

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi telah mengalami perubahan dari masa ke masa karena mengikuti tuntutan zaman. Pada abad ke 21 ini, segala kegiatan manusia tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi, salah satunya dalam bidang pendidikan. Misalnya teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran, sarana pembelajaran dan teknologi-teknologi lainnya yang menunjang kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi berkembang semakin canggih dan sangat cepat. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi ini adalah media digital. Sekarang dunia berada pada masa revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan digitalisasi pada berbagai hal yang sebelumnya tidak ada pada masa revolusi industri 3.0.

Media digital adalah format konten yang dapat diakses dari perangkat-perangkat digital. Media digital dapat diartikan sebagai media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008, hlm. 2). Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital seperti komputer dan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* lebih banyak dibandingkan komputer karena *smartphone* mudah dibawa kemana saja. Media digital dapat berupa media sosial, *website*, gambar, video digital, audio digital dan lain-lain. Media digital yang sering digunakan melalui internet yaitu *youtube*, *twitter*, *instagram*, *whatsapp* dan masih banyak lagi. Saat ini, pengguna media digital terus meningkat dari tahun ke tahun.

Berdasarkan data statistika pada tahun 2019 (Jayani, 2019), pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 84 juta pengguna. Tahun berikutnya yaitu tahun 2018 sebanyak 95,2 juta pengguna. Pada tahun 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survey pengguna internet di Indonesia pada

tahun 2018 (Untari, 2019). Berdasarkan hasil survei Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII), dapat diketahui bahwa jumlah pengguna internet usia 5 hingga 9 tahun mencapai 25,5% dari 171,17 juta pengguna internet di Indonesia.

Berdasarkan survei tersebut, terdapat 3 alasan utama mengapa anak-anak menggunakan *smartphone* yaitu untuk mencari informasi, untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dan yang paling utama adalah untuk hiburan. Berdasarkan penuturan Gatot S Dewabroto (Kepala Pusat Informasi dan Humas Kementerian Kominfo) (Kominfo, 2019), pencarian informasi dilakukan untuk membantu anak mengerjakan tugas-tugas sekolah dan mencari materi pelajaran, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Berdasarkan pola komunikasi anak, mayoritas mereka melakukan komunikasi dengan teman sebayanya, diikuti komunikasi dengan orang tua dan guru.

Media digital telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak di dunia, tak terkecuali Indonesia. Karena anak-anak cenderung menyukai hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dari penggunaan media digital. Yohana Yembise (Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2019) menyatakan bahwa “Di era digital, penting memprioritaskan hak-hak anak. Sehingga perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan, serta keterampilan agar anak menggunakan internet dengan aman”. Terdapat dampak positif dari penggunaan media digital terhadap anak, yaitu sebagai media belajar bagi anak dan sarana hiburan. Misalnya anak yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat mencari video cara penyelesaian tugas tersebut. Jadi anak tidak perlu keluar rumah dan mencari guru privat untuk mengerjakan tugas tersebut.

Sebagai sarana hiburan, terdapat berbagai aplikasi yang menarik untuk digunakan. Aplikasi yang banyak digunakan pengguna *smartphone* terutama anak antara lain permainan dan media sosial. Media sosial merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana komunikasi jarak jauh antar individu. Selain sebagai

sarana komunikasi, media sosial juga dapat dijadikan sarana hiburan seperti *Youtube, Twitter, Instagram, Facebook*, dan masih banyak lagi.

Kemudahan ini menyebabkan banyak anak yang betah berada di depan komputer dan *smartphonenya*. Anak-anak bisa menggunakan internet selama berjam-jam. Menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun (Kasego, 2020). Untuk itu sangat disayangkan apabila pada periode ini dilewatkan begitu saja tanpa adanya upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Pada dasarnya anak-anak memang membutuhkan hiburan. Namun jika mereka kelewat asyik atau menikmati hiburan secara berlebihan, apalagi mendapat suguhan konten yang kurang pas untuk mereka, tentu saja menjadi masalah. Akan ada dampak atau efek negatif bagi perkembangan anak-anak.

Selain dampak positif, terdapat dampak negatif yang akan muncul, seperti dampak pada psikologi. Anak-anak lebih menyibukkan diri dengan *smartphone* atau komputer daripada berinteraksi dengan keluarga, menjadi lebih malas untuk melakukan hal lain, prestasi menurun di sekolah, kesehatan terganggu, susah konsentrasi, menemukan masalah moral dan anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung serta memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan. Apabila sejak masa anak-anak dan remaja sudah terpapar konten yang ceritanya untuk orang dewasa dan kurang cocok ditonton anak-anak, hal itu akan mempengaruhi pandangan, sikap, perilaku, jalan pikiran, ucapan mereka, dan lain-lain.

Di dalam *game online*, ada pula konten-konten yang biasa dibuat oleh para pembuat *game* yang kurang pas jika dimainkan oleh anak-anak. Misalkan konten-konten yang berisi adegan dengan kata-kata kotor, melakukan hal yang tidak pantas dan berbahaya. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi pemikiran anak-anak dan yang paling parahnya anak-anak justru mengikuti atau menirukan hal-hal yang berbahaya dan negatif dari yang mereka lihat dari permainan tersebut. Jika dibiarkan, dampak-dampak tersebut dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya.

Media digital juga dapat berpengaruh pada kehidupan sosialnya, salah satunya yaitu perilaku sosial anak. Kebiasaan anak yang bermain sendiri menyebabkan

terganggu kehidupannya, yaitu anak menjadi sulit bergaul. Hal tersebut ditandai dengan anak memiliki masalah dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya serta timbulnya berbagai penyakit mental seperti phobia sosial, stres, depresi dan lain sebagainya (Jami, 2019). Selain itu, anak menjadi apatis dan cuek dengan lingkungannya serta anak menjadi jarang berkomunikasi dengan orang tuanya. Kemungkinan ketika anak beranjak dewasa, anak bisa mengalami guncangan emosi yang tidak dapat diatasi hingga seringkali menyebabkan anak berbuat hal-hal negatif (Adit, 2020).

Kurangnya pengawasan orang tua menjadikan anak mendapat pengaruh negatifnya sehingga mempengaruhi perilaku sosialnya. Menurut Adi (Pemilik warnet di Tana Tidung) (Prokal, 2019), permasalahan sekarang muncul pada masyarakat. Bentuk pengawasan terhadap anak yang masih kurang. Hal itu terlihat pada pola asuh orang tua sekarang yang sengaja membawa anaknya ke warnet dan memberikan izin untuk bermain dengan leluasa di warnet untuk mengakses media digital. Sekaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti akan mencoba melakukan penelitian pengaruh media digital terhadap penyimpangan perilaku sosial anak,

Dalam Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, kebijakan di Indonesia telah mengamanatkan untuk memastikan anak terlindungi dari eksploitasi, prostitusi dan pornografi. Kebijakan tersebut dibuat untuk menekan dan menghindari dampak negatif dari penggunaan internet terhadap perkembangan anak. Menurut Menteri Yohana, perlunya peningkatan keamanan konten atau melakukan proteksi sehingga dapat menjadikan media digital sebagai ruang yang aman dan positif bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang. Menurut beliau, perlunya pembatasan waktu penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari agar penggunaannya tidak berlebihan karena *smartphone* juga dapat mempengaruhi perilaku, memori dan perkembangan otak (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2019).

Masa anak – anak paling penting bagi perkembangan hidup manusia. Maka apapun yang diberikan, disuguhkan dan diterima anak-anak pada masa itu sudah seharusnya merupakan hal-hal yang terbaik. Jangan sampai hiburan di media sosial itu justru membuat anak-anak menjadi tidak baik, apalagi mempengaruhi

perkembangan perilaku sosialnya. Apalagi kalau konten yang diperoleh si anak-anak memang kurang mendidik. Dampaknya mungkin belum terasa sekarang. Akan tetapi, setelah beberapa tahun kemudian anak-anak yang sering nongkrong di depan komputer atau menggunakan *smartphone* sekedar mencari konten yang tidak mendidik, akan mengalami kesulitan konsentrasi dan perilakunya.

Maka dari itu, penulis berharap agar anak-anak bijak dalam menggunakan *smartphone* sesuai dengan kebutuhannya. Peran orang tua juga penting dalam mengawasi anak ketika menggunakan *smartphonanya* agar tidak membuka konten-konten yang tidak mendidik dan tidak bermanfaat. Selain itu, diberlakukan pembatasan waktu dalam menggunakan *smartphone*. Cara tersebut digunakan supaya perkembangan sosial yang ditanamkan tidak terkontaminasi dengan konten-konten negatif dari media digital. Selanjutnya dalam pendidikan formal, perkembangan sosial yang telah ditanamkan pada anak dapat dikembangkan supaya anak menjadi pribadi dengan perilaku sosial yang diinginkan.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 7 Tahun”. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh dari penggunaan media digital terhadap perilaku sosial anak. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Gejala perilaku apa saja yang muncul pada anak pengguna media digital?
- 2) Bagaimana pendampingan orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan media digital?
- 3) Bagaimana perilaku anak pengguna media digital setelah pendampingan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui gejala perilaku yang muncul pada anak pengguna media digital.
- 2) Untuk mengetahui pendampingan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan media digital.
- 3) Untuk mengetahui perilaku anak pengguna media digital setelah pendampingan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat bagi praktisi.

1.4.1 Manfaat Teoritis

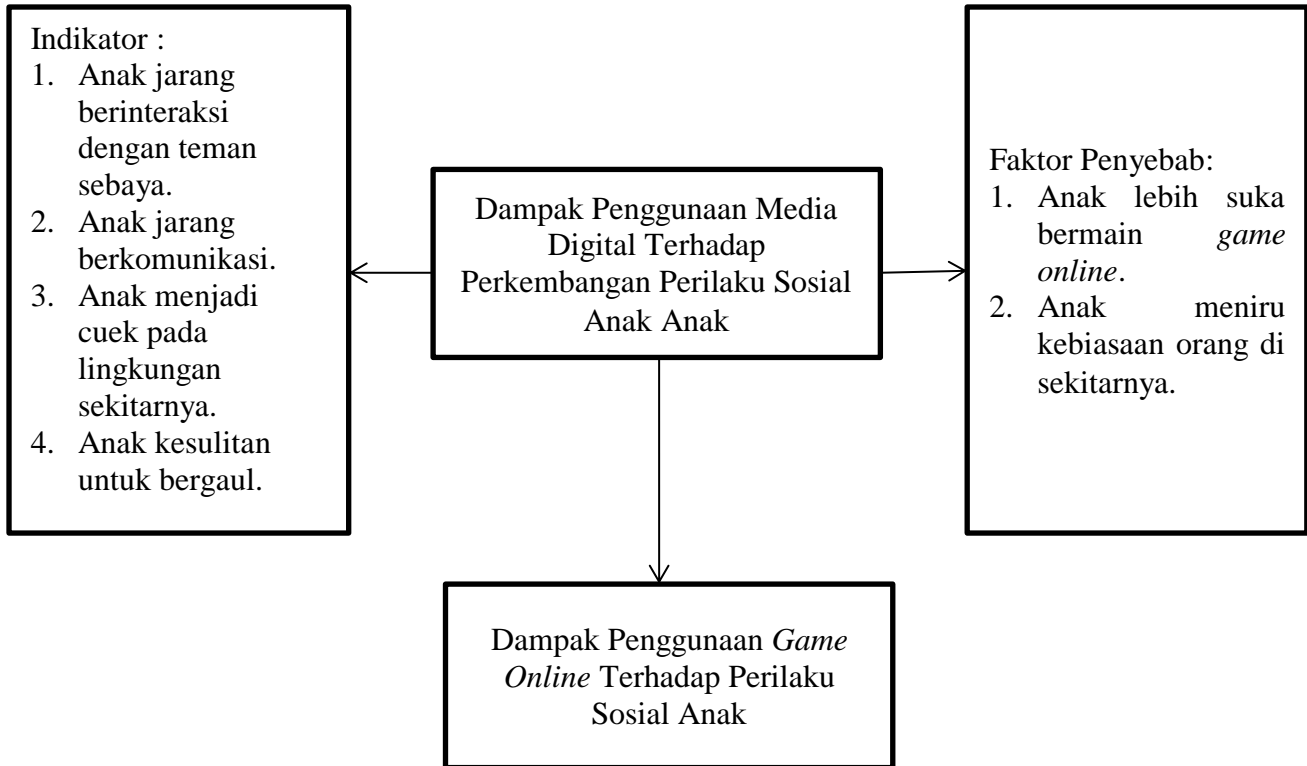
Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai dampak penggunaan media digital terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak usia 7 tahun. Selain itu, hasil penelitian ini dapat juga dijadikan sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia dan menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak.

1.4.2 Manfaat bagi Praktisi

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Selain itu, peneliti dapat meningkatkan kompetensi di dalam bidang penelitian.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru dalam melakukan pemantauan terhadap perilaku sosial anak dan mengawasi penggunaan media digital dalam pembelajaran.
- 3) Bagi orang tua, penelitian ini menjadi refleksi orang tua sebagai pengawas dan memberikan pemodelan penggunaan media digital yang baik.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Kerangka Berfikir

Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mendapatkan gambaran mengenai pengaruh dari media digital terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Adapun skema kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 BAB, yaitu BAB I yang memaparkan tentang latar belakang penelitian yang membahas tentang pengaruh media digital terhadap perilaku sosial anak, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berfikir dan organisasi penelitian.

BAB II yaitu dampak penggunaan media digital terhadap perkembangan perilaku sosial anak 7 tahun yang membahas tentang definisi media digital, *game online*, perkembangan perilaku sosial anak, perilaku sosial, kategori yang membentuk perilaku sosial, pola perilaku sosial, bentuk perilaku sosial dan penelitian yang relevan.

BAB III yaitu metodologi penelitian yang membahas tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, analisis data, pengumpulan data, instrumen penelitian, jadwal penelitian dan isu etik.

BAB VI yaitu temuan dan pembahasan yang membahas tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan membahas temuan serta hasil penelitian.

BAB V yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian ini.