

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari lahir sampai mati. Perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik (jasmaniah) dan psikis (rohaniah) (Yusuf, 2017; h.15).

Fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu. Mengenai masalah pembabakan atau periode perkembangan ini, para ahli berbeda pendapat. Pendapat-pendapat itu secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu berdasarkan analisis biologis dan psikologis (Yusuf, 2017; h. 20).

Perkembangan psikososial pada anak usia sekolah adalah industri versus (vs) harga rendah diri, dimana anak bisa menyelesaikan tugas sekolah dan tugas rumah yang diberikan, mempunyai rasa bersaing, senang berkelompok, berperan dalam kegiatan kelompoknya. Apabila anak tidak bisa melewati masa perkembangan tersebut maka terjadi penyimpangan perilaku, anak tidak mau mengerjakan tugas sekolah, membangkang pada orang tua untuk mengerjakan tugas, tidak ada kemauan untuk bersaing dan terkesan malas, tidak mau terlibat dalam kegiatan kelompok, memisahkan diri dari teman sepermainan dan teman

sekolah. Akibat dari penyimpangan tersebut anak menjadi rendah diri (Irmilia, 2015).

Dewasa ini, perkembangan teknologi komunikasi sekarang seperti kebutuhan utama bagi manusia. Perkembangan teknologi sekarang “mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Ketika berkumpul bersama teman atau keluarga pasti tidak akan lepas dari yang namanya *gadget*. Bukannya menghabiskan waktu bersama dengan bersenda gurau tetapi sibuk dengan gadgetnya masing-masing (Trisnawati, 2016).

Teknologi yang kita gunakan berupa *hardware* maupun *software*, kadang kita sebut aplikasi. Contoh-cotoh teknologi yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah *gadget*. *Gadget* banyak sekali macamnya, seperti *handphone*, *tablet*, *i-pad*, *laptop*, *camera*, *hadycam* (Trisnawati, 2016).

Survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014 bahwa Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh pengguna *handphone*.

Bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial (**Primatia Yogi Wulandari, 2016**).

Banyak dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi, terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Banyak anak-anak yang diperbudak dengan

yang namanya *gadget*. *Gadget* hanya melatih otak anak tidak melatih motorik anak. Beda dengan zaman 70 hingga 90an, daya motorik anak-anak terlatih dengan permainan tradisional. Anak-anak bermain, berlari dan melatih ketangkasannya dengan permainan tradisional itu. Sehingga anak-anak lebih sehat dan bugar karena banyak bergerak diruang terbuka (Trisnawati, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015) tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK swasta Kristen Imanuel Pontianak, menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun). Sehingga, orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua juga lebih cerdas dalam memilah-milah aplikasi yang terdapat di *gadget* anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*. Maka dari itu dampak negatif dari *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak di TK Kristen Immanuel ini tidak terlalu besar.

Berdasarkan penelitian diatas terdapat hasil bahwa penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial pada anak usia sekolah.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah Klaten Utara, pada tanggal 19 Februari 2018 melalui wawancara dengan kepala sekolah bahwa jumlah siswa di SD Muhammadiyah Klaten Utara berjumlah 251 anak dan sebesar 50% orangtua siswa memfasilitasi *gadget* untuk anaknya dalam kesehariannya yang biasa anak-anak mereka gunakan untuk *browsing* internet dan untuk bermain *game*. Peneliti melakukan wawancara dengan 8 orang siswa

tentang penggunaan *gadget* dengan beberapa pertanyaan tentang seputar durasi penggunaan *gadget*, aplikasi yang digunakan anak saat menggunakan *gadget*, berapa kali anak menggunakan *gadget* dalam sehari dan respon anak terhadap sekitar saat ia asyik menggunakan *gadget*. Dan hasil dari wawancara tersebut 5 (62,5%) siswa menggunakan *gadget* rata-rata sehari >2 jam, sedangkan 3 (37,5%) anak lain menggunakan *gadget* ≤2 jam sehari. Anak yang menggunakan *gadget* setiap hari dan >2 jam cenderung memiliki interaksi sosial kurang, malas dalam bergaul dengan teman, lebih fokus dengan bermain *gadget* dan hasil nilai / prestasi anak disekolah menurun sedangkan anak yang menggunakan *gadget* ≤2 jam sehari lebih sering bergaul dengan teman dan memiliki prestasi sekolah yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang permasalahan yang terjadi di SD Muhammadiyah Klaten Utara ialah orangtua siswa sebagian besar memfasilitasi anak mereka *gadget* dalam kesehariannya dan dalam penggunaannya sendiri rata-rata melewati batas normal penggunaan untuk usia anak sekolah dalam interaksi sosial anak kurang, tingkah laku anak menjadi susah diatur dan malas dalam bergaul dengan teman dan lebih fokus dengan bermain *gadget*, serta prestasi anak menurun, maka dari permasalahan tersebut penulis ingin meneliti

“Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara.
- b. Mengetahui perkembangan psikososial anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi SD Muhammadiyah Klaten Utara

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan SD Muhammadiyah Klaten Utara untuk meningkatkan mutu pelayanan khususnya memberikan informasi mengenai pengaruh *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah.

2. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi ke orang tua yang mempunyai anak usia sekolah sehingga dapat merubah perilaku pada perkembangan psikososial khususnya yang menggunakan *gadget* karena dapat mempengaruhi perkembangan psikososial anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai perbandingan dan menambah wawasan untuk melakukan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah Klaten Utara belum pernah diteliti, namun penelitian sejenis pernah dilakukan :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Pengarang	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Yulia Trinika (2015)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Imanuel Pontianak	Jenis penelitian kuantitatif, survey deskriptif analitik dengan rancangan <i>cross sectional</i> .	Hasil uji <i>chi square</i> menunjukkan nilai $p=0,005$ ($p<0,05$) Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun)	Tempat Waktu Hasil
2.	Widea Ernawati (2015)	Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di sd muhammadiyah 2 pontianak selatan.	Jenis penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> .	Hasil uji <i>chi square</i> didapatkan nilai $p=0,015$ yang artinya tidak ada pengaruh antara frekuensi lamanya menggunakan gadget. Dan ada pengaruh antara posisi dan intensitas pencahayaan saat menggunakan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah.	Tempat Waktu Metode Hasil

3.	Rizka Umami (2016)	Relasi sosial sesama anak gedgeter muslim di dusun sanggrahan, banjarharjo, kalibawang, kulon progo, yogyakarta.	Jenis penelitian dengan metode kualitatif, observasi, wawancara dokumentasi	Hasil penelitian adalah kondisi anak gedgeter dan anak non gedgeter dalam hubungan sehari-hari serta bentuk tindakan sosial antara anak gedgeter dengan anak non gedgeter.	Tempat Waktu Metode Hasil
4.	Aisyah Hayani Nasution (2017)	Perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 060922 kelurahan tanjung rejo kecamatan medan tunggal, sumatra utara.	Jenis penelitian <i>deskriptif analitik</i> . Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, <i>proporsional stratified random sampling</i> ,	Hasil penelitian menunjukkan perkembangan psikososial perkembangan psikososial cukup sebanyak 45 siswa (67,2%).	Tempat Waktu Hasil
