

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT melalui proses perkawinan. Anak memiliki bentuk tubuh yang kecil dan pola pikir yang masih sulit dipahami oleh orang lain. UU RI Nomor 23 tahun 2002, bab I pasal 1 menegaskan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut Rohmah (2014) mengemukakan bahwa anak bukanlah miniatur orang dewasa dan kesalahan umum dalam memandang anak adalah seringkali orang dewasa tanpa disadari memaksa anak untuk menerima pola pikirnya. Anak adalah makhluk yang unik utuh dengan segala karakteristiknya yang melekat sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak merupakan makhluk yang diciptakan Allah SWT sebelum berusia 18 tahun memiliki bentuk tubuh dan pola pikir yang unik dengan segala karakteristiknya sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya.

Anak memiliki tahapan perkembangan sosialisasi seperti Hurlock yang mengemukakan bahwa masa anak pada remaja merupakan masa timbulnya perubahan pada tahap sosial. Menurut remaja aktivitas sosial merupakan hal yang “membosankan”, terutama pertemuan keluarga dan perayaan hari besar, remaja secara sengaja menolak berkomunikasi dan seringkali malu bila berada

dihadapan orang banyak. Remaja pada masa ini, menggunakan sebagian besar waktu menyendiri dan melamun (Hurlock, 2013).

Peneliti lain yaitu Santrock (2007) menyebutkan bahwa perkembangan anak juga dipengaruhi oleh sebaya. Sebaya yaitu orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama. Salah satu fungsi terpenting sebaya adalah memberikan sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak yang menarik diri, yang ditolak oleh sebaya atau menjadi korban dan merasa kesepian, memiliki risiko untuk memiliki depresi. Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan dalam Santrock (2007) memberikan penjelasan bahwa melalui teman sebaya anak-anak dan remaja belajar bagaimana berinteraksi dalam hubungan yang simetris dan timbal balik.

Teman sebaya memiliki beberapa fungsi seperti anak-anak belajar memformulasikan dan menyatakan pendapat, menghargai sudut pandang sebaya, menegosiasi solusi atas perselisihan secara kooperatif, mengubah standar perilaku yang diterima oleh semua, belajar menjadi pengamat yang tajam terhadap minat dan perspektif sebaya dalam rangka mengintegrasikan diri secara mulus dalam aktivitas sebaya dan remaja belajar menjadi pasangan yang terampil dan sensitif dalam hubungan intim dengan membentuk persahabatan yang erat dengan teman sebaya terpilih. Pernyataan kedua peneliti tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan baik sosialisasi atau teman sebaya dapat mempengaruhi remaja dalam berkembang, sebagai dampak negatif dari perkembangan yaitu remaja dapat kehilangan teman dan terburuknya remaja akan depresi.

Smartphone menjadi teknologi informasi canggih yang digunakan oleh semua kalangan baik anak, remaja, dewasa maupun orang tua. Teknologi ini menyediakan beberapa game menarik dan dapat dengan mudah mengakses internet tanpa mengenal batasan penggunaannya. Dampak negatif bagi anak-anak dan remaja *smartphone* menjadi media yang digunakan untuk melihat hal-hal yang belum pantas untuk mereka konsumsi dan beberapa informasi yang seharusnya mereka dapatkan dari pengawasan orang tua. Perilaku negatif lain bagi anak yang sering menghabiskan waktu sendiri untuk bermain dengan *smartphone* mereka dapat menyebabkan berkurangnya rasa sosial, peningkatan terhadap norma-norma dan agama bahkan sampai egoistis dan individualis (Silviani, 2013).

Prabancono (2015) menyatakan bahwa dalam tingkat kawasan negara Asia Pasifik Indonesia masuk 5 besar negara pengguna *smartphone* dengan total mencapai 2,51 miliar pengguna pada tahun 2015. Peringkat pertama diduduki oleh negara China yaitu dengan jumlah pengguna *smartphone* hingga 528 juta pengguna. India berada di peringkat dua, kemudian disusul Indonesia dengan jumlah mencapai 55 juta pengguna. Indonesia juga berada di atas Jepang yang pada tahun 2015 memiliki pertumbuhan pengguna *smartphone* sekitar 51,8 juta, Korea Selatan 33,6 juta pengguna, Filipina 26,2 juta pengguna serta Vietnam 20,7 juta pengguna. Beberapa pulau di Indonesia pengguna *smartphone* diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama yaitu sekitar 86,3 juta orang atau 65 persen dari angka total pengguna *smartphone*. Sedangkan 20,7 juta atau 15,7 % di Sumatra dengan peringkat kedua, 8,4 juta atau 6,3 % di Sulawesi dengan peringkat ketiga, 7,6 juta atau 5,8 % di Kalimantan dengan peringkat

empat, 6,1 juta atau 4,7 % di Bali dan NTB di peringkat kelima dan Maluku dan Papua menjadi pulau terakhir dengan pengguna *smartphone* yaitu 3,3 juta atau 2,5 % (Panji, 2016). *kompas*. Penggunaan *smartphone* sampai saat ini banyak digunakan di beberapa kota besar Seperti Jakarta, Surabaya, Bandung dan kota besar lainnya. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 03 Bondowoso didapatkan 30 atau 75% dari 40 siswa remaja menggunakan *smartphone*.

Smartphone dapat berdampak buruk bagi anak, Sosialisasi teman sebaya sangat penting untuk mengurangi dampak tersebut. Manfaat teman sebaya sudah disebutkan di atas, manfaat tersebut tidak akan di dapatkan dalam *smartphone* melainkan hanya bisa di dapatkan dari teman sebaya. Teman sebaya bisa memberikan informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga, berinteraksi dalam hubungan yang simetris dan adanya timbal balik dari sebaya itu sendiri. Oleh sebab itu, teman sebaya merupakan media yang dapat diberikan kepada remaja untuk bersosialisasi tanpa harus selalu berfokus dengan *smartphone* masing-masing. Sehingga dari penjabaran di atas penulis tertarik untuk meneliti hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan Masalah

Usia remaja merupakan usia antisosial, hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor mulai dari fisik, lingkungan, teman, ataupun dari diri remaja itu sendiri, salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Penggunaan

smartphone yang tidak kenal batas akan menyeret remaja untuk tidak melakukan sosialisasi dengan siapapun baik dengan teman ataupun lingkungan sekitar. Dampak terburuknya anak tersebut akan mengalami peningkatan terhadap norma-norma dan agama bahkan sampai egoistis dan individualis hingga depresi.

2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana penggunaan *smartphone* pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso?
- b. Bagaimana sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso?
- c. Adakah hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi adanya hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

- a. Mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

- b. Mengidentifikasi sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.
- c. Menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

D. Manfaat Penelitian

1. Anak Usia 13-15 Tahun

Hasil penelitian ini diharapkan remaja mampu mengurangi penggunaan *smartphone* sehingga mengefektifkan sosialisasi dengan teman sebaya.

2. Peneliti

Peneliti mampu mengetahui adanya hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi anak teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

3. Layanan Kesehatan Terutama Keperawatan

Hasil penelitian dapat dijadikan penyuluhan kesehatan oleh praktisi kesehatan terutama perawat sebagai rujukan untuk memecahkan masalah sosialisasi anak teman sebaya di lingkungan sekolah terutama di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama terhadap penggunaan *smartphone*.

4. Pengembangan Ilmu Pengetahuan Terutama Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai informasi baru untuk praktisi kesehatan terutama perawat untuk memperbarui pengetahuan tentang penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi anak terutama pada teman sebaya.

5. Pengambil Kebijakan (Institsusi Layanan/Pendidikan Keperawatan)

Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi pihak sekolah untuk menginformasikan gambaran gambaran tentang penggunaah *smartphone* terhadap sosialisasi anak.

6. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti selanjutnya.