

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi jika adanya hubungan sosial serta adanya komunikasi antar individu yang berupa komunikasi langsung maupun tidak langsung (melalui perantara) (Batinah, 2022). Interaksi sosial juga merupakan salah satu bentuk perkembangan yang terjadi pada anak. Interaksi sosial anak bisa dipengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang ada sebagai akibatnya anak akan memahami terhadap dirinya, serta sikap terhadap orang lain (Batinah, 2022). Ciri-ciri dari interaksi sosial seperti, adanya jumlah pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang, ada komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol, ada dimensi waktu seperti (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung, ada tujuan-tujuan tertentu di dalamnya terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut yang diperkirakan oleh pengamat (Ardiansyah, 2018). Adanya kontak sosial dan komunikasi termasuk syarat terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial tidak hanya dengan bersentuhan fisik, dengan adanya teknologi manusia dapat menjalin kontak sosial tanpa bersentuhan maupun bertemu langsung, misalnya dengan *gadget* (Wahyuni, 2019).

Kontak sosial dapat diartikan sebagai hubungan antara dua pihak yang saling bereaksi dan menjadi awal terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial dapat terjadi melalui kontak fisik atau kontak secara langsung dan kontak tidak langsung.

(Sabat, 2021). Menjalin kontak sosial secara tidak langsung dapat dilakukan dengan mudah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yaitu menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* saat ini sudah sangat tidak asing di kalangan anak-anak, berbagai aplikasi dapat diakses dengan mudah. Penyajian aplikasi yang beraneka macam bentuk dan karakter membuat setiap anak akan sangat menyukai saat bermain *gadget*. Jenis-jenis *gadget* sendiri yaitu seperti, Handphone, komputer dan laptop, tablet dan Ipad, kamera digital, Headset dan Headphone, televisi 3D, dan konsol (Anastasya, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2021) anak yang menggunakan *gadget* setiap hari menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap *gadget* termasuk dalam kategori tinggi (53,3%). Menurut (Alawiyah, 2021), dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan kurang baik bagi perkembangan interaksi sosial anak, karena pada usia 10-12 tahun anak seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Anak akan merasa asik sendiri dan merasa tidak perlu bermain dengan teman sebayanya. Sehingga menyebabkan kegagalan interaksi sosial bagi anak dan anak lebih senang menyendiri. Selain itu, pola tidur anak juga akan terganggu, anak akan menjadi pribadi yang misterius, berperilaku keras, dan juga menyebabkan hilangnya kreativitas pada anak. Dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak peran pola asuh orang tua sangat dibutuhkan dan berperan penting.

Pola asuh orang tua merupakan pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten. Pola perilaku ini dapat dirasakan anak dan bisa memberikan efek negatif maupun positif (Harbeng Masni, 2017). Ada 3 jenis pola asuh menurut Baumrind, yaitu pola asuh Otoriter, pola asuh Demokratis, dan pola

asuh Permisif (Ayun, 2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua, yaitu tingkat sosial ekonomi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan jumlah anak (Fahrniza, 2019). Pola asuh yang diberikan orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau aturan saat berada di kehidupan bermasyarakat serta memberikan motivasi dan contoh kepada anak bagaimana menerapkan aturan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia sekolah dalam menggunakan *gadget*.

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Saputra, 2021). Menurut Batinah 2020, factor yang dapat mempengaruhi interaksi social anak antara lain adalah peran pola asuh orang tua, lingkungan, hubungan antar teman sebaya nya dan penggunaan *gadget*.

Pengguna *gadget* terbesar berada di Tiongkok pada 2020. Jumlahnya mencapai 953,55 juta pengguna dengan frekuensi pemakaian minimum sebulan sekali. Posisi Tiongkok disusul oleh India dengan 492,78 juta pengguna smartphone pada tahun lalu. Setelahnya ada Amerika Serikat dengan 273,76 juta pengguna smartphone. Kemudian, Indonesia menempati posisi keempat dengan 170,4 juta pengguna smartphone. Ada sekitar 3,6 miliar pengguna smartphone di dunia pada 2020. Jumlah itu meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 3,4

miliar pengguna. Jumlah pengguna smartphone pun diprediksi semakin meningkat ke depannya (Puspasari, 2021).

Terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta (Annur, 2022). Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada 2020, Provinsi Jawa Barat (35,1 juta) berada di atas Jawa Tengah (26,5 juta). Selanjutnya Jawa Timur (26,4 juta), Sumatera Utara (11,7 juta), Banten (10 juta), DKI Jakarta (8,9 juta) (Simbolon, 2022).

Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik pada bulan Maret 2019 sebanyak 84,32% warga DKI Jakarta telah menggunakan *gadget* atau komputer, sedangkan 73,46% telah mengakses internet paling tidak dalam 3 bulan terakhir (Akbar, 2020). Survei KPAI, 36,5 persen anak menggunakan *gadget* satu hingga dua jam sehari di luar kepentingan belajar. Kemudian, 34,8% anak menggunakan *gadget* di luar kepentingan belajar hingga dua sampai lima jam. Lebih dari 5 jam sehari sebanyak 25,4% (Sumantri, 2022). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan, Data menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain. 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Kadek Diah (2019) dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Lama Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah”, menunjukkan pola asuh demokratis yaitu 88,3%, permisif yaitu 6,7%, otoriter yaitu 5,0%, lama penggunaan *gadget* dengan durasi tidak lama yaitu 81,7%, dan durasi lama yaitu 18,3%. Hasil uji *fisher exact test* $p=0,017$ ($p<0,05$), PR otoriter= 3.286 dan PR permisif= 19.714, menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah. Saran bagi penelitian selanjutnya agar menganalisis faktor lain yang mempengaruhi lama penggunaan *gadget*. (Anggreni, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fiidatun Rohana (2020) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati”, 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. (Rohana, 2020)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriya Nurindah WS (2021) dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Pola Asuh Orang Tua dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah”, menunjukkan sebagian besar intensitas penggunaan *gadget* tinggi yaitu 32 (55,2%) responden, hampir seluruh orang tua menerapkan pola asuh demokratis yaitu 52 (89,7%) responden, sebagian besar interaksi sosial anak rendah yaitu 32 (55,2%) responden. Didapatkan hasil

$p \text{ value} : 0,000 < \alpha : 0,05$ ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak, dan didapatkan hasil $p \text{ value} : 0,573 < \alpha : 0,05$ sehingga H_0 ditolak, tidak ada hubungan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial anak usia prasekolah 4-6 tahun. (Nurindah, 2021)

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ignasia Yunita Sari (2018) dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018”. Ada perbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi social). Dari hasil analisis diperoleh pula nilai $OR = 4,469$, artinya anak yang jarang menggunakan *gadget* mempunyai peluang 4,469 kali untuk mempunyai interaksi social yang baik. (Sari, 2018)

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di SDI Teladan Al-Hidayah 1 pada tanggal 8 Desember 2022 di dapatkan 306 siswa dengan 60% siswa sudah mempunyai *gadget* sendiri, 35% siswa masih menggunakan *gadget* orang tua, dan 5% siswa tidak memiliki *gadget*. Para siswa menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi, mengerjakan tugas sekolah, dan untuk bermain game ataupun menonton *Youtube*. Dari seluruh siswa di SDI Teladan Al-Hidayah 1, siswa kelas 4-6 SD yang paling sering menggunakan *gadget* dibandingkan dengan siswa kelas 1-3 SD.

Dilihat dari fenomena yang terjadi dan pentingnya pola asuh orang tua terhadap anaknya dalam membatasi penggunaan *gadget*. Maka penulis mengangkat

masalah tersebut dengan rumusan masalah: bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah. Dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini berupaya untuk menjelaskan dan mengkaji sejauh mana hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dikemukakan yaitu bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengidentifikasi sejauh mana hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengidentifikasi pola asuh orang tua pada anak usia sekolah
- 2) Untuk mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah
- 3) Untuk mengidentifikasi interaksi sosial pada anak usia sekolah
- 4) Untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah
- 5) Untuk mengidentifikasi hubungan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan Ilmu Keperawatan Anak terkait hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial anak usia sekolah.

1.4.2 Manfaat praktis

1) Bagi responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan untuk para responden agar lebih mengontrol dalam menggunakan *gadget*

2) Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk para orang tua agar lebih memperhatikan pola asuh terhadap anak dalam penggunaan *gadget*

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial siswa/siswi di SDI Teladan Al-Hidayah 1 Jakarta Selatan

4) Bagi intitusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai literatur ilmiah dengan bidang keperawatan terutama tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah.

5) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

