

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Teknologi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Adanya perkembangan teknologi ini tentunya memiliki berbagai dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari adanya teknologi yaitu, bisa membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Selain itu, adanya teknologi juga mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi dari seluruh penjuru dunia. Selain memiliki dampak positif, adanya teknologi juga memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari kemajuan teknologi yaitu menurunnya lowongan pekerjaan. Pekerjaan yang semula dilakukan oleh manusia kini banyak tergantikan oleh tenaga robot karena penggunaan robot ini di nilai lebih mudah dan lebih efisien.

Perkembangan teknologi tidak terlepas dari internet atau dunia maya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon dan satelit. Manusia bisa melakukan berbagai hal melalui internet, dari mulai melakukan pekerjaan, mencari informasi bahkan sampai mencari hiburanpun bisa di akses melalui internet. Hal ini dikarenakan internet bisa di akses dengan mudah dimanapun dan kapanpun.

Salah satu kemajuan teknologi yang sering kita gunakan dan kita temui adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang mempunyai berbagai fungsi. *Gadget* memiliki banyak fungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam melakukan komunikasi antar manusia. Menurut Widiawati (2014) *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). (Putri and Hazizah 2019). *Gadget* ini memiliki berbagai fitur yang bisa membantu mempermudah pekerjaan manusia. Dengan adanya *gadget*, manusia yang tidak saling terhubung dari berbagai Negara, kini bisa terhubung, saling berkomunikasi, dan berinteraksi melalui berbagai fitur yang ada di *gadget* tanpa harus bertemu secara langsung. Di zaman yang semakin maju ini, *gadget* merupakan sesuatu yang tidak asing lagi dan banyak dimiliki oleh masyarakat.

Begitupun dengan masyarakat Indonesia, banyak masyarakat Indonesia yang memiliki *gadget* dengan berbagai fitur yang canggih. Berbagai lapisan masyarakat di Indonesia telah menggunakan *gadget*, termasuk juga anak. Banyak orang tua yang mulai mengajarkan anaknya memainkan *gadget* dengan tujuan supaya anak tersebut bisa mengikuti kemajuan teknologi sejak dini dan tidak asing dengan kemajuan teknologi tersebut. Di zaman teknologi canggih seperti sekarang ini, anak-anak perlu diperkenalkan dengan berbagai teknologi canggih sejak dini, sehingga dalam kehidupan sehari-harinya nanti ia tidak lagi merasa asing dalam menghadapi berbagai peralatan yang berteknologi canggih. (Sari and Mitsalia 2016). Tetapi, hal

tersebut tentunya harus diawasi oleh orang tua, karena kemajuan teknologi tidak selalu baik bagi anak.

Gadget biasanya digunakan oleh orang yang memiliki kepentingan dalam hal belajar, bekerja dan sebagainya. Tetapi semakin maraknya kemajuan teknologi, kini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa yang memiliki kepentingan dalam penggunaannya. *Gadget* kini marak digunakan oleh anak yang sejatinya tidak terlalu membutuhkan penggunaan *gadget*.

Masa anak merupakan masa dimana manusia mengalami pertumbuhan yang begitu pesat dalam berbagai hal. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik, kognitif, sosial maupun emosionalnya yang menunjang untuk perkembangan di kehidupan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak perlu di bimbing oleh orang tua supaya menciptakan pribadi yang baik di masa yang akan datang.

Dalam kemajuan teknologi, *gadget* memang memberikan berbagai dampak baik bagi perkembangan anak. Dengan adanya *gadget* anak bisa bermain sekaligus belajar melalui berbagai fitur yang ada didalam *gadget* seperti *youtube*, aplikasi penghafal Al-Qur'an atau kitab lainnya yang bisa membantu anak belajar lebih muda mengenai agama, budaya serta masih banyak lagi fitur lain yang membantu dalam proses belajar anak. Penggunaan fitur seperti *youtube* memang bisa membantu anak untuk belajar seperti belajar bernyanyi, belajar bahasa asing, belajar menghitung dan lain-lain.

Selain memberikan dampak positif, penggunaan *gadget* pada anak juga memunculkan dampak yang kurang baik. Terlebih jika penggunaan *gadget* tersebut dilakukan secara berlebihan. Salah satu dampak yang kurang baik penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu anak menjadi kurang dalam ber sosialisasi. Dengan orangtua memberikan *gadget* terhadap anaknya, dia akan cenderung lebih tertarik terhadap *gadget* yang memiliki berbagai fitur yang menarik dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya. Hal ini menyebabkan anak menjadi anti sosial. Menurut Romo (2013) bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Intensitas merupakan durasi lamanya atau seberapa lama kita menggunakan sesuatu. Jika anak memainkan *gadget* dalam durasi yang cukup lama, hal tersebut akan menimbulkan berbagai dampak yang kurang baik terhadap kesehatan ataupun terhadap kepribadianya. Jika anak sering menggunakan *gadget* dengan intensitas yang tinggi, anak akan mengalami gangguan penglihatan seperti mata akan menjadi rabun. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu tinggi meningkatkan resiko perkembangan yang kurang baik terhadap anak.

Dari penelitian yang dilakukan oleh *World Health Organization* WHO, anak di dunia mengalami permasalahan atau gangguan dalam perkembangan sosialnya yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. WHO melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2%

anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. (Sari 2019). Hal tersebut tentu menjadi topik yang serius, karena masa anak-anak merupakan masa emas yang bisa menentukan sikap dia ketika dia dewasa.

Dalam tumbuh kembang anak, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anak yaitu interaksi sosial. Jika anak sudah bisa melakukan interaksi sosial dengan baik, maka di masa yang akan datang anak tersebut akan memiliki kemampuan interaksi sosial yang lebih baik lagi. Interaksi sosial akan terjadi jika memenuhi syarat yaitu kontak sosial. Kontak sosial yaitu, hubungan antar satu pihak dengan pihak yang lain. Kontak antar satu sama lainnya ini merupakan awal mula terjadinya interaksi sosial. Dalam masa pertumbuhannya, banyak anak yang kesulitan dalam bersosialisasi. Salah satunya adalah kurangnya komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua, anak dengan temannya atau anak dengan lingkungan sosialnya.

Adanya perkembangan dibidang teknologi dengan kemunculan media baru seperti *gatget* ini memberikan dampak yang kurang baik bagi anak. Anak cenderung akan lebih tertarik dengan *gadget* dibanding dengan berinteraksi bersama teman sebaya atau lingkungan sosial lainnya. Ketika anak-anak yang tingkat penggunaan medianya tinggi, interaksi sosialnya bersifat tak langsung atau bermedia, sosiabilitasnya cenderung rendah, kepekaan sosialnya cenderung rendah, cenderung agresif, lebih mengutamakan isi ketimbang relasi dalam berkomunikasi, dan cenderung egaliter. (Sugiyono 2020).

Penggunaan *gatget* pada anak akan mengurangi kegiatan anak dalam hal berinteraksi dengan lingkungan, bersosialisasi dengan teman dan bahkan mengurangi interaksi antara anak dengan orang tuanya. Anak akan lebih tertarik dengan *gadget* dibandingkan dengan bermain bersama teman, melakukan hubungan sosial dan sebagainya. Interaksi anak dengan lingkungan sosialnya menjadi terganggu. Anak akan cenderung memiliki sikap yang individualis karena mereka lupa akan berkomunikasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Novitasari penggunaan *gadget* pada siswa SD menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. (Witarsa et al. 2018). Hal ini dikarenakan *gatget* memiliki fitur yang menarik dan menyebabkan ketagihan. Fitur tersebut seperti game online, youtube dan sebagainya yang lebih menarik anak dibandingkan dengan bermain dengan teman sebaya.

Seperti yang telah di sampaikan di atas, penggunaan *gatget* sudah menyebar ke berbagai penjuru dunia termasuk di Indonesia, hingga ke pelosok negeri ini. Salah satunya di yaitu di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang. Desa Bongkok merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Paseh kabupaten Sumedang Jawa Barat. Penulis melihat fenomena penggunaan *gatget* pada anak di desa Bongkok kian lama kian meningkat seperti halnya di kota-kota besar. Anak mulai tertarik akan *gadget* di karenakan *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari orang tua mereka. Penggunaan *gadget* pada anak ini tentunya menim-

bulkan berbagai dampak terhadap perkembangan anak salah satunya interaksi sosial anak di desa tersebut. Peneliti tertarik untuk meneliti adakah hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gatget* dengan Interaksi Sosial pada Anak di desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang”. Judul ini di angkat karena penulis ingin mengetahui mengenai penggunaan *gatget* pada anak terhadap interaksi sosialnya.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai Hubungan Intensitas penggunaan *Gatget* dengan Interaksi Sosial pada Anak di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Agar lebih berfokus, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gatget* pada anak di Desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana interaksi sosial anak di desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan *gatget* dengan interaksi sosial pada anak di Desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai konsep penggunaan *gatget* terhadap interaksi sosial pada anak. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis intensitas penggunaan *gadget* pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis interaksi sosial pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kegunaan untuk kedepanya baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian secara praktis dan teoritis adalah sebagai berikut ;

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dan juga gagasan untuk pengembangan konsep dan teori kesejahteraan sosial yang berkaitan dengan permasalahan anak pengguna *gatget* terhadap interaksi sosialnya. Selain itu, secara teoritis penelitian ini juga berguna sebagai acuan

bagi penulis lainya yang tertarik melakukan penelitian dalam tema yang terikait dengan penelitian ini, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan khasanahkeilmuan bidang kesejahteraan sosial yang mengkaji atau yang berhubungan dengan hubungan penggunaan gatget dengan interaksi sosial anak prasekolah di kecamatan paseh kabupaten sumedang, sehingga penelitian ini bisa diperkaya dan semakin berkembang.

b. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa masukan, saran serta rekomendasi untuk mengatasi permasalahan anak yang mengalami hambatan dalam melakukan interaksi sosial akibat kecanduan *gadget*.

1.4.Kerangka Pemikiran

Kesejahteraan sosial merupakan kondis dimana seseorang bisa memenuhi kebutuhan dasarnya seperti sandang, pangan papan. Selain itu seseorang bisa diartikan memiliki kondisi sejahteran dimana dia bisa memenuhi kebutuhan secara jasmaniah, rohaniah dan sosial. Adapun pengertian kesejahteraan sosial menurut Suharto (2017:3) adalah sebagai berikut :

Secara umum, istilah kesejahteraan sosial sering diartikan sebagai kondisi sejahteran, yaitu keadaan terpenuhinya segala bentuk kebutuhan hidup, khususnya yang bersifat mendasar seperti makanan, pakaian, perumahan, pendidikan, dan perawatan kesehatan.

Kesejahteraan sosial merupakan keadaan dimana seseorang bisa mencapai konidisi sejahtera. Kondisi sejahtera ini yaitu kondisi dimana seseorang bisa

memenuhi kebutuhan dasarnya seperti kebutuhan makan, pakaian, tempat tinggal serta bisa memenuhi kebutuhan akan pendidikan dan kesehatan. Masyarakat juga bisa dikatakan memiliki kondisi sejahtera bilamana mereka bisa menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupannya. Untuk membantu masyarakat menyelesaikan permasalahan yang ada dan membantu mencapai kesejahteraan sosial, profesi pekerjaan sosial merupakan salah profesi yang membantu masyarakat dalam menyelesaikan permasalahannya.

Pekerjaan sosial merupakan profesi yang memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk membantu menyelesaikan permasalahan dan mencapai keberfungsian sosialnya. Adapun pengertian pekerjaan sosial menurut Zastrow (1999) dalam Suratno (2017) adalah sebagai berikut :

Pekerjaan sosial adalah aktivitas profesional untuk menolong individu, kelompok, dan masyarakat dalam meningkatkan atau memperbaiki kapasitas mereka agar berfungsi sosial dan menciptakan kondisi-kondisi masyarakat yang kondusif untuk mencapai tujuan tersebut.

Dalam pengertian tersebut dapat disimpulkan pekerjaan sosial merupakan sebuah profesi yang dilakukan oleh profesional untuk memberikan pertolongan kepada individu, kelompok dan masyarakat secara umum untuk meningkatkan dan memperbaiki kapasitas masyarakat agar berfungsi secara sosial dan menciptakan masyarakat yang kondusif.

Masa anak-anak merupakan masa yang disebut sebagai *golden age*, perilaku manusia pada saat dia dewasa dipengaruhi oleh perkembangannya pada masa anak-

anak. Adapun pengertian anak menurut *minimum age convention* 138 yang dikutip dari Huraerah (2018) adalah sebagai berikut :

Anak merupakan seseorang yang memiliki rentan usia 15 tahun ke bawah. Sedangkan menurut *Conventio on the Right of the Child* (1989), yang kemudian diratifikasi Pemerintah Indonesia melalui Keppres Nomor 39 Tahun 1990, disebutkan bahwa anak merupakan mereka yang memiliki usia 18 tahun ke bawah.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak merupakan seseorang yang memiliki rentan usia 18 tahun ke bawah. Interaksi sosial yang terjadi pada masa anak-anak seperti interaksi dengan keluarga, teman sebaya, lingkungan sosial menjadi faktor yang membentuk perilaku individu ketika dia dewasa. Terdapat hubungan antara perilaku yang individu lakukan dan dapatkan ketika dia dewasa dengan perilaku yang dia tampilkan ketika dia dewasa. Oleh karena itu, pada masa pertumbuhan ini, anak harus dididik secara baik supaya ketika dia dewasa dia bisa menjalankan keberfungsian sosialnya secara baik.

Adanya kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan sosial. Tidak hanya di rasakan oleh orang dewasa, anak-anak juga merasakan adanya dampak dari kemajuan teknologi tersebut. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang bisa memiliki berbagai fungsi. Fungsi disini yaitu seperti untuk berkomunikasi, mencari informasi, mencari hiburan dan sebagainya. Menurut Rayner (1956) dalam Sunita dkk (2017:54) pengertian *gatget* adalah sebagai berikut :

Gadget merupakan sebuah istilah benda yang memiliki karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.

Gadget dapat mempengaruhi perkembangan pada anak, baik perkembangan secara sosial maupun emosionalnya. Hal tersebut dapat ditentukan juga dengan melihat seberapa sering anak menggunakan *gadget*. Semakin sering anak menggunakan *gadget*, dia akan cenderung lebih jarang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perkembangan interaksi sosial anak akibat *gadget* bisa diukur dengan intensitas anak tersebut dalam menggunakan *gadget*. Intensitas merupakan sebuah dorongan individu dalam melakukan sesuatu dilihat dari seberapa sering individu tersebut melakukan suatu hal. Menurut Tubss dan Moss (1983) pengertian intensitas adalah sebagai berikut :

Intensitas adalah sebuah momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu momentum tersebut cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu.

Dalam intensitas terdapat adanya dimensi yang dapat menunjang intensitas. Menurut Judith (2011) aspek yang membentuk sebuah intensitas terdiri dari durasi dan frekuensi.

- a. Durasi. Merupakan lamanya waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Semakin sering menggunakan media sosial seseorang akan tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya.
- b. Frekuensi merupakan banyaknya pengulangan perilaku atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang baik dengan sengaja maupun tidak sengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan waktu.

Dari pengertian intensitas di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* merupakan lamanya seseorang dalam menggunakan *gadget* di dalam

kehidupannya sehari-hari. Lama penggunaannya itu dapat diukur dengan menggunakan waktu.

Perkembangan manusia termasuk perkembangan anak tidak terlepas dari proses sosial dan interaksi sosial. Proses sosial dapat diartikan sebagai suatu cara individu dalam melakukan hubungan sosial dengan individu lainnya. Menurut Soekanto (2014) proses sosial adalah sebagai berikut :

Proses sosial merupakan cara-cara berhubunggan yang dilihat apabila orang-orang dalam kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan tersebut atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada. Dengan kata lain, proses sosial dapat diartikan sebagai pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan bersama, misalnya pengaruh-mempengaruhi antar sosial dengan politik, politik dengan ekonomi, ekonomi dan hukum dan seterusnya.

Dapat disimpulkan bahwa proses sosial ini merupakan cara berhubungan yang dilakukan oleh individu dengan individu lain atau kelompok dengan kelompok yang saling bertemu untuk menentukan sistem dan bentuk dari hubungan tersebut. Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan proses sosialisasi menurut Hurlock (1978) dikutip dari (Malik 2014) :

- 1) Belajar bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat
- 2) Belajar memainkan peran sosial yang ada di dalam masyarakat
- 3) Mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di lingkungan masyarakat

Pembahasan mengenai proses sosial ini merupakan pembahasan yang memiliki ruang lingkup yang luas. Namun dalam pembahasan kali ini, proses sosial dibatasi hanya pada interaksi sosial sesuai dengan pembahasan yang penulis lakukan. Tetapi

proses sosial ini memang tidak luput dari interaksi sosial yang merupakan bentuk umum dari proses sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok. Untuk lebih jelasnya lagi Gillin dan Gillin (1954) menjelaskan interaksi sosial yang di kutip dari Soekanto (2014) adalah sebagai berikut sebagai berikut:

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, maupun antar perorangan dengan kelompok manusia.

Seseorang bisa dikatakan telah melakukan interaksi sosial jika dia sudah bertemu dengan orang lain. Bahkan jika orang tersebut tidak melakukan tegur sapaupun interaksi sosial telah terjadi. Lebih lanjut lagi Soekanto (2014) dalam bukunya menjelaskan syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi :

1. Adanya kontak sosial. Kontak berasal dari bahasa latin *con* yang artinya bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi secara harfiah kontak memiliki arti sama-sama menyentuh. Secara fisik kontak harus terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak selalu berarti hubungan badaniah atau kontak secara fisik karena dengan perkembangan teknologi manusia bisa melakukan kontak sosial tanpa bertemu secara fisik. Kontak ini bisa dilakukan melalui telepon, telegram surat, radio dan sebagainya. Kontak sosial dapat berlangsung kedalam tiga bentuk yaitu antar orang perorangan, antar orang perorangan dengan satu kelompok manusia atau sebaliknya, dan antar suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.
2. Adanya komunikasi, yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial bisa terjadi jika hubungan antar

individu dengan individu, kelompok dengan kelompok atau individu dengan kelompok bisa terjadi jika memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial. Kontak sosial ini dibedakan menjadi kontak sosial antar orang perorangan, antar orang dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya, dan antar suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

1.5.Hipotesis

Pada penelitian ini, peneliti menentukan beberapa hipotesis yang akan diuji. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Prasekolah di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang adalah sebagai berikut

1.5.1 Hipotesis Utama

- a. H_0 : Tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Pada Anak Di desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.
- b. H_1 : Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak di desa Bongkok kecamatan paseh kabupaten Sumedang. Semakin intens penggunaan *gadget* semakin rendah interaksi sosial pada anak.

1.5.2. Sub-sub hipotesis

- a. Ho: Tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kontak sosial pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang
- Hi: Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kontak sosial pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang
- b. Ho: Tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan komunikasi pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang
- Hi: Adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan komunikasi pada anak di desa Bongkok kecamatan Paseh kabupaten Sumedang

1.6. Definisi Operasional dan Operasionalisasi Variabel

Untuk mempermudah dalam proses penelitian, maka peneliti mengemukakan definisi dari tiap variabel yang digunakan serta merumuskan ke dalam tabel yang nantinya akan digunakan dalam menyusun angket untuk disebarkan kepada responden penelitian.

1. *Gadget* merupakan sebuah istilah benda yang memiliki karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Rayner (1956) dalam Sunita dkk (2017)
2. Intensitas adalah sebuah momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu momentum tersebut cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu. (Tubss dan Moss, 1983). Dalam intensitas terdapat adanya dimensi yang dapat

menunjang intensitas. Menurut Judith (2011) aspek yang membentuk sebuah intensitas terdiri dari durasi dan frekuensi.

- a) Durasi. Merupakan lamanya waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Semakin sering menggunakan media sosial seseorang akan tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya.
- b) Frekuensi merupakan banyaknya pengulangan perilaku atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang baik dengan sengaja maupun tidak sengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat ukur dengan hitungan waktu.

3. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, maupun antar perorangan dengan kelompok manusia. Syarat adanya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto & Sulistyowati 2014).

Table 1.1. Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Variabel X Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	Lama menggunakan <i>gadget</i> (Durasi)	Tinggi penggunaan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam dalam satu hari Rendah penggunaan	1. Menggunakan <i>gadget</i> dengan durasi lama 2. Lebih dari 3 jam penggunaan 3. Kurang dari 3 jam penggunaan

		gadget 1-3 jam dalam satu hari	
	Sering tidaknya menggunakan <i>gadget</i> (Frekuensi)	Tingginya penggunaan gadget lebih dari 4 kali dalam 1 hari Rendah penggunaan gadget 1-4 kali dalam satu hari	4. Menggunakan gadget kurang dari 4 kali dalam satu hari 5. Menggunakan gadget lebih dari 4 kali dalam satu hari 6. Menggunakan gadget untuk belajar 7. Menggunakan gadget untuk hiburan 8. Orang tua mengingatkan anak jika terlalu sering bermain <i>gadget</i>
Variable Y Interaksi sosial	Kontak sosial	1. Antar orang perorangan	9. Sering berinteraksi dengan orang tua 10. Lebih suka menyendiri ketika di rumah 11. Lebih suka bermain dengan sahabat daripada <i>gadget</i> 12. Menurut perintah orang tua 13. Belajar bersama teman
		2. Antar orang dengan kelompok	14. Suka bermain bersama teman di lingkungannya 15. Merasa nyaman berada di lingkungan sosial 16. Senang berinteraksi dengan teman di luar kelas 17. Memiliki rasa empati terhadap teman 18. Lebih suka mencari teman lewat <i>gadget</i>

		3. Antar kelompok dengan kelompok	19. Senang ketika berkumpul dengan keluarga
	1. Komunikasi	1. Komunikasi verbal	20. Ketika di rumah senang berkomunikasi 21. Senang berbicara dengan teman 22. Lebih senang berkomunikasi lewat media sosial 23. Senang mendengarkan cerita teman 24. Menggunakan media sosial untuk berkomunikasi
		2. Komunikasi non verbal	25. Merasa kesal jika dilarang bermain gadget 26. Marah jika diganggu ketika bermain gadget 27. Merasa kesal jika belum bermain gadget 28. Suka menirukan gaya atau perilaku yang di lihat d gadget

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian

survei. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menganalisis data dan mengubah data tersebut menjadi angka. Menurut Hardandi dkk (2020) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada data *numeric* (angka) yang kemudian di analisis dengan menggunakan metode statistik yang sesuai. Biasanya penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian inferensial untuk menguji hipotesis. Sehingga, arah hubungan yang di peroleh bergantung pada hipotetsis hasil uji statistik, dan bukan logika ilmiah. Menurut Siyoto dan Sodik (2015) dalam Hardandi dkk (2020) penelitian kuantitatif pada umumnya masalah yang diteliti memiliki cakupan yang lebih luas serta variasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan penelitian kualiltatif. Penelitian ini akan lebih terencana, terstruktur jelas dari mulai penyusunan awal penelitian hingga akhir penelitian.

Desain penelitian yang diambil dakam enelitian ini yaitu menggunakan desain penelitian survei. Menurut Saslow (1982) dalam Soehartono (2015) penelitian survei merupakan penelitian yang melakukan pengamatan berskala besar yang dilakukan kepada kelompok manusia. Penelitian survei yang dilakukan peneliti berupa survei deskriptif yang akan menggambarkan mengenai sesuatu yang akan di teliti. Dalam desain penelitian survei ini penelitia akan mengajukan pertanyaan kepada responden melalui angket dan wawancara untuk menanyakan suatu topik yang berkaitan dengan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak.

1.7.2. Populasi dan Teknik Pengambilan sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan objek penelitian yang memiliki ciri atau kriteria yang sesuai dengan penelitian. Menurut Soerhartono (2015) populasi merupakan jumlah keseluruhan unit analisis, yaitu objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang sudah mengenal dan memainkan *gadget* yang memiliki rentang usia antara 10-12 tahun dengan jumlah 222 anak. Dilihat dari jumlah populasi yang begitu besar dan tidak dimungkinkan untuk meneliti seluruh populasi, maka peneliti membentuk perwakilan populasi atau sampel.

Sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasinya. (Soehartono, 2015). Pengambilan sampel ini digunakan karena populasi yang diteliti memiliki jumlah yang besar. Menurut Bailey (1982) yang dikutip dari Soehartono, salah satu syarat sampel yang baik adalah sebagai berikut:

Untuk penelitian yang menggunakan data statistik, besar sampel terkecil yaitu sebanyak 30, meskipun begitu Bailey juga mengakui bahwa banyak peneliti lain yang menganggap bahwa sampel sebesar 100 merupakan jumlah yang minimum.

Dalam penelitian ini, sampel yang akan diambil adalah minimal 30 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan menggunakan purposive sampling.

Purposive sampling (pengambilan sampel berdasarkan tujuan) merupakan teknik pengambilan sampel ini diserahkan pada pertimbangan pengumpulan data yang menurut dia sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. (Soehartono, 2015).

1.7.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi dokumen

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang ditunjukkan tidak langsung kepada subjek penelitian. Teknik ini dilakukan dengan melihat dokumen, arsip, artikel dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

b. Studi lapangan

Studi lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan mengenai kenyataan yang terjadi di lapangan. Adapun teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Wawancara merupakan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh peneliti kepada responden. Dalam penelitian kali ini peneliti akan melakukan wawancara kepada beberapa anak dan orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya.
- 2) Angket merupakan pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah dirumuskan. Daftar pertanyaan tersebut kemudian di isi oleh responden yang memiliki kriteria sesuai dengan masalah yang di teliti
- 3) Observasi *nonparticipant* merupakan teknik pengumpulan data yang

mana peneliti terjun secara langsung ke lapangan tetapi peneliti tidak mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian

1.7.4. Alat Ukur Variabel

Alat ukur variabel yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini berupa pernyataan yang disusun berdasarkan pedoman pada angket dengan menggunakan skala ordinal. Skala ordinal merupakan skala yang bertingkat atau berjenjang. Adapun pengertian skala ordinal menurut Soehartono (2015) adalah sebagai berikut:

Skala ordinal adalah skala pengukuran objek penelitiannya dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang sama ataupun berdasarkan ciri-ciri yang berbeda. Golongan-golongan atau klasifikasi dalam skala ordinal dapat dibedakan tingkatannya. Ini berarti bahwa suatu golongan diketahui lebih tinggi atau lebih rendah tingkatannya dari pada golongan yang lain.

Sedangkan teknik pengukuran yang digunakan adalah model skala likert. Skala likert merupakan teknik pengukuran dengan cara nilai peringkat setiap jawaban atau tanggapan dijumlahkan sehingga mendapatkan nilai total. Skala ini juga terdiri atas sejumlah pernyataan yang semuanya menunjukkan sikap terhadap suatu objek tertentu atau menunjukkan ciri tertentu yang akan diukur.

Skala likert biasa dengan cara membuat kategori pada setiap item pertanyaan yang diberi nilai sebagai berikut :

- a. Kategori jawaban sangat tinggi diberi nilai 5
- b. Kategori jawaban tinggi diberi nilai 4
- c. Kategori jawaban sedang diberi nilai 3

- d. Kategori jawaban rendah diberi nilai 2
- e. Kategori jawaban sangat rendah diberi nilai 1

1.7.5. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik kuantitatif merupakan teknik analisis data yang mengubah data kedalam angka-angka dan dituangkan ke dalam sebuah tabel. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik non parametik dengan menggunakan uji rank sperman (rs). Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun skor yang diperoleh tiap responden dengan cara menggunakan masing-masing variabel.
- b. Memberi ranking pada variabel X dan variabel Y, mulai dari satu sampai (1n).
- c. Menentukan harga untuk setiap responden dengan cara mengurangi ranking antara variabel X dan variabel Y (hasil diketahui di)
- d. Masing-masing dikuadratkan dan seluruhnya dijumlahkan (diketahui $\sum \alpha_i^2$)
- e. Melihat signifikan dilakukan dengan cara mendistribusikan e ke dalam rumus

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan

t : Nilai signifikan

n : Jumlah responden

r : Nilai kuadrat dar korelasi sperman

- f. Jika terdapat angka kembar maka rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_s = \frac{\sum x^2 + \sum y^2 + \sum di^2}{\sqrt{\sum x^2 + \sum y^2}}$$

Tx dan Ty berturut-turut merupakan banyaknya nilai pengamatan X dan banyaknya nilai pengamatan yang berangka sama untuk satu perangkat sedangkan rumus untuk Tx dan Ty adalah sebagai berikut :

$$T_x = \frac{t^2 x - tx}{12} \quad T_y = \frac{t^2 y - ty}{12}$$

- g. Membandingkan nilai t hitung dan t tabel dengan melihat harga-harga krisis t dengan signifikan 5% pada derajat kebebasan (df) yaitu n-2
- h. Jika tabel < t hitung maka hipotesis nol (Ho) ditolakn dan hopotesis (Hi) diterima

1.7.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten

Sumedang, yang mana di tujukan kepada anak yang memiliki usia antara 10-12 tahun dan sudah menggunakan dan mengetahui mengenai *gadget*. Peneliti melakukan penelitian di lokasi ini karena :

- a. Rasa ingin tahu dari peneliti mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak di desa tersebut
- b. Desa bongkok dapat memberikan data yang diperlukan oleh peneliti.

1.7.7. Jadwal Penelitian

Waktu penelitian yang direncanakan dalam penelitian ini adalah 6 bulan terhitung dari hulan Januari sampai denga bulan Juni 2022. Proses penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap pra lapangan
- b. Tahap pekerjaan lapangan
- c. Tahap penyusunan laporan akhir

Tabel 1.2.
Jadwal Penelitian

No.	Jenis kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		2021-2022					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Tahap pra lapangan							
1.	Penjajakan	■					
2.	Studi Literatur	■					
3.	Penyusunan Proposal	■	■				
4.	Seminar proposal		■				
5.	Penyusunan pedoman wawancara			■			
Tahap pekerjaan lapangan							
6.	Pengumpulan data				■	■	
7.	Pengelolaan dan analisa data				■	■	
Tahap penyusunan laporan akhir							
8.	Bimbingan Penulisan	■	■	■	■	■	■
9.	Pengesahan hasil penelitian akhir						■
10.	Sidang laporan akhir						■