**BAB 2**

**TNJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Interaksi Sosial**

**2.1.1 Definisi Interaksi Sosial**

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010). Interaksi sosial merupakan pengaruh timbal balik antara individu denganindividu, antara kelompok dengan kelompok, dan antara individu dengan kelompok (Soekamto, 1992).

Menurut Gerungan (2000), interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Sedangkan menurut Dirdjosisworo dalam Syani (2002) interaksi sosial diartikan sebagai hubungan sosial timbal balik yang dinamis secara perseorangan, antara kelompok, maupun antara orang dengan kelompok manusia. Sesuai dengan pendapat Soekanto (2012:54) bahwa, interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Menurut Newcomb (dalam Santoso, 2010:163) bahwa interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi

**2.1.2 Syarat-syarat interaksi sosial**

Selain faktor – faktor yang mempengaruhi, ada pula syarat yang harus terpenuhi untuk menciptakan suatu interaksi sosial. Dayakisni dan Hudaniah (2009), menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontaksosial dan komunikasi.

1. Kontak sosial

Kontak sosial dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Kontak sosial merupakan tindakan pertama dalam interaksi sosial, meskipun kontak sosial belum mampu membentuk komunikasi yang berkelanjutan. Sebab kotak sosial merupakan awal dari terciptanya sebuah interaksi sosial (Syam 2012: 79). Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1. Kontak primer

Kontak primer, terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti : tatap muka, saling senyum, berjabat tangan, dan lain sebagainya.

1. Kontak sekunder

Kontak sekunder yaitu kontak tidak langsung atau memerlukanperantara seperti : menelpon dan berkirim surat.

Apabila dicermati, baik dalamkontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antarakomunikator dan komunikan. Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu : (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) kerjasama antara komunikator dan komunikan. Ketiga komponen tersebut merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh individu. Ketiga komponen pokok dalamkontak sosial itu akan dijadikan indikator dalam penyusunan instrumen yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

1. Komunikasi

Komunikasi baik verbal maupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun gagasan dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. Menurut De Vito dalam (Sugiyo, 2005) menyatakan bahwa “ciri – ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu : keterbukaan,empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan”.

Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Keterbukaan atau opennes

Komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain.

1. Empati

Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut Surya (2003) dalam Sugiyo (2005) empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

1. Dukungan

De Vito (1989) yang dikutip Sugiyo (2005) secara tegas menyatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh suasana yang mendukung. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

1. Rasa positif

Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Hal ini berarti bahwa situasi dalam komunikasi antarpribadi hendaknya menyenangkan. Apabila kondisi ini tidak muncul maka komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

1. Kesamaan

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Apabila dalam komunikasi antarpribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi daripaad komunikan maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat.

**2.1.3 Bentuk-bentuk interaksi sosial**

Apabila syarat-syarat telah terpenuhi, interaksi sosial akan berjalan dengan mudah. Interaksi sosial tersebut memiliki beberapa bentuk. Menurut Syani (2002), bentuk-bentuk interaksi sosial, yaitu:

1. Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing masing. Dikemukakan oleh Soekamto, (2005) bentuk kerjasama dapat berkembang apabila orang dapat digerakkan untuk mencapai tujuan bersama, adanya kesadaran bersama dan iklim yang menyenangkan dalam pembagian kerja.

1. Persaingan

Persaingan merupakan suatu usaha seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya. Menurut Dirdjosis dalam Syani (2002), persaingan merupakan kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan, dengan saling persaing terhadap yang lain, namun secara damai, atau setidak-tidaknya tidak saling menjatuhkan. Dikemukakan oleh Soekamto (2005) dalam persaingan tidak mempergunakan ancaman atau kekerasan. Persaingan dapat berupa persaingan pribadi dan persaingan kelompok.

1. Pertikaian atau konflik

Pertikaian merupakan bentuk persaingan yang berkembang secara negatif. Pertikaian adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak yang lain. Menurut Soekamto (2005), pertikaian adalah suatu proses social dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan/atau kekerasan.

1. Akomodasi

Menurut Soekamto (2005), akomodasi adalah suatu usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Namun tidak selamanya suatu akomodasi dapat berhasil sepenuhnya selama orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia masih mempunyai kepentingankepentingan yang tidak bisa diselaraskan satu dengan yang lainnya, maka akomodasi belum terjadi.

**2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial**

Sehubungan dengan definisi interaksi sosial di atas terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terciptanya suatu interaksi sosial. Menurut Walgito (2003), faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi faktor imitasi, sugesti,identifikasi dan simpati.

1) Faktor imitasi

Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain. Baik dari segi sikap,penampilan, maupun gaya hidup. Imitasi yang baik akan mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Sedangkan imitasi yangnegatif mengakibatkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan dan melemahkan pengembangan daya kreasi seseorang. Proses imitasi seperti ini haruslah ditolak baik dari segi moral maupun yuridis (Gerungan, 2000).

2) Faktor sugesti

Sugesti adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain. Sugesti dapat diberikan dari individu kepada kelompok. Kelompok kepada kelompok, kelompok kepada individu. Sugesti dalam psikologis dibagi menjadi 2, yaitu :

1. Auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri yang datang dari diri sendiri.
2. Hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.

3) Faktor identifikasi

Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan oranglain. Dikemukakan oleh Gerungan (2000), identifikas merupakan usahaseseorang untuk menerapkan norma-norma, sikap-sikap, cita-cita atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lainke dalam kehidupannya.

4) Faktor simpati

Simpati adalah perasaan tertarik terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau emosi. Disamping kecenderungan merasa tertarik terhadap orang lain, individu juga mempunyai kecenderungan untuk menolak orang lain, yang sering disebut antipati. Jadi faktor simpati tersebut bersifat positif, sedangkan antipati bersifat negatif.

Selain faktor – faktor diatas, pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi interaksi anak. Pola asuh merupakan pola sikap mendidik dan memberikan perlakuan terhadap anak (Syamsu Y, 2009). Sedangkan meurut Gunarso (2010), Pola asuh adalah metode atau cara yang dipilih pendidik dalam mendidik anak – anaknya yang meliputi bagaimana pendidik memperlakukan anak didiknya. Secara etimologi kata pendidikan maksudnya adalah suatu proses memimpin atau mengasuh, jika direnungkan inti proses itu maka kita akan berbicara tentang pentingnya pendidikan itu sebagai pembentuk perbuatan, pembinaan dan mengarahkan aktivitas. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh:

Menurut prasetya (2008), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua yaitu:

1. Sosial ekonomi

Lingkungan soosial berkaitan dengan pola hubungan sosial atau pergaulan yang dibentuk oleh orang tua maupun anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang sosial ekonominya rendah cenderung tidak melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi atau bahkan tidak pernah mengenal bangku sekolah.

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menajadi dewasa. Latar belakang pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pola pikir orantg tua baik formal maupun non formal kemudian juga berpengaruh pada aspirasi harapan orang tua kepada anaknya.

1. Nilai – nilai agama yang dianut orang tua

Nilai – nilai agama juga menjadi salah satu hal yang penting yang ditanamkan orang tua pada anak dalam pengasuhan yang mereka lakukan sehingga lembaga keagamaan juga turut berperan didalamnya.

1. Kepribadian

Anak perlu mendapat perhatian dalam membangun sistem pendidikan. Apabila anak telah menunjukkan gejala – gejala yang kurang baik, berarti mereka sudah tidak menunjukkan niat belajar yang sesungguhnya. Kalau gejala ini dibiarkan terus akan menjadi masalah didalam mencapai keberhasilan belajarnya.

1. Jumlah anak

Jumlah anak yang dimiliki keluarga akan mempengaruhi pola asuh yang diterapkan orang tua. Semakin banyak jumlah anak dalam keluarga, maka ada kecenderungan bahwa orang tua tidak begitu menerapkan pola pengasuhan secara maksimal pada anak karena perhatian dan waktunya terbagi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

1. Ambisi orang tua berlebihan

Orang tua yang ambisius terhadap sesuatu yang mereka yakini benar, cenderung memaksakan kehendak kepada anaknya. Anak seolah menjadi boneka, yang segala sesuatu yang dikerjakan akan diatur dan dipaksakan oleh orang tua. Bahkan tidak sedikit orangtua yang ambisius seperti ini tidak pernah memberikan pilihan kepada anaknya. Bagi mereka yang terpenting adalah anaknya menjadi seperti apa yang mereka mau.

Sedangkan Menurut Baumrind dalam Syamsu Yusuf (2009), membedakan aspek pola asuh menjadi:

1. Authoritarian

Orang tua berlaku sangat ketat dan mengontrol anak dengan mengajarkan standar dan tingkah laku. Pola asuh ini mengakibatkan kurangnya hubungan yang hangat dan komunikatif dalam keluarga. Anak dari poola asuh ini cenderung moody, murung, ketakutan, sedih, menggambarkan kecemasan dan rasa tidak aman dalam berhubungan dengan lingkungannya, menunjukkan kecenderungan bertindak keras saat tertekan dan memiliki harga diri yang rendah.

1. Authoritative

Orang tua memiliki batasan dan harapan yang jelas terhadap tingkah laku anak, mereka berusaha untuk menyediakan paduan dengan menggunakan alasan dan aturan dengan reward dan punishment yang berhubungan dengan tingkah laku anak secara jelas. Orang tua sangat menyadari tanggung jawab mereka sebagai figur yang otoritas, tetapi mereka juga tanggap terhadap kebutuhan dan kemampuan anak. Pola asuh ini dapat menjadikan sebuah keluarga hangat, penuh penerimaan, mau saling mendengar, peka terhadap kebutuha anak, mendorong anak untuk berperan serta dalam mengambil keputusan didalam keluaraga. Anak dengan pola asuh ini berkompeten secara sosial, enerjik, bersahabat, ceria, memiliki keingintahuan yang besar, dapat mengontrol diri, memiliki harga diri yang tinggi, serta memiliki prestasi yang tinggi.

1. Permissive

Orang tua cenderung mendorong anak untuk bersikap otonomi, mendidik anak berdasarkan logika dan memberi kebebasan pada anak untuk menentukan tingkah laku dan kegiatannya. Anak dengan pola asuh ini cenerung tidak dapat mengontrol diri, tidak mau patuh, tidak terlibat dengan aktivitas di lingkungan sekitarnya.

**2.2 Anak Usia Sekolah**

**2.2.1 Pengertian Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak (Wong, 2008). Menurut Piaget (Suyanto,2003), anak memiliki empat tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), danoperasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik siswa SD merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Usia sekolah merupakan masa anak – anak memperoleh dasar – dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa.

**2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah**

Jika dilihat dari segi perkembangan motorik, maka anak usia sekolah lebih mampu menggunakan otot-otot kasar daripada otot-otot halus. Seperti sepak bola, loncat tali, bulutangkis, dan lain-lain. Dalam segi sosial dan emosional, anak usia sekolah cenderung untuk lebih memilih bermain diluar rumah untuk bermain dengan temannya. Pada masa ini sekolah sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian anak. Baik dalam pemberian pendidikan secara formal maupun dalam berinteraksi dengan orang lain yang ada disekitarnya.

Secara khusus perkembangan pada masa ini anak banyak mengembangkan kemampuan interaksi sosial, belajar tentang nilai moral dan budaya dari lingkungan keluarganya dan mulai mencoba mengambil bagian dari kelompok untuk berperan, terjadi perkembangan secara khusus lagi, terjadi perkembangankonsep diri, keterampilan membaca, menulis serta berhitung, dan belajar menghargai di sekolah (Alimul Hidayat, 2009).

Sedangkan menurut Cahyaningsih (2011), perkembangan anak usia sekolah terdiri dari beberapa bagian, diantaranya :

1. Perkembangan Biologis

Saat umur 6 – 12 tahun, pertumbuhan setara 5 cm pertahanan untuk tinggi badan dan meningkat 2- 3 kg pertahun untuk berat badan. Anak laki – laki cenderung kurus dan tinggi, anak perempuan cenderung gemuk.

1. Perkembangan Psikososial

Anak usia sekolah ingin sekali mengembangkan ketrampilan dalam pekerjaan yang berarti dan berguna secara sosial.

1. Perkembangan Kognitif

Ketika anak memasuki usia sekolah, mereka mulai memperoleh ketrampilan untuk menghubungkan serangkaian kejadian untuk menggambarkan mental anak yang dapat diungkapkan secara verbal maupun simbolik.

1. Perkembangan Moral

Pada saat pola pikir anak mulai berubah dari egoisentrisme ke pola pikir lebih logis, mereka juga bergerak melalui tahap perkembangan kesadaran diri dari standar moral.

1. Perkembangan Sosial

Salah satu agent sosial penting dalam kehidupan anak usia sekolah adalah kelompok teman sebaya. Selain orang tua dan sekolah, kelompok teman sebaya memberi sejumlah hal penting kepada anggotanya. Namun orangtua merupakan pengaruh utama dalam membentuk kepribadian anak, membuat standar perilaku dan menetapkan sistem nilai.

1. Perkembangan Konsep Diri

Istilah konsep diri merujuk pada pengetahuan yang disadari mengenai berbagai persepsi diri, seperti karakteristik fisik, kemampuan, nilai, ideal diri, dan pengharapan serta ide – ide dirinya sendiri dalam hubunganya dengan orang lain.

1. Bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan sosial dan sosiologis

Selama bermain anak mengembangkan berbagai ketrampilan sosial .

**2.3 Konsep *Gadget***

**2.3.1 Pengertian *Gadget***

*Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007). Menurut Jati (2014), mengatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Novitasari (2016), menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya

*Gadget* secara lebih rinci dijelaskan memiliki beberapa macam dan bentuk diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet)” (Widiawati,dkk, 2014).

**2.3.2 Aplikasi *Gadget***

Gadget diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi – aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagaimedia berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi, hingga hiburan yang disajikan *online* atau *offline.* Aplikasi – aplikasi beragam banyak sekali ditawarkan oleh *gadget* itu senidiri, mulai dari *games, navigator, wifi, kamera, pemutar music,* dan *video* dan lain sebagainya (Jati, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dari applikasi *gadget* sendiri lebih condong kearah fungsi hiburan. Sedikit dari pengguna gadget yang memanfaatkan *gadget*nya untuk belajar.

**2.3.3 Dampak Menggunakan *Gadget***

Menurut data yang tertera diatas yaitu tentang pengertian, kegunaan dan aplikasi dalam *gadget.* Teknologi gadget mempunyai banyak sekali manfaat nya, tetapi ada juga dampak negatif dalam pemakaian dari *gadget* tersebut. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi (Mubashiroh,2013). Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya.Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasasi *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki (Warisyah, 2015).

Menurut Maulida (2013), tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget:*

1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.

2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.

3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget.*

4) Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.

5) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.

6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadget*nya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Sedangkan menurut Widiawati, dkk (2014), gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam perkembangannya. Khususnya pada anak yaitu sebagai berikut :

1. Dampak positif *gadget* adalah :
2. Membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak
3. Menambah pengetahuan
4. Memperluas jaringan persahabatan
5. Mempermudah komunikasi
6. Membangun kreatifitas anak
7. Dampak negatif penggunaan *gadget* adalah :
8. Ketergantungan pada alat gadget, sehingga aktivitas sehari – harinya tidak bisa terlepas dari gadget.
9. Anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak terutama otak dan psikologis anak.
10. Anak menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya, hal ini menjadikan kemampuan sosialnya buruk.
11. Anak – anak juga menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata.
    1. **Interaksi Sosial Anak yang Menggunakan Gadget**

Hasil penelitian menunjukan kebanyakan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan gadgetpadasiswa SD dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014). Terkadang juga gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anakanak agar tidak mengganggu pekerjaan oarang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia SD (Widiawati & Sugiman, 2014).

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget pada siswa SD menyebutkan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainanpermaian yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anakanaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013).

Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Kertergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Seperti yang diketahui bahwa usia SD merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responder menyatakan bahwa dalam penggunaan gadget selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi.

Menurut Maulida (2013), Tanda-tanda anak usia SD kecanduan gadget sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.

2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.

3.Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget.

4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.

5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.

6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada siswa SD dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubugannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Ameliola, 2013)

**2. 6 KERANGKA KONSEP**

* Perkembangan anak usia sekolah
* Faktor – faktor yang mempengaruhi interaksi sosial: factor imitasi, faktor sugesti, faktor simpati, faktor identifikasi, serta pola asuh orang tua.
* Syarat terjadinya interaksi sosial : kontak sosial dan komunikasi
* Anak pengguna gadget

Interaksi sosial

Tumbuh kembang sosialnya normal

**Keterangan :**

: yang tidak diteliti

: yang diteliti