan bahwa, 22% yang sudah sekolah tatap muka dengan syarat ketentuan yang sudah dikeluarkan oleh Kemdikbudristek.

Mufaro'ah et al. (2019) menyatakan bahwa, anak dapat tumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek baik secara fisik, mental, emosi, dan sosial. Anak-anak yang pada dasarnya senang bermain bersama dengan teman-teman yang seusianya, akan tetapi hal tersebut berubah ketika anak-anak sudah mengenal *gadget*. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia

yang ada dalam *gadget* tersebut. Bahkan, akibat yang lebih besar lagi adalah habisnya waktu di depan *gadget* membuat psikososial anak mengalami gangguan, dikarenakan lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan teman-temannya di luar rumah tanpa gadget. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Samsul et al., 2021).

Sebagaimana kita ketahui, *gadget* seperti mata pisau yang memiliki dua sisi, di satu sisi perangkat ini memberikan manfaat yang diperlukan dan sisi lain juga menciptakan banyak potensi bahaya. Jika tidak dapat ditangani dengan bijaksana oleh orang tua akan merusak generasi berikutnya. Perkembangan *gadget* tidak dapat dihindari, namun orang dewasa harus mampu mendidik tanpa merebut hak-hak anak agar dapat mengakses informasi digital sehingga *gadget* menjadi perangkat yang efektif. Perbedaan individu mempengaruhi bagaimana penggunaan dampak teknologi *digital* bagi anak. Perbedaan tersebut meliputi usia, jenis kelamin, kepribadian, situasi kehidupan, lingkungan sosial dan budaya dan faktor lainnya (Novianti & Garzia, 2020).

Dampak negatif penggunaan *gadget* atau ponsel lebih besar daripada sisi positifnya bila digunakan secara berlebihan, hal tersebut akan menimbulkan anak-anak dan remaja menjadi kecanduan (Billieux et al., 2014). Penggunaan *gadget* juga dapat berpengaruh pada perkembangan *psikososial* anak. Fungsi Pengawasan harus tetap dilakukan oleh orang tua ketika anak menggunakan *gadget*, untuk menghindari atau mencegah dari kecanduan *gadget* (Samsul et al., 2021).

Beberapa tahun terakhir telah terlihat peningkatan penggunaan ponsel di kalangan anak-anak, bahkan anak-anak berusia 3 dan 4 tahun juga kecanduan ponsel yang secara langsung atau tidak langsung membahayakan tubuh dan pikiran mereka. Kecanduan ponsel atau penggunaan ponsel yang bermasalah di kalangan anak-anak dan remaja telah menjadi perhatian semua orang (Sahu et al., 2019).

Durasi dari penggunaan gadget dapat mempengaruhi emosional anak yaitu ketika anak bermain gadget menikmati fitur yang disukainya tanpa sadar akan menghabiskan waktu >120 menit dan mengakibatkan adanya perubahan emosi pada anak saat gadget tersebut diambil oleh orangtuanya. Anak akan cenderung menjadi marah, menangis berlebihan (berteriak-teriak) dan tantrum. Anak dengan penggunaan gadget <120 menit cenderung memiliki kecerdasan emosional yang tinggi daripada anak yang menggunakan gadget >120 menit (Sari et al., 2021).

Anitha et al (2022) menemukan bahwa, peningkatan waktu layar >2 jam dan kecanduan media dikaitkan dengan masalah gangguan perkembangan pervasif yang signifikan secara klinis dan masalah *ADHD* yang mencapai signifikansi statistik pada kelompok usia di bawah lima tahun. Di antara anak-anak yang lebih tua dari 5 tahun, peningkatan waktu layar >2 jam dikaitkan dengan masalah perilaku dan *hiperaktif*. Novianti & Garzia (2020) menyatakan bahwa, sebagian besar anak yang memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam setiap hari mengalami *degradasi* perkembangan sosial. Adanya aktivitas *gadget* yang tinggi akan menjadi apatis terhadap lingkungan, tingkat agresif juga akan meningkat. Hal itu dapat menyebabkan rusaknya hubungan sosial anak.

Pangastuti (2017) menjelaskan bahwa, anak-anak dengan usia rata-rata 4-6 tahun di wilayah Pontianak Kalimantan, Sidoarjo Jawa Timur, Sumurboto Banyumanik Semarang, Kotagedhe Yogyakarta, Bandar Lampung lebih cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak-anak yang seusianya yang tidak menggunakan *gadget*. Imron (2018) menyatakan bahwa, sebanyak 36,7% anak dengan penggunaan gadget tinggi atau lebih dari satu jam ini juga memiliki hambatan perkembangan sosial dan emosional seperti anak suka menyendiri, kurang peduli dengan lingkungannya dan kurang kesiapan dalam belajar.

Hasil wawancara peneliti kepada 10 anak menyatakan bahwa mereka diperbolehkan menggunakan *gadget* oleh orang tuanya, mereka lebih sering menggunakan *handphone* untuk sarana hiburan, belajar, dan berkomunikasi. 6 dari 10 anak atau 63,6% anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dan mereka menggunakan *gadget* dalam rentang waktu 2 jam atau lebih dan banyak bermain di dalam rumah menggunakan *gadget* daripada bermain tanpa *gadget* di luar rumah bersama teman sebaya. 8 dari 10 anak menyatakan bahwa mereka tidak marah ketika orang tua memerintahkan mereka untuk berhenti bermain *gadget* sedangkan anak lainnya menyatakan mereka marah dan menangis ketika orang tua memerintahkan mereka untuk berhenti bermain *gadget*. Dalam fenomena yang ada anak-anak akan cenderung jarang bersosialisasi dengan temannya dan beberapa anak sulit mengontrol emosinya.

Peneliti ingin melakukan penelitian di SDN Bojong Braja karena pada saat ini sekolah telah menerapkan sistem pembelajaran *offline* kembali. Dan juga karena lingkungan sekolah yang sebagian orang tua anak bekerja sehingga memberikan anaknya *gadget* untuk media komunikasi, media pembelajaran ataupun media hiburan.

Pada masa saat ini adalah masa peralihan dari mulai melonjaknya *covid-19* memberlakukan *lockdown* atau PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) membuat anak-anak harus menghabiskan waktunya seperti belajar, bermain dan bersosialisasi didalam rumah dengan bergantung pada *gadget* sampai dengan masa saat ini kasus *Covid-19* mulai menurun dan memberlakukan *new normal*. Dimana anak-anak harus mulai mempersiapkan dan membiasakan diri untuk tidak bergantung pada *gadget*, memulai aktivitas sosial dan mulai mengolah emosionalnya dengan cara bersosialisasi dengan banyak orang. Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan *gadget* pada usia anak dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun di SDN Bojong Braja Masa Pandemi *Covid-19*” untuk membantu orang tua, tenaga kesehatan, dan tenaga pendidik dalam kesiapan anak secara aspek sosial dan emosionalnya untuk menghadapi masa *new normal*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah 6-12 tahun di sdn bojong braja masa pandemi *covid-19*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan yang ada, maka tujuan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun di SDN Bojong Braja Masa Pandemi *Covid-19*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden.
- b. Mengidentifikasi penggunaan waktu *gadget*.
- c. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak.
- d. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak.
- e. Mengidentifikasi Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun di SDN Bojong Braja Masa Pandemi *Covid-19*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian tentang penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah 6-12 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tenaga Kesehatan

Penelitian ini dapat menjadi perhatian untuk tenaga kesehatan agar dibuat intervensi untuk mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah 6-12 tahun.

b. Bagi Sekolah

Dapat menjadi dasar perlunya tindakan pencegahan dengan aturan tidak memperbolehkan siswa/i untuk membawa gadget ke sekolah. Sekolah dapat lebih memperhatikan anak didiknya untuk menjadi anak dengan perkembangan sosial dan emosional yang baik.

c. Bagi Orang Tua

Adanya penelitian ini diharapkan orang tua dapat lebih mengawasi anak-anaknya atau mengontrol anak-anaknya dalam bermain gadget sehingga orang tua dapat mencegah gangguan perkembangan sosial dan emosional pada anak yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget*.

E. Sistematika penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang mengenai fenomena yang terjadi mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah 6-12 tahun, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penjabaran teori mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah 6-12 tahun, hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti lain, kerangka pemikiran dan hipotesis sebagai jawaban sementara atau jawaban teoritis dari rumusan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai argumentasi yang dapat menjustifikasi asumsi-asumsi, jenis penelitian dan metode penelitian yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai pemaparan dan pembahasan hasil penelitian sesuai dengan rumusan dan tujuan masalah, memaparkan temuan-temuan yang didapatkan pada saat penelitian berlangsung, dan memaparkan keterbatasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan atau ringkasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan berisi tentang saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.