BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan alat yang diciptakan manusia untuk membantu dan memenuhi Kebutuhan komunikasi dengan orang orang yang berada dikejauhan. Namun saat ini banyak yang tidak dapat mengendalikan penggunaan gadget, apalagi pada anak sekolah dasar sehingga menjadi penyebab kebiasan buruk pada anak-anak salah satu contohnya anak-anak menjadi kecanduan gadget. Diera saat ini sangat mudah mencari atau mengakses informasi informasi melalui fitur fitur yang ditawarkan oleh pelayanan dalam gadget tersebut, membuat anak anak tertarik dengan benda tersebut sehingga anak-anak sangat mudah akrab. Pada anak usia sekolah diperbolehkan menggunakan gadget tapi harus dengan pengawasan dari orang tua dan dibatasi dalam menggunakan gadget tersebut tidak lebih dari 2 jam dan harus tetap berinteraksi dengan teman teman nya atau orang lain disekitarnya. Karena jika menggunakan gadget lebih dari 2 jam setiap harinya akan mempengaruhi psikologis anak (Rohana: Sri Hartini; 2020).

Berdasarkan data statistic menunjukan angka penggunaan gadget meningkat secara signifikan di Indonesia, Penggunaan gadget saat ini mencakup kelompok prasekolah (2 hingga 6 tahun), anak sekolah (6 hingga 12 tahun), remaja (12 hingga 20 tahun). Data prevalensi penggunaan gadget yang ada di Indonesia pada tahun 2020 menempati di urutan keempat dengan jumlah 69% setelah negeria 81%, india 79% afrika Selatan 78%. Berdasarkan data Asosiasi Penyelanggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII). Penggunaan gadget dindonesia tersebar di berbagai provinsi dengan kontribusi presentase yang sejalan dengan pertumbuhan ekonomi termasuk provinsi bali. Pulau jawa mendominasi

penggunaan gadget untuk mengakses internet dengan presentase 56,4% kemudian disusul pulau Sumatra dengan angka 22,1% (Putri et al.,2023)

Secara psikologis penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak menjadi kecanduan . perilaku kecanduan adalah kebiasaan yang dilakukan berulang-ulang yang dapat meningkatkan resiko terkait penyakit maupun masalah pribadi dan sosial. Menurut Griffith, terdapat 6 komponen kecanduan yang merupakan salience, menjadi suatu aktivitas tertentu menjadi yang terpenting dan mendominasi pemikiran, perasaan dan perilaku individu ; mood modification, pengalaman pribadi dalam perubahan mood yang diakibatkan dari aktivitas tertentu; tolerance, proses meningkatnya jumlah dan intensitas melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai efek yang diinginkan; withdrawal, perasaan yang tidak nyaman yang muncul akibat berhentinya melakukan aktivitas tertentu, munculnya masalah antara individu yang tergantungan dengan orang lain dan dirinya sendiri mengenai kegiatan tertentu; serta relapse, kecenderungan untuk mengulangi Kembali aktivitas tertentu bahkan dalam kondisi yang lebih parah. Dampak negatif yang terjadi jika anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari akan terganggu masalah perkembangan sosialnya. (Suci Rachmayanti, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, Laila Qodariah 2022).

Anak – anak pada usia tertentu bisa mencapai kemampuan kognitif yang lebih kompleks, yang memungkinkan mereka untuk memecah masalah, memahami konsep abstrak, dan berpikir logis. Namun teori ini sudah dikembangkan lebih lanjut oleh para ahli setelah tahun 2000. Beberapa peneliti menemukan bahwa perkembangan kognitif tidak selalu linier atau sesuai dengan tahap – tahap piaget. Sebagai contoh goswami mengemukakan bahwa faktor – faktor seperti lingkungan belajar dan interaksi sosial sangat berperan dalam mempengaruhi kecepatan dan jalur perkembangan kognitif anak.

Fenomena penggunaan gadget pada saat ini tidak dapat dipungkiri jika gadget sangatlah mudah ditemui dalam kehidupan sehari hari manusia dari kalangan dewasa maupun anak anak, bukan hal yang mewah lagi untuk zaman sekarang dikarenakan anak anak sudah difasilitasi gadget dengan orang tuanya sendiri supaya orang tua bisa melakukan aktivitas sehari harinya dengan leluasa tanpa harus mendapingi anak anaknya bermain. Begitu juga anaknya pun akan merasa senang dengan gadget yang diperoleh dari orang tuanya, namun tanpa disadari hal seperti itu justru sangat mempengaruhi interaksi sosial pada anak anak (Yohana R. U. Sianturi 2021).

Gadget sangat berdampak besar bagi pola pikir dan tindakan juga cerminan nyata bagi kemajuan teknologi saat ini. Jika gadget bisa dimanfaatkan atau digunakan dengan tepat gadget bisa bermanfaat dan menguntungkan. Orang tua harus selalu dan bisa memperhatikan atau mengawasi anak anak saat bermain gadget dirumah karena hal ini sangatlah penting. Selain sebagai alat sederhana gadget juga bisa dilakukan untuk mencari informasi penting, digunakan untuk melakukan bisnis, sebagai penyimpanan data data penting, dan gadget yang dilengkapi dengan program yang bisa mengakses berita informasi dan lain lainnya (Rakhmat et al., 2024)

Dampak positif gadget adalah memudahkan seseorang dalam mencari terkait informasi, mempermudah dalam berkomunikasi dan mempercepat proses menerima informasi baik dalam pekerjaan, pendidikan, dan lain lainnya. Kecanduan gadget pada segi kesehatan memiliki banyak dampak negatif dan juga mengganggu system saraf motorik halus, mempengaruhi tingkah laku anak, mempengaruhui Tingkat bicara, mudah emosi atau memberontak saat asyik bermain gadget karena merasa dirinya terganggu, terpapar konten kekerasan, pornografi, malas melakukan rutinitas sehari-hari, bahaya radiasi seperti penurunan fungsi (penglihatan, pendengaran, pola makan, obesitas, dan pola tidur). Pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak dan dampak

yang dirasakan oleh anak tersebut adalah daya aktif interaksi sosial pada anak terhadap lingkungan terdekatnya menurun lebih parahnya lagi jika sudah terlalu fokus tanpa melihat kanan kirinya tanpa rasa peduli disekitarnya bahkan menyapa teman atau orang lainpun enggan , Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya pada gadget, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman maupun orang lain (Rohana: Sri Hartini; 2020).

Interaksi sosial merupakan bagian penting dalam kehidupan anak-anak baik dalam lingkungan sekolah ataupun lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial ini menjadi dasar yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup. Agar interaksi sosial terjadi diperlukan komunikasi antara individu dengan individu lainnya baik maupun secara langsung atau tidak langsung. Terjadinya penurunan interaksi sosial karena banyaknya anak yang memilih untuk berkomunikasi melalui gadget dari pada berbicara langsung dengan teman maupun orang lain. Dengan demikian peran interaksi sosial bagi anak anak sekolah dasar sangatlah penting agar tetap menjaga perkembangan komunikasi sosial anak. Sapta Yuliansyah, Lishapsari Prihatini, Marleni, Junior Zamrud pahalmas (2025).

Pergaulan, pertemanan, interaksi, lingkungan dan yang lainnya sangat memberi warna pengaruh kepada individu dengan individu yang lainnya, cakupan hal ini perlu digaris bawahi dalam menganalisis fungsi orang-orang yang menjalankan aktivitas berasal dari ranah pendidikan terhadap perbuatan sosial para siswa dalam menggapai cita yang mulia. Catatan penting tata kelola sebuah lembaga pendidikan bisa bertugas nyata sebagai pengarah, pembimbing dan fungsi lain tentu sebagai teladan-teladan baik baik secara seluruh warga sekolah dengan bentuk program diterapkan oleh sekolah yang dilaksanakan secara rutin.

Berdikari sebuah sekolah merupakan tuangan konkret dari fungsi lembaga pendidikan secara resmi menjalin interaksi proses pembelajaran secara sistematis, terencana, disengaja

dan sangat terarah dijalankan para pendidik yang profesional melalui program-program yang dituangkan ke dalam kurikulum tertentu serta wajib diikuti oleh para siswa pada setiap jenjang tertentu, mulai dari tingkat anak-anak sampai perguruan tinggi. Sebagaimana mestinya mengenal lingkungan sekolah dapat menambah wawasan dan keindahan praktek pengetahuan secara luas sehingga lingkungan sekolah bisa mengembangkan macam-macam potensi yang dimiliki oleh para siswa. Sedangkan berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap aktivitas pendidikan ataupun berbagai macam lingkungan tempat dimana

berlangsung proses pendidikan inilah tonggak maknawi sebuah lingkungan pendidikan. Sesungguhnya lingkungan sekolah munculnya sinergis satuan ruang atas beberapa lembaga pendidikan formal untuk dapat mempengaruhi proses dari sikap dan corak potensi para siswa. Tak lazim lagi berkenaan program-program yang sudah ada dari institusi sekolah agar mampu mengelola

dan mengembangkan para siswa mempunyai perilaku unggul.

Interaksi sosial tidak harus dilakukan dengan bertatapan langsung saja tapi bisa dilakukan dengan cara berinteraksi lewat gadget, ada beberapa dampak penggunaan gadget yang bisa dijelaskan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang Dimana sangat penting bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman secara langsung maupun teknologi (Widiyanthi et al, 2024). Akan tetapi tergantungan gadget akan menyebabkan isolasi sosial menjadikan gangguan Kesehatan pada anak anak dan muncul sikap apatis pada lingkungannya, Damayanti (2020) mengatakan anak anak yang tergantungan gadget akan lebih mudah sensitive. Selain itu penurunan interaksi sosial disebabkan karena kelompok teman dan durasi penggunaan gadget yang sangat tinggi. Utami (2022) mengatakan bahwa bermain gadget sangat berdampak pada interaksi sosial anak anak dan

ketidaksetabilan emosiona anak juga ketidak pedulian anak terhadap lingkungan dan tanggung jawab di akdemiknya.

Dari penelitian sebelumnya menunjukan beberapa ragam hasil dari penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak anak. Juniah & Siahaan (2022); Serlan (2022) menemukan bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan interaksi sosial anak sangat negative yang mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial anak dan komunikasi secara tatap muka langsung. Sedangkan penelitian Alwiyah (2021) hubungan penggunaan gadget dan interaksi sosial anak tidak ditemukan adanya hubungan signifikan. Dari hasil penelitian dengan hasil yang berbeda menekankan perlunya dilakukan kajian lebih lanjut ditempat atau wilayah yang berbeda.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di sekolah SDN Jimbaran 01 Kecamatan Bandungan pada hari tanggal Senin, 20 Oktober 2025 diketahui jumlah siswa siswi sekolah dasar di SDN Jimbaran 01 rata rata menggunakan gadget lebih dari 2 jam sehari. Peneliti juga melakukan penelitian dengan memberikan beberapa pertanyan melalui kuesioner yang dibagikan kepada anak-anak untuk menjawab pertanyaan pada kuesioner yang diberikan. Sebelumnya dengan memberikan pertanyaan apakah mereka memiliki gadget pribadi atau masih pinjam orang tua ataupun saudaranya, dengan hasil pertanyaan tersebut hampir rata-rata mereka semua memiliki gadget pribadi. Diketahui dari wali kelas sendiri mengatakan masalah yang pernah terjadi pada anak-anak ada yang menyendiri, bertengkar, dan saling mengejek. Kepala sekolah juga mengatakan jika masalah tersebut tidak bisa ditangani dari pihak sekolah maka orang tua anak akan dipanggil untuk datang kesekolah. dari 100% anak menggunakan gadget dan memiliki gadget pribadi. Penelitian juga mendapatkan data dari 10 siswa dari kelas IV, V, dan VI di SDN Jimbaran 01 melalui kuesioner yang diberikan.

Hasilnya yang didapatkan 100% anak mengalami kecanduan gadget dengan kategori tinggi. Dan interaksi sosial anak-anak rata rata terganggu dengan hasil dari 10 anak tersebut 100% interaksi mereka kurang baik kepada lingkungan disekitarnya.

Dari penjelasan latar belakang diatas bertujuan untuk mengetahui permasalahan anak usia sekolah dasar SDN Jimbaran 01, apakah ada "Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah SD Negeri Jimbaran 01". Dengan penelitian ini diharapkan bisa menjadikan wawasan orang tua dan pihak sekolah agar bisa lebih memperhatikan ataupun mengawasi anak anak dalam bermain gadget sehingga interaksi sosial anak akan tetap berkembang diera digital zaman sekarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalah yang muncul di sekolah SD Negeri Jimbaran 01 kec. Bandungan, Kab. Semarang Adalah Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial anak?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial anak pada sekolah SD Negeri Jimbaran 01

2. Tujuan Khusus

   a. Mengetahui gambaran kecanduan gadget disekolah SD Negeri Jimbaran 01.

   b. Mengetahui gambaran interaksi sosial anak di SD Negeri Jimbaran 01.

   c. Menganalisis Hubungan kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial di SD Negeri Jimbaran 01.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini Adalah untuk menambah sumber tentang informasi bagaimana hubungan kecanduan gadget mempengaruhi interaksi sosialnya pada anak usia sekolah SD Negeri Jimbaran 01.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Guru SD Negeri Jimbaran 01

      Dengan adanya penelitian ini bapak ibu guru dapat memberikan saran kepada orang tua siswa untuk lebih fokus lagi dalam memperhatikan atau mengawasi anak anak nya saat bermain gadget dirumah agar lebih bijak dalam penggunaan gadget supaya anak tidak kecanduan gadget yang bisa membuat interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya terkendala.

   b. Bagi orang tua siswa

      Harapan bagi orang tua semoga dengan adanya penelitian ini orang tua bisa lebih fokus lagi dalam memperhatikan ataupun mengawasi aktivitas keseharian anaknya dalam bermain gadget, dan lebih bijak lagi dalam menjadwalkan jam jam kapan saja waktu saat menggunakan gadget dan berapa durasi untuk bermain gadget untuk anaknya, supaya anak tidak mengalami kecanduan dalam bermain gadget yang bisa menyebabkan interaksi sosial dan rasa pedulinya kurang terhadap lingkungan sekitanya.

   c. Bagi perawat dipukesmas

      Memudahkan perawat dipuskesmas mendapatkan data atau dapat memantau bagaimana hubungan penggunaan gadget pada anak sekolah SDN Jimbaran 01 dengan gangguan interaksi sosialnya.

   d. Bagi Peneliti

      Dari hasil penelitian ini semoga bermanfaat bagi peneliti dan dapat menjadikan informasi penting bagi peneliti untuk lebih mengembangkan lagi hasil dari

penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dengan sikap interaksi sosial pada anak.