

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, usia anak-anak saat ini pun mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu gadget yang berupa smartphone. Menurut Oxforddictionary tahun 2018, smartphone merupakan salah satu jenis dari telepon genggam namun lebih canggih daripada komputer (Pertiwi et al., 2018).

Gadget merupakan salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi berupa jejaring sosial, hiburan dan berita. Gadget juga merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang, dengan bantuan gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh positif dan negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna gadget untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Tetapi tidak semua penggunaan gadget berdampak positif, di sisi lain gadget juga memberikan dampak yang negatif kepada para penggunanya.

Dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah adalah dapat menyebabkan anak bersikap individualis sehingga kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dapat dikatakan masih terlalu dini. Para orang tua diharapkan dapat mengontrol penggunaan gadget anak - anak. Pada anak yang berusia dibawah 14 tahun sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam setiap harinya (Ishak, 2021).

Data jumlah pengguna Internet di Indonesia selalu meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2021 pengguna internet di Indonesia meningkat 11% dari tahun sebelumnya, yaitu dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna dan ditargetkan pengguna internet di Indonesia akan meningkat sebanyak 12,5 juta masyarakat pada tiap tahun (Agustini, 2021).

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Syifa et al., (2019) dengan judul Pengaruh 'Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar' diperoleh kesimpulan bahwa menggunakan gadget jug secara efektif dapat

mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal tersebut sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia sekolah. Sebagai orang tua, sebaiknya dapat membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gadget.

Sebelumnya peneliti pernah berbincang dengan salah satu Ibu yang memiliki anak usia sekolah di Desa Turen. Ibu tersebut mengatakan bahwa anaknya sering menggunakan gadget terutama smartphone, anaknya menggunakan smartphone untuk mengerjakan tugas, bermain game online dan terkadang mengakses media sosial. Ibu tersebut mengatakan semenjak mengenal dan mengerti gadget anaknya jadi lebih sering berdiam diri di dalam kamar dan jarang berinteraksi dengan teman seusianya. Ibu tersebut khawatir apabila anaknya tidak bisa bergaul dengan teman sebayanya dan menjadi penyendiri karena jarang bersosialisasi dengan orang sekitar. Selain itu, di lingkungan tempat tinggal peneliti banyak sekali ditemui anak usia sekolah yang setiap harinya mengakses gadget hingga waktu yang cukup lama pada setiap harinya.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi orang tua untuk mengontrol anak dalam penggunaan gadget.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah di Desa Turen?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengidentifikasi gambaran dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah di Desa Turen

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Sebagai tambahan pengetahuan dan informasi bagi responden dalam dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah

2. Bagi Lahan Pendidikan

Sebagai data tambahan pada penelitian terkait dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah dan menjadi salah satu masukan dalam perkembangan ilmu keperawatan anak

1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan ilmu dan pengetahuan peneliti dalam gambaran dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi untuk melakukan penelitian terkait dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah.