

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Pada zaman sekarang berbagai jenis teknologi muncul dengan berbagai fitur yang memudahkan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi sangat penting digunakan karena memiliki akses yang mudah, sesuai kebutuhan, dan terjangkau secara finansial (Ulfa et al., 2023).

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 18 Tahun 2026 tentang Pembatasan Penggunaan Gawai di Satuan Pendidikan, penggunaan gawai di lingkungan sekolah perlu dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta pengawasan pendidik. Surat edaran tersebut menekankan bahwa perangkat digital hendaknya digunakan secara bijak, bertanggung jawab, dan tidak berlebihan agar tidak mengganggu konsentrasi belajar, interaksi sosial, kesehatan, dan perkembangan karakter peserta didik. Dengan demikian, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pendidikan yang aman, bermanfaat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut survei *Pew Research Center* yang dilakukan pada Mei 2025, terhadap lebih dari 3.000 orang tua di Amerika Serikat. Kepemilikan smartphone pribadi mulai meningkat sesuai usia, hampir 60% anak usia 11-12 tahun memiliki smartphone sendiri, dibandingkan sekitar 29% pada anak usia

8-10 tahun. Bahkan, gadget dengan teknologi canggih seperti AI chatbot pernah digunakan oleh sekitar 10% anak usia 5-12 tahun (Sidoti, 2025).

Di Indonesia, penggunaan gadget dan internet juga mengalami peningkatan setiap tahun. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan 70,13% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau handphone, angka tersebut meningkat dibandingkan tahun sebelumnya sebesar (67,88%). Selain itu, proporsi penduduk yang mengakses internet meningkat dari 66,48% pada 2022 naik menjadi 72,78% pada 2024. Sementara itu, Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia tahun 2025 melaporkan bahwa sekitar 87% anak usia 5-12 tahun di Indonesia menggunakan gadget setiap hari dengan rata-rata durasi penggunaan mencapai 3-5 jam per hari.

Tingginya penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar menunjukkan bahwa anak semakin intens berinteraksi dengan teknologi digital baik untuk hiburan, komunikasi, maupun aktivitas belajar. United Nations Children's Fund (UNICEF, 2025) menyebutkan bahwa anak-anak Indonesia menghabiskan sekitar 5,4 jam per hari secara daring dan menghadapi berbagai risiko sosial seperti paparan konten tidak pantas dan *cyberbullying*, serta berkurangnya interaksi sosial secara langsung.

Tingginya akses internet di Kota Padang, yang telah mencapai lebih dari 75%, masyarakat (BPS Sumatera Barat, 2024), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti smartphone semakin mudah dijangkau oleh anak-anak Sekolah Dasar. Kondisi ini anak-anak usia 8–12 tahun

semakin sering menggunakan *gadget*, baik untuk belajar, bermain game, menonton video maupun mengakses media sosial. penggunaan *gadget* dalam durasi lama tanpa pengawasan orang tua dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Dampak positif *gadget* pada anak dapat mempermudah anak menjalin komunikasi dengan keluarga dari jarak jauh, belajar melalui aplikasi online, serta *gadget* memberikan pengalaman sebagai sarana menampilkan kreativitas pada anak dari konten yang ditonton. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu anak memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Pudyastuti, 2023).

Namun Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung. sehingga berdampak pada perubahan perilaku sosialnya. Perubahan perilaku sosial tersebut dapat terlihat dalam bentuk berkurangnya sikap kerja sama, empati, kemampuan komunikasi interpersonal, serta meningkatnya perilaku individualis. Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua, maka perkembangan sosial anak dapat terhambat (Pudyastuti, 2023).

Hasil studi UNICEF Indonesia mengenai aktifitas internet dan media digital pada anak menunjukkan bahwa 42% anak merasa tidak nyaman atau takut akibat pengalaman online, dan sekitar 50,3% anak pernah melihat konten yang tidak sesuai usia di media sosial. Paparan konten digital yang

tidak sesuai serta kurangnya pengawasan orang tua dapat berdampak pada perubahan perilaku sosial, interaksi dengan teman sebaya, serta perkembangan emosional anak (UNICEF Indonesia, 2025).

Perilaku sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Menurut teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh Hurlock, perilaku sosial anak berkembang melalui proses interaksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sosialnya. Pada masa sekolah dasar, anak mulai belajar berinteraksi secara lebih kompleks melalui kegiatan bermain, bekerja sama, serta membangun hubungan sosial dengan teman sebaya. Apabila interaksi sosial anak lebih banyak digantikan oleh aktivitas digital seperti bermain gadget, maka perkembangan keterampilan sosial anak berpotensi mengalami hambatan (Boiliu, 2025).

Untuk mengurangi atau menghindari dampak buruk penggunaan gadget terhadap *interaksi sosial* anak, diperlukan dukungan serta peran aktif dari orang tua dan guru. Orang tua dapat melakukan pengawasan atau pembatasan dengan membatasi durasi penggunaan yaitu 30-60 menit, menetapkan aturan, memantau aplikasi yang diakses, mengontrol pemberian gadget, serta menyediakan kegiatan alternatif yang menarik agar anak tidak terlalu fokus pada gadget. Selain itu, orang tua perlu lebih memperkenalkan anak kepada lingkungan sekitarnya (Ulfah, 2020).

Berdasarkan Penelitian (Rukayah et al., 2024) menemukan bahwa pola asuh orang tua yang disertai pengawasan yang baik memiliki pengaruh

penting terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Anak yang berada dalam pengawasan yang tepat cenderung lebih mampu berinteraksi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perilaku sosial yang baik berkontribusi terhadap kesiapan anak dalam menghadapi dunia sekolah.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan perilaku sosial anak. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Kondisi ini dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami emosi orang lain (Pudyastuti, 2023).

Berdasarkan penelitian Sianturi (2021), penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif terhadap interaksi sosial anak. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak, dengan nilai $p\text{-value} \leq 0,05$. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin besar pengaruhnya terhadap perkembangan sosial anak. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan gadget secara terus-menerus dapat membuat anak

menjadi lebih pasif, kurang bersosialisasi, dan cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya.

Persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang menggunakan gadget di Kota Padang meningkat dari 63,6% menjadi 78,4% dalam dua tahun terakhir (BPS Sumatera Barat, 2024). Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin mudah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berdampak pada perubahan perilaku sosial. Keterbatasan kemampuan sosial dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan sosial di lingkungan sekolah. Berdasarkan data Dinas Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Kota Padang tahun 2025, kasus bullying masih ditemukan pada beberapa sekolah dasar di Kecamatan Koto Tangah seperti SDN 06 Pasir Jambak dan SDN 10 Lubuk Begalung merupakan salah satu sekolah yang dilaporkan paling sering terjadi bullying. Bentuk bullying yang ditemukan meliputi bullying fisik, verbal dan perundungan melalui media digital di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan perilaku sosial pada anak sekolah dasar masih menjadi perhatian penting.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada beberapa orang tua dan guru di SDN 10 Lubuk Begalung, diketahui bahwa rata-rata penggunaan gadget pada anak sekolah dasar berkisar 2–3 jam per hari dan sebagian besar anak masih menggunakan gadget milik orang tua.

Penggunaan gadget umumnya digunakan untuk menonton video dan bermain game setelah pulang sekolah. Sementara itu, Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada tanggal 2 April 2026 dengan melakukan wawancara kepada 10 orang siswa di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tangah Tahun 2026, diperoleh bahwa sebanyak 50% anak menggunakan gadget tanpa pendampingan orang tua, dan 50% orang tua tidak menetapkan batasan waktu dalam penggunaan gadget. Selain itu, 80% anak menggunakan gadget untuk keperluan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Namun demikian, ditemukan pula bahwa 60% anak sering memukul benda ketika sedang marah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SDN 06 Pasir Jambak cenderung lebih tinggi dibandingkan siswa di SDN 10 Lubuk Begalung sehingga berpotensi memengaruhi perilaku sosial anak.

SDN 06 Pasir Jambak merupakan salah satu sekolah dasar Negeri yang berada di Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang dengan jumlah 160 siswa. Sebagian besar siswa disebutkan aktif menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Hasil survei awal ini menunjukkan adanya kecenderungan hubungan antara tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak, sehingga penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan data awal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “hubungan tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tangah 2026.

B. Rumusan Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian yaitu “apakah terdapat hubungan tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.
- b. Diketahui distribusi frekuensi tingkat pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.
- c. Diketahui distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada anak SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.
- d. Diketahui hubungan tingkat pengawasan orang tua dengan perilaku sosial anak SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.
- e. Diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan kemampuan peneliti sehingga bisa menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah dan dapat menambah wawasan dalam melakukan penelitian mengenai hubungan tingkat pengawasan orang tua pada penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan perbandingan dan informasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai perilaku sosial anak.

2. Praktis

a. Bagi Universitas Alifah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi kepustakaan khususnya mahasiswa Prodi Kesehatan Masyarakat terkait perilaku sosial pada anak.

b. Bagi SDN 06 Pasir Jambak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan kebijakan serta pengembangan kurikulum terkait perilaku sosial anak.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini membahas tentang hubungan tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah 2026. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan desain *cross sectional*. Variabel dependen adalah perilaku sosial anak sedangkan Variabel independen tingkat pengawasan orang tua dan penggunaan gadget. Penelitian dilakukan pada bulan Maret-Agustus tahun 2026 dan pengumpulan data pada tanggal 4-10 juni tahun 2026 di SDN 06 Pasir Jambak Koto Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3,4,5 dengan jumlah sampel 65 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu *stratified proportional random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan menggunakan kuesioner, Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat dengan *uji chi-Square*.