

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Internet adalah produk teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai kegunaan yang beragam dengan penyampaian secara cepat dan tepat. Dan memiliki kegunaan yang beragam, menjadikan internet sebagai sebuah gaya hidup, dimana keseharian manusia dimudahkan oleh internet. Internet menjadi sebuah gaya hidup untuk memperluas pengetahuan informasi dan komunikasi (Amalia & Halim, 2022).

*Interconnection-networking (Internet)* merupakan sebuah sistem global jaringan komputer yang saling berhubungan antara perangkat satu dan perangkat yang lain di seluruh penjuru dunia dengan menggunakan standart Internet Protokol Suite. Sejarah internet diIndonesia pertama kali dikenal pada akhir abad ke-20 M. Dengan munculnya teknologi informasi seperti internet telah mengubah dunia dengan, interaksi dan *market place* baru dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tidak mempunyai batas. Didalam dunia internet dapat disebut juga dengan dunia maya (Alciano Ghobadi Gani, 2020).

Pengaruh internet terhadap perilaku anak terjadi pada uji hasil pengaruh gadget terhadap kemampuan anak, ternyata sangat rendah. Secara umum pengaruh pemakaian gadget hadap kemampuan anak, tidaklah sebesar yang dihipotensakan, ataupun sebesar

diterbitkan disebagai media. Hal disebabkan berbicara mengenai kemampuan anak, adalah hal yang kompleks yang dipengaruhi oleh banyak hal yang lebih dominan dari pemakaian gadget, seperti DNA, gizi, terapi (sekolah, kurikulum, kursus) dan lingkungan sosial serta keluarga untuk kemampuan sosial-emosional. Secara umum hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemakaian gadget Non-Edukasi lebih berpengaruh meskipun pemakaian sama-sama rendah terhadap kemampuan, sebenarnya bukan menunjukkan bahwa konten non-edukasi lebih berpengaruh daripada konten edukasi, tetapi menunjukkan bahwa konten non edukasi lebih sering diakses, sehingga lebih nyata pengaruhnya (Saputri & Pambudi, 2018).

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah banyak pandangan manusia terhadap berbagai dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dulu, orang tua masih membiarkan buah hati untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman-temannya. namun, kini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media bermain bagi anak. Banyak orang tua sekarang berlomba memberikan akses teknologi digital pada buah hati mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggamannya anak.

Hubungan sosial manusia dengan manusia telah tergantikan menjadi hubungan melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi hubungan sosial seseorang secara langsung

dengan manusia terdekat yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan buah hatinya di rumah masing-masing sibuk dengan *smartphonenya*. Padahal *smartphone* sama sekali bukan kebutuhan primer anak. Masa anak adalah tahap awal kehidupan manusia. Kompleksitas kehidupan manusia di masa anak, terutama masa anak usia sekolah dasar, menjadi dasar pijakan terutama untuk melangkah ke tahap usia berikutnya, seperti masa remaja dan dewasa.

Singkatnya perkembangan di masa anak-anak menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu sampai pada titik optimal. Manusia memulai perjalanan hidupnya di masa bayi dengan mempelajari apa yang ada di sekitarnya. Bayi mulai belajar hal-hal di sekelilingnya melalui pengalaman yang dia rasakan sebagai bagian dari proses perkembangannya mengenal kehidupan. Seluruh aspek dan komponen yang mempengaruhi kehidupan manusia sejak ia ada di dunia membutuhkan perpaduan yang sempurna antara faktor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pembelajaran terbaik (Alia & Irwansyah, 2018).

Data survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020), menunjukkan bahwa 196,7 juta dari 266 juta masyarakat Indonesia menggunakan Internet pada tahun 2020 dan angka tersebut semakin meningkat tiap tahunnya, lebih dari separuh penduduk yang menggunakan internet (56,4%) bertempat tinggal di Pulau Jawa, sebagai pulau yang paling padat. Menurut data

survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS, 2019) Data menunjukkan pada kelompok usia 5-12 tahun pengguna internet sebesar 7,93%, usia 13-15 tahun sebesar 7,86%, usia 16-18 tahun sebesar 9,66 %, usia 19-24 tahun sebesar 18,72%, dan usia 25 tahun ke atas sebesar 55,84%, persentase tertinggi penggunaan internet pada kelompok usia 25 tahun ketasan sebesar 55,84%(Antika & Latifah, 2019).

Pengguna Internet yang dikategorisasikan dari aspek wilayah geografis, antara lain Pulau Jawa telah memaksimalkan jaringan Internet sebanyak 57, 70 persen. Pulau-pulau lain di luar Jawa, seperti Sumatera 19,09 persen, Kalimantan 7,97 persen, Sulawesi 6,73 persen, Bali-Nusa 5,63 persen, dan Maluku-Papua 2,49 persen(Arianto & Bahfiarti, 2020).

Menurut Chalim dan Anwas (2018), sebagian besar siswa menggunakan gawai lebih dari dua jam setiap hari, hanya sebagian kecil saja atau 13,9% yang menggunakannya kurang dari satu jam, siswa menggunakan internet dari berbagai piranti gawai untuk keperluan beragam, tidak satupun siswa yang memilih satu keperluan saja dalam penggunaan internet, pengguna media sosial merupakan peringkat tertinggi yaitu 74,1%, kemudian diikuti dengan mencari bahan-bahan pelajaran sebesar 72,2%, mencari berita atau informasi sebesar 70,4%, bermain game sebesar 65,7%, serta keperluan lain-lain sebesar 13%(Antika & Latifah, 2019)

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Tamayanti (2020), Penelitian menunjukkan bahwa durasi pemakaian internet anak tertinggi pada penelitiannya yaitu 15 hingga 20 jam perpekan sebanyak 146 anak (50,9%). Anak yang mengalami kecanduan internet berat ternyata 75% memakai internet lebih dari 30 jam, sedangkan 59,1% anak kecanduan internet ringan memakai durasi pemakaian 15-20 jam. Anak yang memiliki kecanduan internet rendah maka perkembangan sosialnya lebih baik dibanding dengan anak yang memiliki tingkat kecanduan internet sedang dan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada 17 oktober 2022, diketahui bahwa jumlah siswa di SD Negeri Borong, Kota Makassar berjumlah 381 anak, dan di ketahui pula bahwa siswa di SD Negeri Borong, Kota Makassar telah banyak menggunakan media internet dalam kesehariannya, seperti menggunakan *whatsapp* untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, menggunakan google untuk membantu mengerjakan pekerjaan rumah, dan masih banyak lagi. hal ini dipertegas oleh salah seorang guru di SD Negeri Borong yang mengatakan Banyak anak di SD Negeri Borong yang menggunakan internet dalam kesehariannya di sekolah . dan juga hasil wawancara dari lima orang siswa mereka mengatakan sering membawa *smartphone* di lingkungan sekolah, namun tidak hanya penggunaan yang positif yang dilakukan oleh anak-anak dengan media internet ada juga yang menggunakan internet untuk hal negatif seperti menonton

konten yang tidak semestinya di tonton, memainkan *game online* hingga lupa waktu dan masih banyak lagi. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Keterpaparan Internet Dengan Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Borong Kota Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan keterpaparan internet dengan perkembangan sosial anak di SD Negeri Borong, Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan keterpaparan internet dengan perkembangan sosial anak di SD Negeri Borong, Kota Makassar.

### 2. Tujuan Khusus

- a) Untuk Mengetahui Tingkat Keterpaparan Internet pada anak usia Sekolah Dasar di SD Negeri Borong Kota Makassar
- b) Untuk mengetahui perkembangan sosial anak usia Sekolah Dasar di SD Negeri Borong Kota Makassar

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Memperkaya referensi dan literatur keustakaan mengenai hubungan keterpaparan internet dengan perkembangan sosial

anak.

- b) Penelitian ini juga dapat berguna bagi peneliti selanjutnya tentang hubungan tingkat keterpaparan internet dengan perkembangan sosial anak.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang di teliti,
- b) Untuk menerapkan secara dinamis ilmu yang di peroleh.
- c) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang di perlukan kepada peneliti selanjutnya yang memiliki penelitian sejenis di kesempatan lain.

## 3. Manfaat Subjek

Memberikan pengetahuan kepada siswa di SD Negeri Borong Kota Makassar mengenai Hubungan Keterpaparan Internet dengan Perkembangan Sosial Anak.