

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*United Nations Fund For Population Activities UNFPA*, (2016) menyebutkan usia remaja antara 10-24 tahun di seluruh dunia mencapai 1,8 milyar, di Indonesia data remaja menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2018) remaja dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 33.543,9 ribu jiwa dan perempuan sebanyak 32.784,8 ribu jiwa. Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat jumlah remaja laki-laki dan perempuan sebanyak 853,9 ribu jiwa. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat lima kabupaten diantaranya pada kabupaten Sleman sebanyak 294,5 ribu jiwa, kabupaten Bantul sebanyak 211,4 ribu jiwa, kota Yogyakarta sebanyak 187,2 ribu jiwa, Gunung kidul sebanyak 132,6 ribu jiwa, kabupaten Kulon Progo sebanyak 78,3 ribu jiwa, dari lima kabupaten yang berbeda di Provinsi Istimewa Yogyakarta remaja laki-laki dan perempuan terdapat paling banyak di Sleman.

Menurut *World Health Organization WHO*, (2018) remaja merupakan individu dalam kelompok usia 10-14 tahun adalah remaja awal, remaja sebagai kelompok usia 15-19 tahun merupakan remaja pertengahan dan remaja mencakup rentang usia 20-24 tahun remaja akhir. Menurut Permenkes RI No/25/2014 remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-24 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional BKKBN Priohutomo, (2018) remaja adalah penduduk dengan usia 10-24 tahun dan belum menikah.

Pada era globalisasi saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Kemudahan pengaksesan media informasi dan teknologi menjadi salah satu faktor yang paling mempengaruhi berbagai kalangan menggunakan elemen kehidupan ini, media informasi dan teknologi ini tidak luput dari dampak positif dan negatifnya, tergantung pada kesesuaian penggunaan masing-masing individu, media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh seluruh

lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negative penggunaannya, hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk kalangan muda maupun tua dan kalangan kaya maupun menengah kebawah, dan bahkan saat ini anak-anak usia lima sampai 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam menggunakan media informasi dan teknologi (Nugraha, 2013). Menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi KOMINFO, (2018) Pengguna internet di Indonesia lebih dari 50% yang artinya sebanyak 143 juta masyarakat Indonesia telah menggunakan internet, 68% adalah anak-anak dan mereka hanya tahan tidak memegang *gadget* 7 menit. Dilihat dari penyebaran *gadget*, terdapat sekitar 415 juta *gadget* yang beredar di Indonesia jumlahnya melebihi penduduk Indonesia. Indonesia adalah Negara dengan penggunaan aktif *gadget* terbesar keempat di Dunia. Menurut Bohang, (2018) Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa dengan pengguna aktif *gadget* sekitar 143 juta orang. Berdasarkan wilayah geografis masyarakat jawa memiliki peringkat pertama dalam penggunaan aktif *gadget* yaitu sebanyak 57,70%. Penggunaan aktif *gadget* dikalangan usia sebanyak 49,52% pada usia 19-34 tahun menduduki peringkat pertama dan sebanyak 16,68% pada usia 13-18 tahun menduduki peringkat ketiga di Indonesia. Menurut Irawan & Armayati, (2013) dengan judul Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja didapatkan hasil penelitian dengan kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* ternyata memengaruhi kemampuan berinteraksi. Hal ini dapat diketahui dimana interaksi sosial yang rendah lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dengan kontribusi sebanyak 15,4%, sedangkan berinteraksi dengan pengguna *gadget* yang yang rendah dapat berkontribusi sebanyak 84,6% dan dipengaruhi oleh faktor lain seperti sifat dasar, lingkungan, perbedaan individu, dan motivasi.

Menurut penelitian sebelumnya oleh Harfianto, (2015) yang berjudul pola intraksi sosial siswa pengguna *gadget* di SMAN 1 Semarang mendapatkan hasil penelitian gambaran pola intraksi sosial siswa lebih memilih menggunakan *gadget* dan jika tidak ada tanggapan maka siswa bertemu langsung dengan orang yang dimaksud. Bentuk interaksi menggunakan *gadget* terbagi menjadi dua bagian yaitu asosiatif merupakan bentuk intraksi sosial yang menggunakan *gadget* dengan melakukan kerja sama antara tugas, pekerjaan rumah, dan bertukar informasi, sedangkan diasosiatif merupakan konflik yang terjadi hanya perbedaan pendapat dan salah paham yang dapat diselesaikan secara langsung, dampak penggunaan *gadget* ada dua, yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif contohnya memudahkan berkomunikasi dengan banyak orang melalui media sosial, mempersingkat jarak dan waktu, mempermudah siswa untuk berkonsultasi tentang pelajaran, mengetahui informasi kegiatan di sekolah. Dampak negatifnya membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial, munculnya insomnia akibat terlalu sering menggunakan *gadget* dan pada akhirnya lupa akan waktu istirahat, depresi, dan hubungan personal yang buruk (Mawitjere, Onibala, & Ismanto, 2017).

Menurut Anggraeni & Hendrizal, (2018) pengaruh dari *gadget* pada pola kehidupan sosial didapati 67% siswa kelas XI SMAN 1 Padang kebiasaan langsung mencari *gadget* di pagi hari dan mengeceknya saat bangun tidur, rata-rata menggunakan gadget lebih dari empat jam perhari sehingga intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap hari, hal ini memengaruhi kemampuan berinteraksi dengan orang lain di sekitar secara langsung menurun sekitar empat sampai enam jam per hari, ketergantungan yang kuat terhadap *gadget* sebagai alat membantu dalam mencari informasi, menambah wawasan, menyelesaikan tugas mereka, kelalaian dan kecelakaan saat menggunakan *gadget* 20%, 60% siswa merasa panik jika tidak membawa *gadget*. Berdasarkan hasil sebelumnya penelitian menurut Muflih, (2017) bahwa hasil intraksi sosial yang kurang baik sebanyak 100 orang (48,3%), hal ini menunjukkan hasil yang kurang baik yang hanya berbeda 3,4% dari hasil

interaksi sosial yang baik, di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta dengan hasil wawancara dari guru bimbingan dan konseling (BK) bahwa sebagian besar siswa memiliki *gadget* dan pada setiap kelas mempunyai grup sosial media yang digunakan untuk berinteraksi.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 22 Maret 2019 di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta terdapat jumlah siswi kelas X sebanyak 223 siswi dan kelas XI sebanyak 223. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara terlebih dahulu dengan guru bimbingan dan konseling (BK) dan meminta data siswa. Hasil dari wawancara kepada guru BK bahwa siswa tidak ada larangan dan diperbolehkan bebas membawa *gadget* ke lingkungan sekolah, keseharian di sekolah, dan dalam pembelajaran sudah menggunakan *E-learning* jadi diserahkan kepada guru masing-masing untuk menggunakan *gadget* sebagai mencari informasi, mengerjakan tugas dengan *gadget*, tetapi ada beberapa guru dalam pembelajaran tidak memperbolehkan menggunakan *gadget* dan saat ujian tidak di perbolehkan. Untuk interaksinya melihat konteks waktunya bisa secara langsung atau menggunakan *gadget*. *Gadget* bermanfaat bagi anak sekolah, di lain hal *gadget* berdampak negatif dengan kondisi tersebut apakah anak tersebut membatasi interaksinya. Kemudian dilanjutkan dengan mewawancarai perwakilan dari siswa kelas XI dan kelas XII sebanyak 10 orang dengan *gadget* didapatkan hasil bahwa tujuh siswa sering menggunakan *gadget* disekolah dan jika mereka tidak membawa *gadget* kesekolah siswa mengatakan merasa ada yang kurang karena tidak membawa *gadegtnya*, apalagi jika *gadget* tersebut tidak terisi data internet karena mereka senang berinteraksi sosial melalui *gadget*, tetapi tiga orang siswa mengatakan lebih sering berinteraksi sosial secara langsung dengan alasan jika berinteraksi sosial secara langsung dapat mudah dipahami dan dimengerti berbeda dengan menggunakan *gadget*, ketika tidak ada jam pelajaran dikelas mereka mengatakan mengerjakan tugas jika diberi tugas oleh guru yang tidak hadir dalam pembelajaran, tetapi jika tidak diberikan tugas maka mereka pergi ke kantin atau menggunakan *gadgetnya* dari 10 responden

5 orang mengatakan bahwa tidak membawa *gadget* merasa ada yang kurang karena tidak membawa *gadgetnya*.

Berdasarkan latar belakang masalah akan dilakukan penelitian tentang sejauhmana *gadget* mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak remaja yang menggunakan *gadget*.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana kemampuan interaksi sosial pada anak remaja yang menggunakan *gadget* di SMAN 1 Kalasan Sleman?”

### **C. Tujuan penelitian**

#### 1. Tujuan umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran kemampuan interaksi sosial pada anak remaja yang menggunakan *gadget* di SMAN 1 Kalasan Sleman.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi gambaran kemampuan interaksi sosial berdasarkan karakteristik angkatan di SMAN 1 Kalasan Sleman
- b. Diketahui distribusi gambaran kemampuan interaksi sosial responden berdasarkan jenis kelamin di SMAN 1 Kalasan Sleman
- c. Diketahui gambaran interaksi sosial berdasarkan indikator primer, sekunder, dan komunikasi di SMAN 1 Kalasan Sleman

### **D. Manfaat penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu perkembangan anak remaja dan untuk mengembangkan serta melanjutkan penelitian tentang kemampuan interaksi sosial pada anak remaja yang menggunakan *gadget*.

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi orang tua

Memberikan tambahan pengetahuan bagi orang tua mengenai kemampuan interaksi sosial anak remaja yang menggunakan *gadget* dan lebih bijaksana dalam memberikan *gadget* kepada anak remaja.

b. Bagi sekolah

- 1) Sebagai acuan untuk kebijakan dalam penggunaan *gadget*.
- 2) Sebagai menambah informasi mengenai dampak penggunaan *gadget*.
- 3) Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam memanfaatkan *gadget*.

d. Untuk Mahasiswa

Sebagai tambahan informasi dan pengetahuan tentang kemampuan intraksi sosial siswa yang menggunakan *gadg*