

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang teknologi semakin berkembang dengan pesat, teknologi selalu mengembangkan fitur-fitur yang baru dengan mempunyai tujuan atau fungsi untuk memudahkan kehidupan sehari-hari manusia. Kebutuhan teknologi pada saat ini sangat membutuhkan karena kegunaannya yang bisa memberikan kemudahan setiap individu. Selain itu, kemajuan teknologi ini dapat memudahkan komunikasi antar individu dalam berinteraksi satu sama lain.

Interaksi dan komunikasi yang tepat telah menjadi penting bagi keberadaan manusia, untuk memperoleh informasi maka makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi, sehingga manusia dapat membuat alat untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi dan hiburan berupa gambar dan video, dan agar hal tersebut dapat dihadirkan oleh *gadget* seperti handphone, laptop, iPad, dan perangkat sejenis lainnya.

Gadget ialah suatu perangkat elektronik yang selalu mengeluarkan inovasi terbaru dalam teknologi kini yang lebih canggih serta fitur terbaru yang mempunyai tujuan atau fungsi untuk lebih praktis serta bermanfaat (Witarsa, 2018). Adapun pengertian lain bahwa *gadget* ialah suatu kata yang dipergunakan pada penyebut dari berbagai jenis teknologi yang sifatnya berkembang secara cepat serta mempunyai kegunaan yang spesifik (Pebriana, 2017).

Penggunaan *gadget* bisa digunakan oleh semua kalangan baik orang tua, dewasa, remaja, bahkan anak-anak bisa menggunakan *gadget*. Ini adalah pengguna aktif, terutama di kalangan anak-anak, jadi penting untuk mengawasi mereka saat menggunakan *gadget*. Di kalangan anak-anak, karena *gadget* sebaiknya hanya digunakan seperlunya saja, khususnya untuk belajar, bermain game, dan menonton film.

Pada perkembangan anak mengalami masa sensitif pertumbuhan yang cepat dan keras selama masa perkembangan mereka. Anak-anak harus berkembang dengan cara yang berbeda karena mereka tidak semuanya sama. Dalam hal ini, anak-anak lebih tertarik untuk menemukan hal-hal baru sambil bermain karena mereka berada dalam tahap perkembangan di mana mereka bereksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Mayoritas anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* karena merupakan kegiatan yang menarik bagi mereka dan sudah ada aplikasi didalam *gadget* yang anak gunakan (Witarsa, 2018). Maka tidak jarang anak-anak bermain dan mengekspresikan kepuasannya melalui *gadget*.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak dari dua sisi untuk anak yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif anak bermain *gadget* adalah mendapat akses pengetahuan atau mencari materi pembelajaran dengan mudah, bisa mempermudah komunikasi disituasi yang darurat, dan memberikan hiburan (Syifa, 2019). Sedangkan dampak negatif bermain *gadget* untuk anak yaitu anak menunjukkan seperti kehilangan konsentrasi, mudah puas, lebih emosional, mengaburkan realita, tidak memahami privasi, dan perilaku sosial anak yang terganggu. Pada intinya, anak-anak saat ini tidak boleh diberikan *gadget* pribadi karena dikhawatirkan akan terlibat dalam perilaku konsumtif, yaitu keinginan yang tidak diperlukan secara berlebihan untuk memenuhi kebutuhannya. Ketika berbicara tentang anak-anak yang sudah lama tidak menggunakan *gadget* dan di mana orang tua tidak ada untuk memantau penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka, penggunaannya perlu dibatasi.

Ketika anak bermain *gadget* maka anak tidak akan mengenal waktu dalam bermain *gadget*, akan memunculkan perilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar serta sekolahnya, akan hal ini menutup kemungkinan anak dalam berinteraksi dengan orang lain kurang. Munculnya sifat agresif, tidak mudah diatur, melawan orang tua, dan mulai kurang ketertarikan dunia luar, akan hal ini adanya masalah dalam perilaku sosial anak.

Perilaku sosial merupakan suatu aspek yang harus ada pada diri anak. Sedangkan Interaksi merupakan suatu hubungan yang berupa perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai serta norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat (Witarsa, 2018). Perilaku ini bisa berpengaruh pada kehidupan sosial anak menjadi bentuk interaksi dengan alam, lingkungan sekolah, keluarga, serta lingkungan sekitar rumah.

Menurut Sianturi (2002), Perkembangan perilaku sosial anak inilah yang membantu anak beradaptasi dengan aturan masyarakat, di mana pun anak itu berada. Dalam hal ini dikhawatirkan ketika anak mengalami kesulitan dalam perkembangan sosialnya terhadap penyesuaian dirinya terutama dalam kemandirian anak berfikir dan berperilaku. Namun perilaku anak akan terpengaruh ketika mereka bermain dengan *gadget*, yang dapat berdampak pada perkembangan mereka, dan ketika anak-anak sering menggunakan *gadget* (Sianturi, 2021).

Sementara aktivitas anak dalam sosial dengan orang lain itu penting karena anak belajar aturan, norma, belajar berbagi saat bermain, belajar berbagi dengan yang lain seperti adakalanya ketika anak sedang bermain dengan temanya ada momen tertentu anak membagi makanan kepada temanya dengan munculnya sikap tersebut dalam rangka mempererat tali pertemanan dan menunjukkan keakraban satu sama lain.

Pesatnya penggunaan *gadget* pada anak pada saat ini maka sangat penting untuk dikaji agar mengetahui seberapa besar dampak terhadap perilaku sosial terutama pada anak-anak, yang selalu dibarengi dengan pengawasan orang tua ketika anak menggunakan *gadget* untuk menerapkan agar anak tidak terlalu lama dalam menggunakan *gadget*. Kondisi lapangan yang akan diteliti yaitu kondisinya anak-anak sudah banyak yang menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya, dalam menggunakan *gadget* mereka menggunakannya untuk bermain game, menonton youtube dan mereka ketika sudah bermain *gadget* susah untuk melepaskan *gadget*nya, dengan durasi yang cukup lama. Dan sering kali anak-anak dalam menggunakan *gadget* tidak adanya pengawasan dari orangtua mereka. Untuk

perilaku dan interaksi sosial anak dilingkungan sekitarnya anak kurang dalam bersosialisasi.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui dari “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku sosial Anak Kelurahan Kenanga Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari semua masalah penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan dampak positif dan negatif terhadap anak
- b. Kurangnya pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak
- c. Dampak pada perilaku sosial anak seperti kurangnya sosialisasi

2. Pembatasan Masalah

Karena pembahasan dari hubungan antara interaksi orang tua dan anak dalam mencegah dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sangat luas, maka adanya pembatasan masalah yaitu:

- a. Pembahasan mengenai perilaku sosial anak terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak
- b. Pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak

3. Pertanyaan Penelitian

Melihat dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut

- a. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* dikehidupan sehari-hari anak?
- b. Bagaimana perilaku sosial anak terhadap penggunaan *gadget*?
- c. Bagaimana faktor penghambat pendampingan orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget* pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* di kehidupan sehari-hari anak
2. Untuk mengetahui perilaku sosial anak terhadap penggunaan *gadget*
3. Untuk mengetahui faktor penghambat pendampingan orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget* pada anak

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Ilmiah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan kajian-kajian mengenai penggunaan *gadget*, terutama dalam mengenai hubungan interaksi orang tua dan anak dalam mencegah dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak yang sesuai dengan kajian teori psikologis

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini juga diharapkan berguna bagi pengetahuan praktis tentang dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial pada anak, sebagai pengetahuan terhadap orang tua juga dalam hubungan orang tua dan anak dalam mencegah dampak dari penggunaan *gadget* anak.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tentang *gadget*, khususnya berbagai penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan interaksi sosial anak. Penulis memasukkan penelitian ini sebagai landasan dasar dan bahan perbandingan. Ini akan dilakukan untuk meminimalisir penelitian yang sama dilakukan lagi. Penulis akan melakukan penelitian yang bukan merupakan upaya penjiplakan atau pengulangan. Sebenarnya sudah banyak penulis sebelumnya yang menulis tentang permasalahan dampak *gadget*, seperti adapun mengenai permasalahan yang berbeda, yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1.	Mahni	<i>Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial</i>	<p>Hasil Penelitian ini bahwa banyak orang yang menggunakan waktunya untuk <i>gadget</i> dari pada bersosialisasi dengan orang sekelilingnya. Berdasarkan temuan penelitian, masyarakat kecamatan Kekalik Jaya melihat adanya peningkatan interaksi sosial akibat penggunaan teknologi. Adapun dampak negatif dari hasil penelitian ini yaitu ketergantungan yang berlebihan ketika menggunakan <i>gadget</i> yang mengakibatkan penggunaan yang berlebihan dan berdampak negative, mengenai penggunaan <i>gadget</i> dengan dampak kurangnya inteaksi sosial anak yang sering menggunakan <i>gadget</i> mengalami perkembangan interaksi sosial yang kurang.</p> <p>Perbedaan dari hasil penelitian ini adalah objek penelitian yang berbeda disini dalam pembahasan tidak membahas tentang bagaimana interaksi sosial dan objek penelitiannya yang digunakan anak, remaja dan orang dewasa sedangkan yang akan diteliti objek</p>

			penelitiannya anak-anak dan tempat penelitian pun berbeda.
2.	Jessica Citra Jutersfan Wau	<i>Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019</i>	Hasil penelitian ini didasarkan pada tanggapan dari 50 siswa sampel di SD Swasta Assisi Medan Selayang tentang dampak penggunaan teknologi terhadap perilaku mereka. Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> ini memperoleh responden yang memiliki dampak positif dengan jumlah cukup yaitu sebanyak 28 respon orang serta kebanyakan orang memiliki dampak positif kurang lebih sebanyak 3 orang yang merespon, berdasarkan temuan penelitian ini bahwa dampak positif penggunaan <i>gadget</i> pada anak cukup banyak anak yang mempergunakan, sehingga diharapkan orang tua dapat memberikan pengawasan dan pendampingan, agar anak bisa mempergunakanya dengan baik agar memudahkan dalam proses belajar anak. Dampak negative penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku diperoleh bahwa responden memiliki dampak negatif cukup banyak 22 orang responden serta anak yang memiliki dampak negatif baik sebanyak 2 orang responden, maka cukup banyak anak

			<p>yang membutuhkan bimbingan dari orang tua, agar ketika anak menggunakan <i>gadget</i> perlu adanya pengawasan dan peran orang tua dalam pendampingan anaknya supaya bisa membatasi waktu penggunaan <i>gadget</i> yang mengakibatkan adanya pemanfaatan dari penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi belajar anak, serta bagi kesehatan anak.</p> <p>Perbedaan dari penelitian ini adalah objek penelitian yang berbeda disini dalam pembahasan tidak membahas tentang perilaku dan interaksi soal anak dan objek penelitiannya yang digunakan pun berbeda dari segi usia dan umur dan tempat penelitian.</p>
3.	Nurlinda Hardianti	<p><i>Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit</i></p>	<p>Hasil Penelitian ini menemukan bahwa perkembangan sosial anak-anak di Sekolah SDN 11 Sepit tahun ajaran 2018-2019 terkena dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i>. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu menggunakan perangkat elektronik dapat mengembangkan kepasifan, kemalasan, ketidaktaatan, dan keegoisan, banyak berdebat dengan orang tua, memiliki kesehatan yang</p>

			<p>buruk, dan tidak memiliki keinginan untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya atau lingkungan sosialnya.</p> <p>Perbedaan penelitian ini yaitu objek penelitian yang berbeda disini dalam pembahasan analisis pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan interaksi sosial anak sedangkan yang akan diteliti dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak karena objek penelitian yang digunakan berbeda dari segi usia dan lokasi penelitiannya berbeda.</p>
--	--	--	---

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu Pertama, penelitian ini lebih memfokuskan untuk membahas dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. Kedua, objek penelitian, penelitian ini dilakukan di lingkungan rumah yang terletak berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu di Kelurahan Kenanga, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon. Adapun persamaannya adalah membahas serta mengkaji tentang penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

F. Kerangka Pemikiran

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang kecil mempunyai kegunaan dalam suatu perangkat tersebut serta mempunyai fungsi khusus (Sianturi, 2021). Memainkan *gadget* bukan hanya dikalangan dewasa akan tetapi dikalangan anak sekarang banyak anak yang memainkan *gadget*. Pada dasarnya bagi anak-anak belum waktunya untuk memiliki *gadget* sendiri, karena ketika anak diberikan *gadget* dapat menimbulkan kecanduan *gadget*. Akan hal ini ketika penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi untuk tidak

bisa lepas dari *gadget*, maka akan berdampak negatif terhadap anak seperti dalam bersosialisasinya anak dan akan cenderung berdampak acuh tak acuh, dan berefek kepada ketergantungan penggunaan *gadget* (Sianturi, 2021). Hubungan antara interaksi orang tua dan anak kurang baik karena zaman sekarang para orang tua pun sudah mengerti dalam penggunaan *gadget* dan kebanyakan dirumah orang tua sibuk bermain *gadget* dan anak sibuk dengan *gadget*nya sendiri. Faktor ini bisa menyebabkan hubungan interaksi orang tua dan anak kurang baik.

1. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak penggunaan *gadget* ada dua yaitu Pertama dampak positif yaitu menurut (Rini & dkk, 2021) anak bisa memperoleh wawasan yang luas, memudahkan komunikasi anak karena sekarang teknologi seperti *gadget* ini sudah menjadi canggih dimasa kini serta bisa membentuk kreativitas anak semua ini merupakan teknologi yang sudah mengalami kemajuan menjadi lebih canggih dan didalam teknologi ini juga bisa menciptakan sebuah permainan yang membuat anak muncul kreativitas yang menantang. Gawai (*gadget*) adalah alat komunikasi yang dimiliki oleh manusia untuk mempermudah dikehidupan sehari-harinya dalam berkomunikasi, tetapi dalam pemakaian *gadget* ini ada akibat yang ditimbulkan tergantung dari pemakaian dengan adanya keuntungan ataupun kerugian yang dialami individu tersebut (Syifa, 2019). Akan hal ini banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* berdampak negatif karena tergantung dari pengawasan orang tua ketika anak bermain gawai.

Dampak negatif anak bermain *gadget* yaitu pertama, mengganggu kesehatan karena ketika anak bermain *gadget* ada efek yang ditimbulkan dari radiasi *gadget* tersebut, karena perangkat teknologi ini untuk anak yang berusia 12 tahun ketika menggunakan *gadget* masih rentan berdampak kepada kesehatan (Ernawati, 2015). Kedua, *gadget* mempunyai tampilan-tampilan yang canggih seperti kamera, games, aplikasi lainnya yang bisa menarik anak, dari fitur tersebut bisa memperhambat proses perkembangan belajar mereka. Ketiga, rawan

tindak kejahatan karena dengan adanya media sosial mereka mengupdate keberadaannya maka bisa saja ketika orang ada yang berniat jahat akan melakukan tindakan yang tidak diinginkan. Keempat, perkembangan teknologi ini sangat maju karena anak ketika mencari sumber belajar dari internet yang membuat anak akan jauh dari buku yang membuat anak akan lebih cepat puas akan pengetahuan dan membuat anak cenderung berpikir dangkal (Rini & dkk, 2021).

Penggunaan *gadget* akan berdampak buruk ketika anak berlebihan dalam penggunaannya. Anak akan timbul rasa emosional, pemberontak karena merasa malas ketiak disuruh oleh orang tua, maka dia akan terganggu saat asyik bermain game, adapula ketika sedang asyik menggunakan *gadget* anak muncul ada rasa malas untuk mengerjakan rutinitas sehari-hari sedangkan menurut (Maulida, 2013) tanda-tanda anak kecandauan *gadget* yaitu hilangnya rasa untuk beraktivitas. Pengaruh kebiasaan anak menggunakan *gadget* dalam perilaku sosial anak, anak menjadi kehilangan minat untuk kegiatan lain, Anak akan kurang aktif bersosialisasi, kurang aktif secara fisik, lupa lingkungan sekitar, dan tidak adanya kemauan untuk bermain dengan teman-temannya (Rini & dkk, 2021).

2. Perilaku Sosial Anak

Kebiasaan anak bermain *gadget* akan berdampak terhadap perilaku sosial anak. Menurut (Pratiwi, 2019) Perilaku adalah cerminan individu dalam kepribadian berupa perbuatan serta interaksi kepada orang lain terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun arti dari sosial merupakan sebuah Pengenalan anak kepada orang lain di luar dirinya dan lingkungannya, atau sosialisasi. Menurut (Witarsa, 2018), perilaku sosial anak adalah tindakan yang dilakukan individu secara sukarela saat berinteraksi dengan orang lain atau mengembangkan sikap kerja sama, tolong-menolong, simpati, dan empati pada anak.

Adapun menurut (Sianturi, 2021) Interaksi pada umumnya dapat diartikan hubungan secara individu maupun lebih dengan saling bereaksi

satu sama lain sedangkan sosial merupakan Sesuatu hal yang berhubungan dengan orang lain atau masyarakat. Sedangkan interaksi sosial adalah saling merespon dengan baik dalam sekelompok individu dengan berkomunikasi dan melakukan tindakan sosial (Sianturi, 2021).

G. Sistematika Penelitian

Ada V Bab dalam skripsi yaitu Bab I membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori dan sistematika penelitian.

Bab II membahas tentang kajian pustaka, yang merupakan analisis masalah dari dampak penggunaan *gadget* setiap hari-hari pada anak-anak, dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. Dalam bab ini terdapat tiga sub bab pembahasan, pertama landasan teori, dalam konteks hubungan antara penggunaan *gadget* dan perilaku sosial, isi akan menjelaskan bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi perilaku sosial. Kedua penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yang dilakukan oleh penelitian lain. Dan kemudian diakhiri dengan kerangka pemikiran.

Bab III membahas tentang metodologi penelitian, yang mencakup subyek penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel, instrument penelitian, uji keabsahan data, teknik analisis data.

Pada Bab IV, peneliti membahas pemaparan dan temuan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian. Peneliti mengkaji temuan di lokasi penelitian dalam bab ini. Temuan tersebut kemudian dianalisis untuk menemukan sebuah hasil dari penelitian yang dilakukan yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah.

Pada Bab V, peneliti akan mengkaji perihal pokok yaitu kesimpulan serta saran. Isi kesimpulan penelitian perlu berkaitan langsung dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Serta perlu adanya saran-saran atau tanggapan atas semua penelitian untuk memperbaiki penelitian agar menjadi lebih baik.