

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiringnya waktu ilmu pengetahuan menjadi lebih maju oleh manusia, sehingga mampu menghasilkan teknologi sesuai harapan. Dari kemajuan bahkan perkembangan teknologi membuat kita merasa senang, dengan adanya gawai yang memiliki keistimewaan mampu menarik pelajar, karena dapat mengkoneksikan data yang ada di dunia dalam tempo yang singkat, hal ini mampu menolong siswa dalam memperoleh informasi sesuai pada materi yang diajarkan di sekolah sehingga adanya pencapaian dalam menuntut ilmu meningkat. Tetapi di sisi lain sangat memprihatinkan karena teknologi yang semakin canggih mampu berdampak buruk untuk penerus kita saat ini seperti pelajar anak-anak yang menggunakan teknologi untuk bermedia sosial sehingga bisa menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Teknologi informasi dan komunikasi seperti media sosial bisa membuat seorang anak menjadi “orang asing” di dalam keluarga, karena globalisasi yang telah begitu leluasa hadir di dalam keluarga sehingga mengubah pola kehidupan dan memunculkan tradisi baru, terlebih keperluan teknologi seperti terbias akan kecanggihan yang membuat cara mereka berkomunikasi serta perilaku dengan orang lain (Istiyanto, 2016).

Berbagai macam sosial media yang mudah dan sering kali didownload oleh anak-anak yaitu ada Youtube dan Tiktok untuk mereka tonton.

Facebook, Twitter, Instagram dan WhatsApp merupakan sosial media yang terbanyak dipakai di kalangan masyarakat khususnya kalangan anak muda. Bahkan mirisnya anak- anak di bawah umur sudah diberikan gadget oleh orang tuanya sehingga anak tersebut membuat sosial media tanpa pengawasan orang tua. Menurut observasi yang dilaksanakan oleh *UNICEF* dan Kementerian Komunikasi dan Informatika saat tahun 2015, memprediksikan bahwa di Indonesia terdapat 30 juta pengguna internet yang di antaranya yaitu remaja dan juga anak-anak. Banyaknya generasi muda yang tumbuh bahkan terlahir diiringi dengan sosial media dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menjadikan mereka tidak bisa lepas dengan sosial media. Pada tahun 2015 terdapat 72 juta pemakai media sosial menurut sebuah agensi pemasaran sosial (Felita, dkk., 2019).

Anak merupakan pribadi yang “unik” yang mengalami proses perkembangan dan memiliki potensi. Anak memerlukan dukungan dalam berprosesnya yang corak serta sifatnya tak dapat dipastikan oleh pengajar, namun oleh diri sendiri anak tersebut, dalam hidup dengan anak-anak lain. Perkembangan memperlihatkan suatu cara tertentu, yaitu mekanisme dalam mengarah kedepan (*future*) yang tidak dapat diputar kembali. Terjadi perubahan-perubahan dalam kemajuan seseorang yang sifatnya tidak berubah serta sukar untuk diulang. Perkembangan yang berlangsung juga menghasilkan karakteristik yang baru dari tingkat kegiatan yang sederhana hingga yang sukar. Perkembangan beranjak pelan namun pasti, dimana semakin hari semakin progresif diawali masa pembuahan dan diakhiri dengan

kematian. Anak-anak berkembang amat cepat, bukan saja perkembangan fisiknya saja melainkan perkembangan psikososialnya. Saat bermain anak-anak hendak mendapatkan kemahiran fisik, serta mendasar pada berhitung, membaca, dan menulis, serta komunikasi antar teman sebaya bahkan keluarga. Nyatanya saat anak telah asik dengan dunia sosial media mereka bisa lupa dengan kebutuhan pokoknya seperti berbaur secara baik di kehidupan nyata dan belajar. Anak-anak sangat menikmati keasikannya ketika memakai sosial media saat sedang aktivitas sehari-hari baik itu di dalam rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain dengan teman sebaya, bahkan hampir semua anak merasa *havefun* dengan menggunakan sosial media yang mereka punya. Sosial media memberikan perubahan dalam kehidupan masyarakat, menerpa kehidupan masyarakat tidak terkecuali anak usia sekolah dasar. Ketatnya kompetisi membuat media sosial saling berebut pengguna, sehingga sering kali terjadi pertimbangan profit menjadi nomor satu bila dibandingkan dengan faktor edukasi dalam penelitian Rahmi (2013). Pew Internet dan American Life Project mengeluarkan hasil penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa remaja yang online setiap hari kisaran usia 12 sampai 14 tahun (Hepilita & Gantas, 2018).

Jaman sekarang anak merasa seru dengan bermain sosial media dibandingkan mengikuti perkataan ibu dan ayahnya. Terkadang sebagian anak tidak suka ketika mendapat perintah dari orang tuanya. Demikianlah akibatnya sebagian wujud dari kecanduan sosial media pada anak. Memberikan handphone pada anak-anak di bawah umur namun tidak

diawasi oleh orang yang lebih dewasa sehingga akan memberikan akibat yang kurang baik. Terkadang orang tua memberikan handphone kepada putra putri mereka dengan alasan supaya mereka mengenal game agar anaknya diam dan tidak bermain keluar rumah. Namun seiring berjalannya waktu anak akan menjadi keterusan dan ketergantungan bermain gadget bahkan sampai membuat sosial media padahal belum saatnya anak itu memiliki sosial media, bahkan jaman sekarang yang sedang booming ketika orang tua lebih senang jika anaknya viral karena tiktok dan menyuruh anaknya untuk berjoget dengan menggunakan lagu yang tidak sesuai dengan usia anaknya atau menggunakan lagu barat yang maknanya tidak baik.

Tingginya akses internet menyebabkan kebebasan anak dalam menggunakan dan mengakses media sosial sehingga membawa dampak buruk terkait dengan *cyberporn* dan *cybercrime*, semakin membuat meningkatnya tingkat (*cyber crime*) kejahatan berbasis siber di Indonesia. Anak sangat mudah dalam mengakses pornografi di internet, ada pula game yang mengandung kekerasan, sadisme ataupun judi. Sangat mudah anak terpapar konten negatif yang berdampak buruk pada perkembangan anak, termasuk perilaku, nilai dan pembentukan karakter yang akan terbawa sampai mereka besar nanti. Dampak psikososial yang kurang baik karena bermain sosial media pada anak yaitu anak lebih memilih berteman di sosial media ketimbang bersosialisasi secara langsung, adanya *bullying* dari netizen di sosial media dapat membuat anak menjadi kurang percaya diri bahkan sampai membuat anak mengalami gangguan kejiwaan karena tidak sanggup

membaca komentar-komentar yang sangat menyakitkan, sehingga membuat perkembangan psikososial anak terganggu. Dapat dilihat bahwa dampak bermain sosial media yang kurang tepat dapat berpengaruh pada psikososial anak dan kesehatan fisiknya, dampak pada kesehatan anak mulai dari merusak penglihatan seperti mata minus sampai anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah karena adanya *bullying* di dalam bersosial media. Ketika anak tidak didampingi oleh orang dewasa saat menggunakan sosial media akibatnya bisa memperparah kondisi anak, boleh menggunakan sosial media namun jangan sampai membiarkan anak terbiasa dalam permainan sampai berlarut-larut dan berdampak buruk.

Apalagi semenjak adanya COVID-19 membuat anak-anak dianjurkan untuk sekolah secara daring atau sekolah di rumah, sehingga membuat anak lebih sering menggunakan gadget untuk sekolah online atau daring, sebagian anak menggunakan karena menyenangkan dan lebih praktis dalam proses pembelajaran, namun ada juga sebagian anak yang salah dalam menggunakannya, bukannya untuk belajar namun mereka malah menggunakannya untuk membuka instagram, tiktok, ataupun facebook, bahkan sebagian besar ada anak yang membuka situs konten pornografi dari rumah sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian anak lain mendownload konten porno dari warnet, gadget atau dari teman. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Swasta Kristen Immanuel, yang penelitiannya menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara

penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial (P value = 0,005) (Trinika, 2015) . Penelitian yang terkait dalam penelitian ini adalah Kim (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan *hyper* aktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya. Teori lain mendukung hasil penelitian ini, (Iswidharmanjaya, 2014) tentang pengaruh *negative* penggunaan gadget pada anak, yaitu ketika anak sudah kecanduan pada gadget, pasti akan menganggap perangkat itu sebagai bagian dari hidupnya. Karena ini akan mengganggu hubungan anak dengan lingkungan sekitar, teman sebayanya bahkan dengan orang tuanya.

Berdasarkan penelitian di atas, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji tentang ada tidaknya pengaruh yang disebabkan dari penggunaan media sosial dengan judul "Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak di perumahan BRD Residence".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Banyaknya anak yang menggunakan media sosial
2. Meningkatnya kasus kejahatan siber (*cyber crime*) pada anak
3. Penggunaan akses internet yang tinggi membawa dampak buruk bagi anak
4. Perkembangan psikososial anak memprihatinkan

C. Pembatasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan tenaga, biaya dan waktu, maka tidak memungkinkan peneliti untuk meneliti semua masalah yang telah diidentifikasi. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu mengenai: “Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak”.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak?”.

E. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat wawasan dan digunakan sebagai bahan penunjang bagi ilmu pengetahuan sehingga semakin berkembang dan memperkaya dalam pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi dan mengedukasi supaya siswa bisa lebih waspada dalam menggunakan media sosial dan menggunakannya dengan baik sesuai kebutuhan.
- b. Bagi Orangtua, dengan penelitian ini diharapkan orangtua lebih memperhatikan anak Ketika menggunakan media sosial agar dapat menggunakannya dengan baik dan tepat.
- c. Bagi Guru BK/ Konselor, penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan materi untuk membuat layanan BK untuk mengatasi pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media sosial terhadap perkembangan psikososial pada anak.