

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama di bidang alat komunikasi (Sunita & Mayasari., 2018). Di-era globalisasi saat ini perkembangan IPTEK tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan sebagainya. Perkembangan teknologi ini dinilai dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas masyarakat.

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi yang berbaur internet, *gadget* dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi di Indonesia semakin hari semakin bertambah, terbukti dengan semakin beragamnya jenis *gadget* dengan berbagai merek dan tipe yang tersebar luas di wilayah Indonesia (Warisyah, 2015). Indonesia merupakan Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Indonesia memiliki 79,9% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Data statistik perkembangan internet di Indonesia mencapai 15% atau 38,191,873 pengguna internet dari total populasi kita 251,160,124, sedangkan pengguna internet dengan menggunakan *gadget* mencapai 14% dari populasi (Ahmad,2014). Menurut perusahaan survei *eMarketer* dalam Anonim (2015) mengemukakan bahwa pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan di prediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar Dunia pada tahun 2016.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 mengemukakan bahwa pada tahun 2017 ini pengguna internet di Indonesia menjadi 54,68% dari seluruh penduduk Indonesia, atau sekitar 143,26 juta pengguna. Terjadi kenaikan pengguna sebanyak 10,65 juta pengguna dibandingkan tahun 2016 atau naik sekitar 7%. Berdasarkan wilayah, pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa sebesar 58,08% dari total pengguna internet, atau sekitar 83,2 juta pengguna. Urutan kedua ditempati Sumatera sebanyak 19,08% atau sekitar 27,35 juta

pengguna. Novitasari (2016) menyatakan media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidak susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Menurut Beauty Manumpil dalam jurnal keperawatan (2015) sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa di bilang murah tidak hanya sekedar di jadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus di perbarui *gadget* wajib di gunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tidak hanya di gunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* di gunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Astin Nikma (2015) menjelaskan bahwa *gadget* atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan *gadget*. Media yang paling umum di gunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72% (Anonim, 2013). Internet juga telah digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat dan kelompok umur, termasuk anak-anak usia 5-17 tahun. Hasil Susenas 2017 (Kemenpppa, 2018), menyajikan persentase anak usia 5-17 tahun yang mengakses internet selama 3 bulan terakhir. Terdapat ada sekitar 2,52% anak berusia 5-6 tahun dan 35,28% anak di Indonesia berusia 7-17 tahun pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir sebelum tanggal survei. Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua anak belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak sering menggunakan *gadget*, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Anak

lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak-anak lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Anak-anak lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran anak maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Menurut E.B. Hurlock dalam Marliani (2016) psikologi perkembangan tidak hanya mendeskripsikan perkembangan, tetapi juga menjelaskan perubahan perilaku sesuai tingkat usia sebagai hubungan anteseden (gejala yang mendahului) dan konsekwensinya.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010 dalam Jurnal Pebriana 2017). Interaksi sosial yang dimaksud adalah interaksi sosial siswa dengan teman sebaya, khususnya dalam kelompok bermain yang berkaitan dengan kemampuan siswa bekerja sama dengan teman, kemampuan siswa menghargai sesamanya, siswa mau berbagi miliknya dengan siswa lain, dan kemampuan siswa dalam berempati. Menurut (Gerungan, 2010) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dapat dilakukan melalui proses belajar sambil bermain yang membuat siswa merasa senang, nyaman, dan aman. Penggunaan media bermain dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada siswa, seperti aspek perkembangan kognitif,

bahasa, emosi, fisik serta perkembangan sosial. Melalui sebuah permainan yang dimainkan siswa bersama dengan temannya, siswa akan terdorong untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas bagi siswa untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya serta membuat proses belajar yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan (Domili, 2014). Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jenis permainan yang dapat dipilih untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan berinteraksi anak adalah bermain peran. Hal ini disebabkan pada saat anak memilih peran dan memainkan perannya, kosakata baru yang dimiliki anak bertambah (Arriyani & Wismiarti, 2010).

Role playing atau bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada perspektif pendidikan individu maupun interaksi sosial. Model ini mengakomodasi kebutuhan tiap-tiap siswa untuk dapat menemukan makna pribadinya dalam kehidupan sosial dan menunjang cara memecahkan masalah/dilema pribadi dengan dukungan golongan sosialnya. Dimensi sosial model ini membantu memudahkan individu untuk bekerjasama menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Model ini juga membantu dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah (Mushfi, 2017).

Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani (2018), menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah SD Negeri 3 Klaten, pada tanggal 18 Februari 2019 melalui wawancara dengan Kepala Sekolah bahwa jumlah keseluruhan siswa SD Negeri 3 Klaten terdapat kurang lebih 412 orang siswa. Hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, masalah yang sering terjadi pada murid saat di sekolah adalah hiperaktif, sulit berkonsentrasi dan sulit bersosialisasi.

Peneliti mengambil sampel 10 siswa yang kemudian dilakukan wawancara berdasarkan lembar observasi interaksi sosial didapatkan hasil 6 dari 10 siswa mengalami masalah hambatan interaksi sosial.

B. Rumusan Masalah

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak. Meningkatkan kemampuan interaksi sosial dapat dilakukan melalui proses belajar sambil bermain yang membuat siswa merasa senang, nyaman, dan aman.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ *apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna gadget ?* ”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden (jenis kelamin, usia, pekerjaan orang tua) di SD Negeri 3 Klaten
- b. Untuk mengetahui interaksi sosial responden sebelum di lakukan bermain peran di SD Negeri 3 Klaten
- c. Untuk mengetahui interaksi sosial responden setelah di lakukan bermain peran di SD Negeri 3 Klaten

- d. Menganalisis interaksi sosial responden sebelum dan sesudah dilakukan bermain peran di SD Negeri 3 Klaten.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan keperawatan, khususnya keperawatan anak yaitu tentang pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat khususnya orang tua mengerti tentang pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget* dan dapat menerapkan pada anak.

- b. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan tambahan bagi perawat tentang pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget*. Perawat dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi tentang pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget*.

- c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan dapat menjadi wawasan dan pengetahuan tambahan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti dan menulis serta pengetahuan yang mendalam terutama pada bidang yang diteliti.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dalam lingkup masalah yang berbeda.

e. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan sekolah dapat memberikan kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah dengan bermain peran.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani (2018) tentang "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan/kajian yang sedang diteliti. Kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini berupaya menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Perbedaan penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel penelitian, metode yang akan digunakan dan teknik sampling. Variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu *pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna gadget*. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan rancangan *Pre and Post Test Nonequivalent Control Group*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Khotimah (2016) tentang "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*". Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan

Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Sampel pada penelitian ini sebanyak 37 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Perbedaan penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel penelitian, metode yang akan digunakan dan tehnik sampling. Variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu *pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna gadget*. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan rancangan *Pre and Post Test Nonequivalent Control Group*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siska (2011) tentang "*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*". Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di TK Al-Kautsar melalui penerapan metode bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran. PTK dilakukan dengan tiga siklus, dengan subjek anak-anak kelompok B TK Al-Kautsar yang berjumlah 10 anak. Hasil pelaksanaan dan observasi yang dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup besar terutama pada siklus dua.

Perbedaan penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel penelitian, metode yang akan digunakan dan tehnik sampling. Variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu *pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna gadget*. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan rancangan *Pre and Post Test Nonequivalent Control Group*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Endah Purwanti (2012) tentang “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Plau Group Alam Matahari-Ku Ngemplak Boyoolali Tahun Ajaran 2011/2012*”. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok Pelangi *Play group* Alam Matahari-Ku Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012 sejumlah 16 anak. Data variabel meliputi data kemampuan interaksi sosial dan data pelaksanaan bermain peran. Data kemampuan interaksi sosial dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan sedangkan data pelaksanaan bermain peran dikumpulkan melalui observasi yang berupa *check list*. Data kemampuan interaksi sosial dianalisis dengan analisis komparatif dan pelaksanaan bermain peran dengan analisis interaktif. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan interaksi sosial yang signifikan melalui metode bermain peran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase interaksi sosial dari pra siklus 52,56%, pada siklus I mencapai 65%, pada siklus II mencapai 74,88%, dan pada siklus III mencapai 80,61%. Dengan demikian metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok Pelangi di *Play group* Alam Matahari-Ku Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012.

Perbedaan penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel penelitian, metode yang akan digunakan dan teknik sampling. Variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu *pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna gadget*. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan rancangan *Pre and Post Test Nonequivalent Control Group*.