

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital ini, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Kemudahan anak-anak usia sekolah dasar mengakses informasi dan hiburan yang ditawarkan *gadget* membawa dampak signifikan pada berbagai aspek perkembangan anak, baik positif maupun negatif. Data dari penelitian Almadila dkk (Tasya et al., 2023) mengatakan kondisi penggunaan *gadget* di Indonesia menunjukkan bahwa hampir semua anak mengenal dan menggunakan *gadget*. Berdasarkan survei, 8 dari 10 anak menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit setiap harinya, bahkan ada yang mencapai 5 jam per hari. Penggunaan *gadget* ini umumnya untuk mengakses aplikasi seperti Youtube dan permainan, dengan sebagian anak menggunakan *gadget* untuk belajar dengan pengawasan orang tua. Namun banyak anak yang diberikan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua yang dapat mengganggu kemampuan sosial dan perkembangan mereka. Orang tua juga mengeluh kesulitan dalam mengingatkan anak saat mereka asyik bermain *gadget* yang menyebabkan anak lebih suka menyendiri dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Selain itu ada kesadaran yang rendah di kalangan orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

Salah satu aspek yang menarik perhatian adalah durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial anak. Interaksi sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang

lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Rohana & Hartini, 2020). Kemampuan sosial merupakan keterampilan penting yang memungkinkan anak untuk berinteraksi, berkomunikasi dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Kemampuan ini mencakup kemampuan bekerja sama, berbagi, berempati, menyelesaikan konflik, serta memahami dan menghormati norma – norma sosial yang berlaku. Perkembangan kemampuan sosial yang optimal pada usia dasar sekolah menjadi fondasi penting bagi keberhasilan anak di masa depan, baik dalam lingkungan pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial secara umum.

Pada masa anak usia sekolah dasar ia memiliki rasa keingintahuan dan penasaran sangat tinggi, para orangtua sangat diharapkan untuk pandai dan tegas memberikan batasan pada anak. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial anak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar menjadi berkurang karena anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan *gadget*. Interaksi virtual melalui *gadget* tidak dapat menggantikan sepenuhnya interaksi sosial yang nyata, melibatkan komunikasi verbal dan nonverbal, ekspresi emosi, serta pengalaman belajar bersama. Pada saat individu berinteraksi tidak hanya dituntut untuk berinteraksi dengan baik tetapi individu tersebut dituntut juga didalamnya bagaimana ia mampu mengendalikan dirinya secara baik. Ketidakmampuan individu mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan emosional dengan orang lain (Imron, 2017). Adanya

gadget ini memberikan dampak kurangnya perhatian individu terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada bersamanya, dikarenakan fokus individu tersebut sepenuhnya diberikan kepada *gadget* yang ia miliki.

Menurut penelitian sebelumnya Hermawan 2021 menunjukkan pentingnya kemampuan sosial adalah terutama bagi anak-anak, karena kemampuan ini mempengaruhi interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Kemampuan sosial yang baik membantu anak untuk beradaptasi, berkomunikasi, dan membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya. Sebaliknya, kurangnya kemampuan sosial dapat menyebabkan perilaku antisosial dan ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan baik dalam konteks sosial, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional dan sosial mereka. Kontribusi kemampuan sosial bagi anak usia sekolah dasar adalah membantu anak – anak untuk membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya dan guru, hal tersebut tentu penting untuk pembangunan emosional dan sosial mereka. Anak – anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik cenderung lebih mampu berkomunikasi dengan efektif, baik dalam berbicara maupun mendengarkan, hal tersebut yang mendukung proses belajar dikelas.

Kemampuan sosial memungkinkan anak – anak untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas bersama. Anak – anak dengan kemampuan sosial yang baik lebih mampu mengatasi konflik dan menghindari perilaku seperti bullying, yang dapat mengganggu lingkungan belajar. Dengan kemampuan sosial yang baik anak lebih mandiri dalam berinteraksi dengan orang lain yang membantu mereka dalam transisi ke tahap perkembangan selanjutnya.

Secara keseluruhan kemampuan sosial berkontribusi pada pembentukan karakter dan keterampilan hidup yang diperlukan untuk kesuksesan di masa depan.

Di samping itu faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak usia di sekolah dasar adalah penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial anak, menyebabkan perilaku kurang baik seperti pembangkangan dan agresi. Pengawasan dan interaksi yang baik dalam keluarga dapat mendukung perkembangan kemampuan sosial anak. Keluarga yang aktif berkomunikasi dan terlibat dalam kegiatan sosial dapat membantu anak beradaptasi dengan baik di lingkungan sekolah. Hubungan dengan teman sebaya juga berpengaruh, anak yang memiliki teman sebaya sangat mendukung dan berinteraksi secara positif cenderung memiliki kemampuan sosial yang baik. Keterlibatan dalam kegiatan sosial, baik di sekolah maupun diluar sekolah dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Pengalaman positif dalam berinteraksi dengan orang lain membantu anak belajar keterampilan sosial yang penting. Karakteristik individu anak seperti kepribadian yang terbuka atau tertutup juga mempengaruhi kemampuan sosial anak. Anak lebih ekstrovet cenderung lebih mudah berinteraksi dengan orang lain. Faktor – faktor ini saling berinteraksi dan dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan sosial anak usia sekolah dasar secara keseluruhan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak. Penelitian Fiidatun dan Sri hartini(2020) mengatakan hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi dapat menghambat perkembangan interaksi sosial anak. Penelitian

menunjukkan bahwa anak – anak yang jarang menggunakan *gadget* memiliki peluang yang lebih besar untuk memiliki interaksi sosial yang baik dibandingkan dengan anak – anak yang sering menggunakan *gadget*. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan kemampuan sosial anak, di mana penggunaan *gadget* yang tinggi berhubungan dengan perilaku kurang baik dan kurangnya interaksi sosial yang positif. Dengan kata lain, semakin lama anak menggunakan *gadget*, semakin besar kemungkinan mereka mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya dan orang lain di lingkungan sekolah.

Berdasarkan pada penelitian Hariati Lestari, penelitian ini mengeksplorasi perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kota Kendari yang melibatkan 410 anak dan orang tua sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua menganggap *gadget* sebagai kebutuhan dan sebagian besar anak sering menggunakannya dengan durasi penggunaan yang bervariasi. Meskipun banyak orang tua yang melarang penggunaan *gadget*, anak – anak cenderung menunjukkan reaksi emosional ketika *gadget* diambil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memiliki dampak positif dan juga dampak negatif, sehingga penting bagi orang tua untuk mengatur dan membatasi penggunaannya demi kesehatan dan perkembangan sosial emosional anak (Lestari, 2023).

Tetapi dari penelitian diatas memiliki beberapa keterbatasan yaitu adanya keterbatasan variabel, pada penelitian ini mungkin tidak mengeksplorasi berbagai jenis *gadget* dan konten yang diakses oleh anak – anak yang dapat memiliki dampak

berbeda terhadap interaksi sosial mereka. Pada penelitian ini menggunakan sample yang terbatas yaitu sebanyak 39 anak yang dapat mempengaruhi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Penelitian dengan sampel ukuran yang lebih besar dan beragam dapat memberikan wawasan yang lebih kompeherensif.

Dari hasil kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Telukan mengatakan bahwa siswa tersebut menggunakan *gadget* rata – rata dalam waktu 1,5 – 2 jam.*gadget* yang digunakan adalah handphone dan laptop,responden menggunakan *gadget* dengan tujuan untuk menonton video dan juga untuk mengerjakan tugas – tugas yang diberikan oleh sekolah melalui handphone. Orang tua responden juga memantau dalam durasi penggunaan *gadget*, apabila sudah melebihi waktu yang ditentukan maka mereka tidak lagi menggunakan *gadget* pada hari itu. Siswa tersebut juga mengeluh mengalami sakit mata apabila mereka terlalu sering menggunakan *gadget*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2021) kesenjangan penelitian ini terletak pada kurangnya pemahaman yang mendalam tentang bagaimana durasi penggunaan *gadget* secara spesifik mempengaruhi berbagai aspek kemampuan sosial anak di sekolah dasar. Meskipun penelitian menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak, belum ada analisis yang cukup mendetail mengenai durasi penggunaan *gadget*. Penelitian ini juga tidak membedakan antara jenis aktivitas yang dilakukan dengan *gadget* misalnya bermain game, berkomunikasi, atau belajar. Dan bagaimana masing – masing aktivitas tersebut dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak secara

berbeda. Dengan demikian ada kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang durasi dan konteks penggunaan *gadget* serta dampak terhadap kemampuan sosial anak di sekolah dasar. Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih lanjut untuk memahami secara mendalam hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di sekolah dasar.

Meskipun ada penelitian tentang penggunaan *gadget* dan kemampuan sosial anak, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman kita tentang bagaimana durasi penggunaan *gadget* secara spesifik mempengaruhi kemampuan sosial anak di sekolah dasar. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial pada anak sekolah dasar dengan mempertimbangkan faktor – faktor lain yang relevan seperti jenis kelamin, tingkat pendidikan orang tua, dan lingkungan sekolah di Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan. Alasan penulis memilih tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan ialah adanya kesesuaian target populasi penelitian. Sehingga penulis dapat memperoleh data secara langsung dari siswa yang menggunakan *gadget* dan mengamati kemampuan sosial mereka. Selain itu Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan mewakili kondisi yang relevan dengan fokus penelitian penulis karena keberagaman siswa yang sesuai dengan kriteria. Dengan adanya ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang dimiliki oleh Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan seperti ruang kelas yang memadai untuk pengumpulan data, akses internet untuk penyebaran kuesioner online jika relevan dan dukungan dari staf sekolah sangat membantu penelitian ini.

Berdasarkan penegasan judul di atas mendorong penulis mengadakan penelitian yang berjudul ; “Hubungan Antara Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Kemampuan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo Tahun 2024/2025”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas maka penulis menentukan beberapa identifikasi terhadap masalah yang berkaitan dengan durasi penggunaan *gadget* dan kemampuan sosial adalah sebagai berikut:

1. Fenomena mengenai *gadget* yang memudahkan akses informasi dan teknologi tetapi menyebabkan anak malas bergerak dan bersosialisasi menunjukkan adanya kekhawatiran tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial anak – anak.
2. Perilaku anak terkait dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan.
3. Kesenjangan antara harapan ideal tentang perkembangan sosial anak dan realitas yang mungkin dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini membahas masalah yang diteliti dan tidak lebar merambah ke masalah lain, perlu adanya pembatasan masalah secara jelas,yaitu:

1. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo.
2. Peneltian ini tentang hubungan antara durasi penggunaan *gadget* yang dibatasi pengukuran kemampuan sosial anak di sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah, dapat di rumuskan permasalahan di penelitian ini sebagai berikut:

Apakah ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo Tahun 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo tahun 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

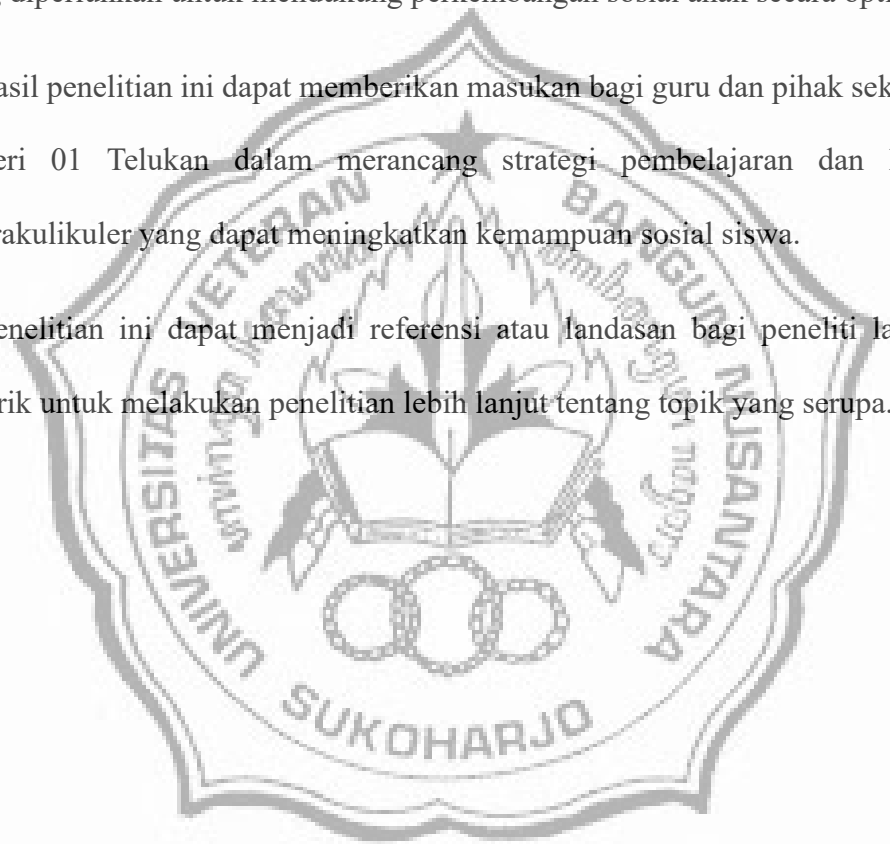
1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi perkembangan, khususnya yang berkaitan dengan hubungan penggunaan teknologi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar.

b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah tentang faktor – faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak dengan menambahkan perspektif tentang durasi penggunaan *gadget* sebagai salah satu faktor yang mungkin berpengaruh.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi orang tua mengenai dampak durasi penggunaan *gadget* terhadap kemampuan sosial anak – anak mereka. Informasi ini dapat membantu orang tua untuk lebih bijak dalam mengelola dan memantau penggunaan *gadget* pada anak dan mengambil langkah yang diperlukan untuk mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru dan pihak sekolah SD Negeri 01 Telukan dalam merancang strategi pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa.
- c. Penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang serupa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A.Kajian Teori

1.Gadget

a. Definisi

Gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan berbagai tugas, termasuk komunikasi, hiburan dan mengakses informasi. *Gadget* sering kali memiliki fitur canggih dan portabilitas yang tinggi, sehingga menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari – hari terutama di kalangan anak – anak dan remaja. Contoh *gadget* yang meliputi smartphone, tablet, laptop, dan smartwatch. Smartphone adalah perangkat telepon pintar yang dapat digunakan untuk komunikasi, akses internet, dan berbagai aplikasi. Tablet adalah perangkat portabel yang lebih besar dari smartphone, sering digunakan untuk membaca, menonton video, dan bermain game. Laptop adalah komputer portabel yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan termasuk pekerjaan ataupun hiburan. Dan smartwatch adalah jam tangan pintar yang dapat terhubung dalam smartphone untuk menerima notifikasi dan melacak aktivitas (Imron, 2017).

Gadget mempengaruhi perkembangan sosial anak – anak dengan cara yang cukup kompleks. Penggunaan seperti smartphone yang dapat memfasilitasi anak untuk melakukan komunikasi dan interaksi yang memungkinkan anak untuk terhubung dengan teman – temannya lebih cepat

dan mudah. Namun dengan adanya hal tersebut membuat anak berpotensi untuk mengalami kecanduan dan mengurangi interaksi mereka dengan teman sebaya secara langsung. Yang dimana hal tersebut mengakibatkan pola pikir dan pola interaksi anak dengan temannya langsung menjadi berkurang. Dan dengan luasnya jaringan sosial anak di dalam *gadget* hal tersebut menyebabkan perubahan perilaku dan kurangnya cara beradaptasi dengan lingkungan mereka (Haeroni & Eliasa, 2023).

Menurut penelitian Seli Prastika Sari dkk, 2023 *gadget* merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi yang berkembang pesat sehingga memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam hal mengakses informasi seperti media sosial dan hiburan. Tidak adanya batasan dalam penggunaan *gadget* pada orang dewasa, remaja dan bahkan melibatkan anak – anak usia 6-12 tahun yang mulai menggunakan *gadget* untuk menunjang aktivitas mereka sehari – hari. Aktivitas yang dimaksud ialah seperti bermain game, menonton sebuah video, melakukan interaksi dengan teman sebaya dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan sekolah. Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menjadikan anak ketergantungan dan menimbulkan efek ketagihan yang akhirnya berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu meskipun *gadget* memberikan manfaat, penting untuk tetap mengontrol penggunaannya agar tidak memberikan efek buruk untuk aktivitas sehari – hari dan perkembangan sosial anak (Sari et al., 2023).

b. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar

Amrina dan Zulkaiman, 2023 mengatakan posisi *gadget* dalam kehidupan anak usia sekolah dasar sangat signifikan, tidak hanya dijadikan sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai alat bantu di dalam proses pendidikan. *Gadget* dapat digunakan sebagai untuk mengakses informasi, ada banyak aplikasi edukatif dan sumber belajar yang mendukung proses pendidikan anak – anak dalam membantu pemahaman materi pembelajaran lebih baik. Di samping itu *gadget* juga memiliki fungsi sebagai tempat untuk mencari hiburan untuk anak – anak usia sekolah dasar. Bermain game adalah salah satu hal yang digemari untuk anak usia sekolah dasar, berbagai macam permainan game dapat diakses melalui *gadget*. Hal tersebut dapat memberikan sebuah relaksasi dan sebuah kesenangan untuk anak sekolah dasar. Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi memiliki rasa lebih individual dan mengurangi kegiatan interaksi sosial mereka. Penghambatan perkembangan karakter sosial mereka seperti kejujuran, kedisiplinan dan tanggung jawab. Para orang tua memiliki peran penting untuk menjaga, mengawasi dan membatasi anak – anak mereka dalam penggunaan *gadget*. Dampak yang akan di dapat apabila para orang tua tidak mengawasi anak – anak mereka adalah anak menjadi ketergantungan *gadget* yang akan mempengaruhi perkembangan sosial mereka.

Berdasarkan dari hasil penelitian Fiidatun dan Sri hartini, 2020 di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati menunjukkan bahwa dari 39 populasi yang mereka teliti menunjukkan penggunaan *gadget*

rendah menunjukkan angka 6 anak, penggunaan *gadget* sedang 10 anak dan penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 23 anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Teguh Prasetyo dkk, 2022 di SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi penggunaan *gadget* di kalangan anak usia sekolah dasar menunjukkan tren yang signifikan. Rata – rata siswa kelas V SD Negeri 2 Tangkil menggunakan *gadget* selama tiga jam setiap harinya dapat dikatakan penggunaan yang cukup tinggi. Mereka menggunakan *gadget* untuk menyelesaikan tugas sekolah dan bermain game untuk mengasah otak. Meskipun terdapat dampak positif seperti peningkatan wawasan dan kemampuan imajinasi, penggunaan *gadget* yang tidak efektif menyebabkan kurangnya interaksi sosial anak dan ketidakpekaan terhadap lingkungan sekitar.

Sedangkan Iqbal (2020) di dalam penelitian Helmi dan Ril (2024) mengemukakan bahwa batasan waktu yang sesuai dalam penggunaan *gadget* adalah untuk anak usia 0 – 2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan layar *gadget*, anak usia 3 – 5 tahun hanya boleh menggunakan *gadget* tidak lebih dari 60 menit per hari, dan anak usia 6 – 8 tahun tidak boleh lebih dari 60 menit per harinya (Hardiansyah, 2024).

c. Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi adalah ukuran waktu yang menunjukkan lamanya suatu peristiwa atau aktivitas berlangsung. Dalam konteks penggunaan *gadget* durasi dapat mengacu pada seberapa lama seseorang menggunakan

perangkat tersebut dalam sehari. Misalnya durasi penggunaan *gadget* dibagi menjadi kategori seperti 1-2 jam, 2-4 jam dan seterusnya (Dewi Mukti Kartikaningrum, Arri handayani, 2023). Dewi dan Arri juga menyebutkan kondisi penggunaan *gadget* pada anak saat ini menunjukkan bahwa anak pada jaman ini menggunakan *gadget* dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari. Pada penelitiannya menunjukkan bahwa sekitar 68,9% siswa menggunakan *gadget* selama 2 jam per hari, dengan intensitas penggunaan yang tinggi baik siswa laki-laki maupun siswa perempuan. Penggunaan *gadget* saat ini sulit sekali untuk dikontrol baik dari waktu juga tempatnya yang menyebabkan banyak dampak negatif salah satunya penurunan kualitas interaksi sosial anak. Alasan *gadget* ini memberikan dampak kecanduan terhadap anak karena banyak fitur – fitur canggih yang disajikan oleh *gadget*.

Agus Hermawan, 2021 mengatakan bahwa para orang tua memberikan fasilitas *gadget* untuk anaknya karena memiliki beberapa alasan seperti, orang tua ingin anak mereka senang dan mudah untuk dihubungi melalui *gadget*. Jadi para orang tua akan merasa tenang jika anak – anak mereka menggunakan perangkat tersebut. Melalui *gadget* juga orang tua dapat melakukan aktivitas mereka tanpa di ganggu oleh anak – anak mereka karena mereka cenderung fokus dan diam saat mereka diberi *gadget*. Waktu yang ideal untuk anak usia sekolah dasar bermain *gadget* ialah maksimal 2 jam perhari atau hanya memakai *gadget* di akhir pekan seperti hari sabtu dan minggu. Penggunaan *gadget* dengan intensitas yang ideal

sebaiknya hanya 2 jam perharinya agar tidak memberikan efek mata sakit pada anak juga (Magdalena et al., 2021).

Helmi dan Hardiansyah, 2024 menunjukkan perilaku anak saat bermain *Gadget* adalah anak – anak cenderung menunjukkan keterlibatan yang tinggi saat bermain *gadget*, mereka terlalu fokus kepada *gadget* sehingga mengabaikan keluarganya sendiri. Emosi mereka juga seperti tidak terkendali ketika bermain *gadget*, tidak jarang dari mereka kerap merasa kesal dan emosi apabila *gadget* yang mereka pakai tidak berfungsi dengan benar. Mereka juga menjadi ketergantungan untuk menggunakan *gadget* contohnya ketika mereka melakukan aktivitas makan, mereka harus melihat *gadget* untuk menonton sebuah video agar mereka dapat makan dengan tenang.

d. Dampak pemberian *Gadget* pada anak usia sekolah dasar

1) Dampak positif

Dampak positif yang mereka dapat dengan pemberian *gadget* ini adalah *gadget* dapat mereka gunakan sebagai alat bantu belajar mereka secara lebih efektif. Mereka dapat mengakses segala sumber belajar dari aplikasi pendidikan maupun dari sumber informasi online yang sudah banyak saat ini. Dengan *gadget* pendidik, orang tua dan siswa dapat berkomunikasi di satu tempat untuk membantu para orang tua mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak mereka. Anak – anak juga dapat belajar keterampilan teknologi yang di masa depan akan sangat berguna sekali, termasuk penggunaan perangkat lunak, pemrograman dasar dan

navigasi internet. Banyak situs online yang dapat mengasah keterampilan anak usia sekolah dasar di dalam *gadget* seperti keterampilan musik, seni dan tulisan. Dimana keterampilan tersebut sangat memberikan dampak yang positif untuk anak agar mereka percaya diri dan juga kreatif. Dengan catatan orang tua juga memberikan pengawasan mereka terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar agar dapat dimanfaatkan dengan bijak dan terarah mendukung perkembangan mereka secara positif (Dewi Mukti Kartikaningrum, Arri handayani, 2023).

2) Dampak negatif

Dampak negatif yang di dapat adalah anak – anak menjadi ketergantungan dengan *gadget* terutama pada permainan online yang dimana permainan tersebut dapat mengganggu waktu belajar mereka dan interaksi sosial mereka di dunia nyata. Tidak jarang juga masalah kesehatan kerap di dapati pada anak – anak yang kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memberikan dampak gangguan pengelihan pada anak, postur tubuh anak dan masalah tulang belakang karena posisi duduk yang tidak benar saat bermain *gadget* terlalu lama. Karena *gadget* adalah tempat untuk mengakses segala situs yang ada tak jarang banyak di salah gunakan oleh anak – anak usia sekolah dasar. *Gadget* memberikan kemudahan untuk mengakses konten yang tidak sesuai umur dan juga berbahaya yang tentunya dapat memberikan dampak buruk pada pola pikir anak usia sekolah dasar dan perilaku anak. Anak – anak juga dapat berperilaku konsumtif, karena dengan mereka berlebihan bermain *gadget*

maka mereka akan sering meminta uang saku kepada orang tua mereka untuk membeli kuota atau item yang ada di dalam sebuah game online yang dapat membentuk sebuah perilaku boros pada anak – anak (Haeroni & Eliasa, 2023).

2. Perkembangan Anak di Sekolah Dasar

a. Perkembangan anak di sekolah dasar

1. Definisi Perkembangan

Perkembangan ialah proses perubahan yang berlangsung sepanjang hidup individu, yang mencakup berbagai aspek seperti fisik, intelektual, emosi dan sosial (Ilham, 2020). Menurut Ilham proses ini melibatkan bertambahnya kemampuan individu baik dalam hal postur tubuh maupun fungsi tubuh yang lebih sempurna. Perkembangan juga mencakup perubahan pada sel – sel, jaringan, organ dan sistem organ yang berkembang untuk memenuhi fungsinya masing – masing. Selain itu perkembangan juga melibatkan sosialisasi, dimana individu belajar menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam kelompok sosialnya. Proses ini dimulai sejak lahir dan berlangsung melalui interaksi dengan orang sekitar individu tersebut. Perkembangan ini bersifat progresif dan *continue* yang berarti bahwa perubahan tersebut berlangsung secara berkesinambungan dari lahir hingga akhir hayat.

Sedangkan menurut Tasya dkk, 2020 perkembangan di definisikan sebagai proses perubahan yang terjadi pada individu sepanjang hidupnya, yang mencakup dimensi fisik, kognitif, psikososial, moral, dan

spiritual. Perkembangan ini berlangsung secara stimulan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk stimulan yang diterima, kematangan individu serta interaksi dengan lingkungan keluarga dan masyarakat. Pada usia sekolah dasar anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan kritis. Mereka mulai mengembangkan keterampilan sosial yang baik dengan berinteraksi dengan teman sebaya mereka di sekolah. Anak sekolah dasar mulai mampu berpikir logis dan abstrak, mereka dapat memahami konsep waktu, ruang dan jumlah dengan lebih baik. Perkembangan anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh lingkungan, keluarga, sekolah, dan teman sebaya serta pengalaman yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari – hari.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa definisi perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau *skill* yang ada di dalam tubuh sebagai hasil dari pematangan, yang termasuk dalam perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku. Di dalam buku Drs, Idad Suhada, MM, Pd (2017:31) menuliskan pola pengembangan dari Jean Piaget sebagai berikut:

1. Sensor Motorik

Pada masa usia 2-0 pola perkembangan lebih banyak di dominasi oleh pergerakan otot, merefleksikan kekuatan insting dari tangkapan pacaindra dari kondisi di sekelilingnya,

2. Praoperasional

Pada masa 2-7 tahun pola pergerakan otot di dominasi oleh hasil keputusan yang bersifat intuitif belum berdasarkan analisis rasional.

3. Operasional Konkret

Usia anak 7-11 tahun mulai dihadapkan pada masalah yang nyata, mereka mulai berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

4. Operasional Formal

Usia 11-15 tahun mulai terbentuknya pola pikir yang luas baik abstrak maupun nyata. Ide – ide mengenai masa depan yang realistis, harapan di masa depan mulai dipikirkan pada usia tersebut.

Idad Suhada(2017:24) juga mengemukakan faktor – faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Faktor keturunan atau herediter

- a. Jenis kelamin, percepatan pertumbuhan dan perkembangan pada seorang anak laki – laki berbeda dengan seorang anak perempuan.
- b. Ras, anak keturunan bangsa eropa lebih tinggi dan lebih besar daripada anak Asia.

2. Faktor lingkungan

- a. Lingkungan eksternal, seperti kebudayaan, status sosial ekonomi keluarga, nutrisi, penyimpangan keadaan sehat, olahraga, urutan anak dalam keluarga.
- b. Lingkungan Internal.

3. Inteligensi

Pada umumnya anak memiliki inteligensi tinggi mempunyai perkembangan lebih baik.

4. Hormon

Ada tiga hormon yang mempengaruhi pertumbuhan anak yaitu somatotropin yaitu hormon yang mempengaruhi jumlah sel tulang, merangsang sel otak pada masa pertumbuhan. Hormon gonadotropin merangsang testoteron dan merangsang perkembangan laki – laki sedangkan estrogen merangsang perkembangan perempuan. Yang terakhir adalah hormon tiroid dimana hormon ini mempengaruhi pertumbuhan tulang.

5. Emosi

Cara berinteraksi anak di rumah atau didalam keluarga akan mempengaruhi interaksi anak diluar rumah. Apabila keinginan anak tidak dapat terpenuhi sesuai dengan tahap perkembangan tertentu dapat memberi pengaruh sesuai tahap perkembangan tertentu dapat memberi pengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Samsyu Yusuf L.N dan Nani M. Sugandhi(2011:3) menelaah ciri - ciri perkembangan yaitu yang pertama adalah terjadinya perubahan ukuran baik dalam aspek fisik maupun aspek psikis. Aspek fisik seperti perubahan tinggi dan berat badan sedangkan aspek psikis meliputi matangnya kemampuan berpikir, mengingat dan mulai menggunakan imajinatif kreatif. Kedua adalah terjadinya perubahan proposi seperti perubahan proposi tubuh anak mendekati proposi tubuh anak remaja dan perubahan pola pikir imajinasi ke pola pikir realistik. Ketiga lenyapnya tanda – tanda lama seperti lenyapnya masa mengoceh, bentuk gerak gerak kanak – kanak dan perilaku implusif. Keempat adalah munculnya tanda – tanda baru seperti berkembangnya rasa ingin tahu yang berhubungan tentang ilmu pengetahuan, lingkungan alam, nilai - nilai moral dan agama.

Yusuf dan Nani(2011:59) mengatakan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan kesadaran beragama. Perkembangan fisik motorik pada fase usia sekolah dasar 7 -12 tahun ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah baik halus maupun kasar seperti menulis, menggambar, berisik dan melakukan aktivitas olahraga. Perkembangan intelektual ditandai dengan anak yang sudah dapat melakukan berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Perkembangan bahasa pada usia anak sekolah dasar

merupakan berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata. Perkembangan emosi pada usia sekolah anak mulai menyadari bahwa mengungkapkan secara kasar tidaklah diterima atau disenangi oleh orang lain, oleh karena itu dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mmengontrol ekspresi emosinya. Perkembangan sosial pada usia anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan selain dengan anggota keluarga tetapi juga dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Dan yang terakhir adalah perkembangan kesadaran beragama kira – kira usia anak 10 tahun ingatan anak masih bersifat mekanis, sehingga kesadaran beragamanya hanya merupakan hasil sosialisasi orang tua, guru dan lingkungannya.

3. Definisi Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial adalah keterampilan yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Mencakup kemampuan untuk memahami dan merespon emosi orang lain, berkolaborasi, serta membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang sehat. Kemampuan sosial penting dalam konteks kehidupan sehari – hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Khoerunnisa & Laeli, 2024). Jones dkk, 2017 mengungkapkan kemampuan sosial anak mengacu pada kapasitas mereka untuk memahami dan terlibat dalam interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Termasuk mengenali isyarat sosial, menafsirkan perilaku orang lain, dan merespon dengan tepat dalam berbagai situasi. Kemampuan sosial

berkembang dari waktu ke waktu, pengalaman dan dukungan yang mereka terima dari orang dewasa, teman sebaya sangat penting dalam perkembangan sosial anak usia sekolah dasar.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma yang ada didalam kelompok dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan yang saling berinteraksi dan bekerja sama. Drs. Idad Suhada, M.Pd (2017:63) mengatakan pada awal manusia lahir mereka belum bersifat sosial, mereka belum memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka mendapatkan kemampuan sosial setelah mereka mengenal bergaul dengan orang – orang disekitar lingkungannya.

Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak menurut Idad Suhada (2017:68) sebagai berikut:

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak.

2. Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses

sosial,memberi dan menerima nasihat orang lain,memerlukan kematangan intelektual dan emosional, di samping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

3. Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah, hakikat pendidikan adalah proses pengoperasian ilmu yang normatif. Anak memberikan warna kehidupan sosial anak dalam masyarakat dan dimasa yang akan datang.

5. Kapasitas Mental Emosi dan Inteligensi

Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak, sedangkan perkembangan inteligensi yang tinggi akan berkemampuan bahasa dengan baik.

Helmi dan Herdiansyah,2024 menyebutkan aspek – aspek kemampuan sosial anak di sekolah dasar meliputi :

1. Kemampuan berkomunikasi

Anak – anak belajar untuk mengekspresikan diri,mendengarkan dan memahami orang lain melalui interaksi verbal dan non

verbal. Termasuk dalam hal berbagi ide, bertanya dan mendiskusikan berbagai topik dengan teman sebaya dan guru.

2. Kemampuan Kerja Sama

Anak – anak belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, mereka berbagi tanggung jawab dan berkontribusi pada tujuan mereka. Kegiatan kolaboratif di sekolah seperti proyek berkelompok dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan kerja sama.

3. Resolusi Konflik

Anak – anak belajar bagaimana mengatasi perbedaan pendapat dan konflik dengan teman sebaya. Hal ini termasuk kemampuan untuk bernegosiasi dan menemukan solusi yang saling menguntungkan.

4. Empati

Pada kegiatan berinteraksi sosial anak – anak mengembangkan kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Hal ini mendukung untuk membangun hubungan yang sehat dengan orang di sekitar mereka seperti guru, teman sebaya, keluarga dan masyarakat.

5. Norma Sosial

Norma ini mengajarkan pada anak tentang aturan sosial yang berlaku dalam interaksi sosial dengan orang lain. Dengan mengajarkan bagaimana cara mereka bersikap sopan dan menghormati orang lain.

6. Kemandirian

Anak – anak juga perlu belajar untuk mandiri dalam berinteraksi sosial, seperti dengan mereka berinisiatif untuk memulai berkenalan dengan teman baru atau mengajak teman untuk bermain.

Pada penelitian Rohana dan Hartini, 2020 mereka mengukur kemampuan sosial di sekolah dasar dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dua bagian, satu untuk mengukur tingkat penggunaan *gadget* dan satu lagi untuk mengukur interaksi sosial. Kuesioner terdiri dari 19 item yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek kemampuan sosial anak. Setiap item kuesioner dirancang untuk mencakup situasi sosial yang umum di hadapi anak – anak di sekolah dasar. Kuesioner tersebut dibagikan kepada 39 anak yang menjadi sampel penelitian, dengan pendekatan cross-sectional untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan sosial anak pada saat itu. Analisis data yang dilakukan oleh Rohana dan Hartini mencakup analisis univariat untuk melihat distribusi data dan analisa bivariat untuk mengevaluasi hubungan antara dua variabel. Dengan menggunakan metode ini Rohana dan Hartini dapat memperoleh data yang kompeherensif mengenai kedua variabel, dan hasil dari kuesioner ini kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan.

Peserta didik merupakan makhluk sosial yang unik dibandingkan dengan makhluk sosial lainnya, seperti kemampuan mereka untuk

memanfaatkan sistem komunikasi untuk mengekspresikan diri, mengadopsi budaya, beretika, bertukar ide dan mengorganisasikan diri. Peserta didik memiliki keinginan untuk memahami dan menerima pengaruh lingkungan mereka, rasa ingin tahu mereka baik alami maupun direncanakan akan mendorong peserta didik di masa depan untuk mampu menciptakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan (Prof. Dr. Sudarwan Danim 2014:22).

4. Hubungan Antara Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Sosial Anak

1. Teori Kultivasi (*Cultivation Theory*)

Profesor George Gerbner pertama kali memperkenalkan Teori Kultivasi ketika ia menjadi dekan Annenberg School of Communication di Universitas Pennsylvania Amerika Serikat. Teori kultivasi adalah sebuah teori yang menjelaskan bagaimana pesan yang disampaikan oleh media massa atau *gadget* dapat mempengaruhi perilaku, keyakinan, dan sikap individu. Teori ini berhipotesis bahwa pengguna media massa secara berlebihan cenderung memiliki pandangan dunia yang dipengaruhi oleh konten *gadget* yang mereka konsumsi. Artinya, semakin banyak seseorang menggunakan *gadget* maka kemungkinan semakin besar juga mereka untuk mengadopsi nilai – nilai dan konten – konten yang ditampilkan dalam *gadget* tersebut (Yusri, 2022)

Menurut paparan Yusri, asumsi teori kultivasi dalam konteks penggunaan *gadget* untuk anak usia sekolah dasar adalah bahwa paparan konten yang mereka konsumsi melalui *gadget* dapat mempengaruhi perilaku, keyakinan, dan sikap mereka. Anak – anak yang sering

menggunakan *gadget* dapat terpapar konten – konten yang mungkin belum boleh di konsumsi untuk anak seusia mereka. Contohnya jika anak sering melihat konten mengenai kekerasan, mereka akan menganggap bahwa kekerasan adalah hal yang wajar dalam kehidupan sehari – hari. Pentingnya melakukan pengawasan dan membatasi jenis konten yang diakses oleh anak – anak melalui *gadget* untuk memastikan bahwa mereka terhindar dari konten negatif yang tidak mendidik. Yusri juga memaparkan menurut teori kultivasi, orang dapat dibedakan menjadi dua tipe berdasarkan tingkat konsumsi media, yaitu: (1) Penonton Berat (*heavy viewers*), mereka yang menghabiskan banyak waktu untuk melihat media massa atau *Gadget* dan (2) penonton Ringan (*light viewers*) mereka yang menghabiskan sedikit waktu untuk menonton dan mengakses media massa atau *gadget*.

Teori kultivasi dapat menjelaskan hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak melalui beberapa mekanisme. Anak – anak yang menghabiskan waktu lama menggunakan *gadget* maka akan sering terkena paparan konten negatif yang mungkin tidak mendukung perkembangan sosial mereka. Teori ini menyatakan bahwa paparan berlebihan terhadap konten negatif akan membentuk persepsi yang salah mengenai realitas sosial seperti menganggap dunia sebagai tempat yang menakutkan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak – anak untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Pada teori ini menunjukkan bahwa kurangnya interaksi sosial mengakibatkan kurangnya

keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi dan berempati untuk perkembangan sosial mereka. Anak – anak yang cenderung berlebihan menggunakan *gadget* mungkin akan mengalami kecemasan atau ketidaknyamanan dalam situasi sosial. Teori ini menunjukkan bahwa mereka terpapar konten yang menakutkan yang menjadikan pandangan pesimis tentang interaksi sosial. Dengan demikian durasi penggunaan *gadget* dapat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial anak, terutama jika penggunaan tersebut tidak diimbangi interaksi sosial yang sehat dan positif.

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan judul penelitian penulis ialah:

1. Penelitian Fiidatun Rohana dan Sri Hartini (2020) “ Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuwirip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati “. Analisis menunjukkan bahwa 59,0% responden memiliki penggunaan *gadget* yang tinggi, sementara hanya 15,4% melaporkan penggunaan *gadget* yang rendah. Hal tersebut menunjukkan dominasi keterlibatan tinggi dengan teknologi di antara anak – anak yang disurvei. Dalam hal kualitas interaksi sosial 53,8% responden menunjukkan interaksi maladaptif, sementara 46,2% menunjukkan interaksi adaptif. Analisis korelasi spearman menghasilkan nilai $p < 0,000$ dan koefisien korelasi 0,872 menunjukkan hubungan positif yang kuat antara penggunaan *gadget* yang tinggi dan hasil interaksi sosial yang lebih buruk. Temuan

ini menunjukkan bahwa seiring dengan meningkatnya penggunaan *gadget* kualitas interaksi sosial cenderung menurun. Menekankan perlunya pemantauan yang cermat terhadap penggunaan teknologi anak – anak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan datang adalah terdapat pada tempat penelitian. Penelitian Rohana dan Hartini berada di kecamatan Margorejo Kabupaten Pati, sedangkan penelitian yang akan datang berada di Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Putriana, Eka Adhitia Pratiwi dan Indah Wasliah “Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsur Tahun 2019 “. Dengan menggunakan desain penelitian cross – sectional dan instrumen DDST, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* lebih dari tiga kali sehari dalam durasi 40 – 60 menit. Hasil analisis menggunakan uji Chi Square menunjukkan bahwa untuk intensitas penggunaan *gadget* $p = 0,041$ ($\alpha = 0,05$) yang mengindikasikan adanya hubungan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan personal sosial anak. Untuk durasi penggunaan *gadget* $p = 0,032$ ($\alpha = 0,05$) yang juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan personal sosial anak. Sebanyak 11,8% anak mengalami

keterlambatan perkembangan personal sosial dengan intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 3 kali dalam sehari.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan datang adalah terdapat pada variable y. Variabel y pada penelitian Khairul dkk adalah anak usia prasekolah sedangkan pada penelitian yang akan datang variabel y adalah anak usia sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Gadget adalah suatu alat komunikasi yang pada masa kini sangat digemari oleh semua kalangan anak kecil, remaja dan dewasa. Semua orang tidak akan pernah lepas dengan benda yang bernama *gadget*. Terutama pemberian *gadget* yang berlebihan kepada anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan dampak yang kurang baik, contohnya adalah kurangnya interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar. Orang tua memberi anak mereka sebuah *gadget* dengan maksud agar anak mereka dapat dihubungi dan mereka dapat melakukan pekerjaan mereka dengan tenang. Tapi mereka tidak sadar bahwa dengan tidak memberikan pendampingan yang baik terhadap penggunaan *gadget* kepada anak maka akan memberikan pengaruh yang buruk kepada anak. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang panjang dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak dan berpotensi mengarah pada perilaku antisosial. Teori Kultivasi yang dikembangkan oleh George Gerbner menjelaskan bagaimana media massa terutama televisi mempengaruhi persepsi dan keyakinan masyarakat terhadap dunia. Dalam konteks ini *gadget* dapat dipahami sebagai alat yang

memfasilitasi akses ke media tersebut yang berpotensi menanamkan pandangan tertentu dalam benak pengguna.

Gadget sebagai perangkat teknologi memungkinkan pengguna untuk terpapar pada berbagai konten media secara terus menerus. Teori ini menekankan bahwa paparan jangka panjang terhadap pesan media dapat membentuk cara berpikir dan perilaku individu. Dengan demikian *gadget* berfungsi sebagai alat yang memperkuat proses kultivasi ini, di mana pengguna tidak hanya menjadi konsumen pasif tetapi juga terpengaruh oleh norma dan nilai yang di sebarakan melalui media. Hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak di sekolah dasar menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan. Semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin buruk interaksi sosial anak-anak – anak dengan penggunaan *gadget* yang tinggi cenderung memiliki interaksi sosial yang maladaptif. Dari kerangka berpikir diatas dapat dibuat pola penelitian sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka penelitian ini mengajukan hipotesis “ Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo “. Jadi hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan :

Ho = Tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo.

Ha = Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Telukan Kecamatan Grogol Kabupaten Sukoharjo

