

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Media Sosial

2.1.1. Definisi Media Sosial

Media sosial adalah sarana yang digunakan oleh seseorang untuk bersosialisasi atau berinteraksi secara daring dengan berbagi konten, berita, foto, dan sebagainya kepada orang lain. Media sosial menciptakan suatu proses interaksi di antara individu dengan cara menciptakan, membagikan, menukarkan, dan memodifikasi ide atau gagasan melalui komunikasi virtual atau jaringan (Thaib, 2021). Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkannya, media sosial menjadi tempat yang nyaman bagi penggunaanya untuk berinteraksi dan beraktivitas dalam jangka waktu yang lama.

Media Sosial adalah sebagai suatu media yang dipakai untuk berinteraksi antar individu secara daring, memungkinkan penggunaanya untuk saling berkomunikasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Hamzah, R.E., & Putri, 2020). Media sosial telah menjadi alat, layanan, dan sarana komunikasi yang memfasilitasi interaksi antar individu, dengan banyak peminat termasuk kalangan remaja, bahkan mereka yang berusia di bawah batas usia sudah memiliki akun media sosial pribadi (Ardian, Z., et al. 2019). Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain twitter, facebook, blog, whatsapp dan lainnya (Aprilia, R., et al. 2020).

2.1.2. Klasifikasi Media Sosial

Media sosial dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: jejaring sosial dan aplikasi pesan/chat/voip. Jejaring sosial, atau pertemanan daring, merupakan sebuah bentuk layanan internet yang menjadi wadah komunitas online, yaitu individu-individu yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan, atau minat pada bidang tertentu, atau berasal dari latar belakang/komunitas yang sama, seperti youtube, facebook, instagram, twitter, dan sejenisnya. Aplikasi pesan/chat app adalah sarana untuk bertukar pesan antar pengguna, baik itu berupa teks, audio, gambar, maupun video, seperti facebook messenger, whatsapp, wechat, skype, BBM, telegram, dan lain-lain (Triastuti, E., et al., 2017).

2.1.3. Fungsi Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Media sosial berfungsi sebagai *platform* yang dirancang untuk memperluas interaksi sosial manusia melalui internet dan teknologi web.
2. Media sosial telah mengubah cara komunikasi dari model satu arah, dimana pesan disampaikan dari satu institusi media kepada banyak audiens ("*one to many*"), menjadi komunikasi dialogis antara banyak audiens ("*many to many*").
3. Media sosial juga berperan dalam mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Hal ini mengubah peran manusia dari sekadar pengguna isi pesan menjadi pencipta pesan itu sendiri (Shofiyah, 2020).

2.1.4. Manfaat Media Sosial

Manfaat penggunaan media sosial pada anak dan remaja berkaitan erat dengan tugas perkembangan, terutama dalam proses pembentukan identitas diri.

Manfaat lain dari penggunaan media sosial, seperti berfungsi sebagai sarana komunikasi, menyediakan dukungan dari sesama remaja, dan memberikan saran serta informasi terkait tujuan karir. Media sosial memegang peran yang sangat signifikan di berbagai aspek kehidupan, tidak hanya berperan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada orang yang berada jauh, tetapi juga telah mengembangkan fungsinya sebagai media hiburan, platform bersosialisasi, penentu gaya hidup, alat bisnis, dan wadah pendidikan (Bulele, Y. N., & Wibowo, 2020).

Manfaat media sosial bagi remaja melibatkan beberapa aspek, yaitu:

1. Memudahkan akses informasi umum seperti berita, hiburan, dan hobi, meskipun perlu diawasi agar sesuai dengan usia.
2. Membantu dalam mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, baik melalui pertukaran informasi dengan teman maupun pencarian melalui browser.
3. Memfasilitasi hubungan dengan keluarga dan teman, baik yang jauh maupun dekat, untuk menjaga keakraban.
4. Menyediakan *platform* untuk berbagi informasi tentang kejadian di sekitar mereka.
5. Menyediakan akses ke video tutorial dan musik di youtube, meningkatkan kreativitas dalam hal seperti membuat slime.
6. Memberikan hiburan dengan menonton film, termasuk berbagai genre seperti kartun, dan action.
7. Memudahkan kegiatan jual beli online, baik untuk belanja maupun berjualan, dengan menjual hasil karya mereka seperti lukisan atau tulisan.
8. Membantu dalam promosi kegiatan sekolah tanpa harus secara langsung mendatangi tempat lain, juga memudahkan pencarian sekolah baru bagi yang

ingin melanjutkan Pendidikan (Triastuti, E., et al. 2017).

2.1.5. Intensitas Penggunaan Media Sosial

Intensitas adalah kondisi tingkat atau ukuran intensitas, sementara penggunaan berkaitan dengan proses, cara, atau tindakan menggunakan sesuatu atau penggunaan suatu hal (Kemendikbud, 2024). Intensitas penggunaan media sosial adalah peran individu dalam aktivitas penggunaan media sosial, yang melibatkan frekuensi, durasi dalam satu sesi, dan jumlah pertemanan yang terbentuk di *platform* tersebut (Pratama, B. A., & Sari, 2020). Pengukuran intensitas penggunaan media sosial dapat dilakukan berdasarkan durasi dan frekuensi penggunaan per sesi atau akumulasi harian. Secara rata-rata, pengguna internet yang mengakses media sosial menghabiskan waktu antara 60 hingga 180 menit (Windarwati, H. D., et al. 2020).

2.1.6. Indikator Penggunaan Media Sosial

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan terkait intensitas penggunaan media sosial, meliputi:

1. *Salience* (Fokus)

Dimensi di mana seseorang memprioritaskan penggunaan media sosial sebagai aktivitas utama dalam hidup mereka, yang menguasai pikiran, perasaan, dan tindakan.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Proses di mana seseorang mulai menggunakan media sosial lebih sering, sehingga secara bertahap meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan *platform* tersebut.

3. *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati)

Dimensi ini mencerminkan pengalaman subjektif seseorang akibat keterlibatan dalam penggunaan media sosial, juga dikenal sebagai "euforia". Dalam dimensi ini, terjadi perasaan tenang yang terkait dengan menghindari kenyataan saat menggunakan media sosial.

4. *Withdrawl* (Penarik)

Munculnya perasaan atau emosi negatif ketika penggunaan media sosial tiba-tiba dikurangi atau dihentikan. Penarikannya dapat mencakup kemarahan, dan bahkan gejala fisik seperti gemetar.

5. *Relapse* (Kambuh)

Kecenderungan untuk kembali menggunakan media sosial setelah terpaksa berhenti menggunakan *platform* tersebut untuk sementara waktu.

6. *Conflict* (Konflik)

Menggambarkan konflik interpersonal yang timbul karena penggunaan media sosial yang berlebihan, termasuk konflik antara pengguna media sosial dan orang-orang di sekitarnya, seperti pertengkaran dan kecenderungan berbohong.

2.1.7. Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan Media Sosial

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan media sosial. Faktor-faktor tersebut mencakup suasana emosional (*mood*), tingkat identifikasi dengan tokoh publik dalam media sosial, persepsi kepuasan, persepsi penggunaan, persepsi nilai informasi, penggunaan emosional sebagai bentuk pengalihan dari kesepian, keterasingan, dan kebosanan, penggunaan sebagai mekanisme pelepasan stres, relaksasi, dan pelampiasan untuk menyelamatkan diri dari realitas, memuaskan kebutuhan sosial dan komunikasi interpersonal, faktor kebutuhan internal individu, faktor motif sosial yang dipengaruhi oleh orang lain dan

lingkungan, serta faktor emosional (Hasibuan, 2019).

Menurut Rahmawati (2017) dalam Aqyuni (2023), Faktor-faktor intensitas penggunaan media sosial juga dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, termasuk usia, jenis kelamin, frekuensi penggunaan media sosial, serta tingkat pendidikan.

1. Usia

Remaja di Indonesia mulai menggunakan media sosial pada rentang usia 8 sampai 12 tahun, di mana penggunaan media sosial dan digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak muda di Indonesia. Di Amerika, 94% remaja Amerika terlibat dalam aktivitas online di media sosial, terutama untuk mencari sumber atau materi yang relevan dalam menyelesaikan tugas sekolah.

2. Jenis Kelamin

Laki-laki cenderung menggunakan media sosial terutama pada konten yang berbasis aksi, kompetisi, dan permainan, dimana sebagai jembatan untuk aktivitas gaming atau berdiskusi tentang strategi game. Di sisi lain, perempuan cenderung menggunakan untuk melihat tutorial kegiatan, atau berinteraksi grup obrolan dengan teman. (Aqyuni, 2023).

3. Durasi Penggunaan Media Sosial

Durasi penggunaan media sosial adalah lama waktu anak mengakses media sosial dalam satu hari, baik melalui aplikasi jejaring sosial maupun aplikasi pesan. Durasi menjadi faktor penting dalam penggunaan media sosial karena semakin lama anak berada di depan layar, semakin besar kemungkinan anak mengurangi waktu untuk tidur, belajar, aktivitas fisik, bermain langsung, dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman sebaya. WHO (2020) menekankan

perlunya membatasi perilaku sedentari, khususnya waktu layar rekreasional, pada anak dan remaja. Santos et al. (2023) juga menunjukkan bahwa screen time berlebihan berhubungan dengan masalah kesehatan mental pada remaja. Dengan demikian, durasi penggunaan media sosial perlu diperhatikan sebagai faktor yang memengaruhi tingkat penggunaan media sosial pada anak usia sekolah.

4. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua merupakan bentuk parental mediation, yaitu keterlibatan orang tua dalam mendampingi, membatasi, memantau, dan mengarahkan anak ketika menggunakan media sosial. Pengawasan ini dapat berupa kesepakatan waktu penggunaan, pemilihan konten sesuai usia, pembatasan penggunaan gawai saat belajar dan sebelum tidur, komunikasi terbuka mengenai risiko media sosial, serta pemberian contoh penggunaan media digital yang sehat. APA (2023) menyarankan penggunaan media sosial pada anak dan remaja disertai pemantauan yang sesuai usia serta tidak mengganggu tidur, aktivitas fisik, dan hubungan sosial. Vossen et al. (2024) menjelaskan bahwa kualitas hubungan orang tua-anak dan aturan penggunaan media sosial berkaitan dengan penggunaan media sosial bermasalah. Pada konteks Indonesia, Purboningsih et al. (2025) menunjukkan bahwa strategi mediasi orang tua, seperti pembatasan, pemantauan, dan pendampingan, menjadi cara penting dalam mengarahkan penggunaan media sosial anak dan remaja.

2.1.8. Dampak Media Sosial

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi, penyebaran informasi menjadi lebih cepat, dan akses terhadap berbagai informasi

semakin mudah melalui berbagai *platform* media sosial seperti instagram, tiktok, google, facebook, whatsapp, twitter, youtube, dan sebagainya. Perkembangan media sosial juga berdampak pada pertumbuhan sektor pendidikan di Indonesia, yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas pendidikan yang menggunakan media sosial (Sidgi, 2021).

Siswa dapat memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi yang positif dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran. Meskipun sebagian besar peserta didik saat ini menggunakan media sosial, tidak semua dari mereka menggunakannya hanya untuk keperluan pendidikan. Penggunaan media sosial dengan fokus pada pembelajaran dapat membawa dampak positif, seperti peningkatan nilai rapor, perkembangan kecerdasan peserta didik, kemampuan untuk mengikuti perlombaan, dan manfaat lainnya. Namun, di sisi lain, dampak negatif dari penggunaan media sosial dalam pendidikan melibatkan penurunan kesadaran peserta didik terhadap proses belajar, yang dapat berdampak pada prestasi akademis mereka. Penggunaan media sosial yang tidak tepat juga dapat menimbulkan masalah, seperti penurunan minat belajar, kecanduan, kecenderungan malas belajar, akses yang lebih sering ke konten yang tidak relevan dengan pembelajaran, dan pengurangan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan belajar akibat penggunaan media sosial yang berlebihan.

Pemanfaatan media sosial berdampak secara beragam pada penggunanya, menghadirkan dampak positif dan negatif. Berikut adalah beberapa dampak positif dari penggunaan media sosial:

1. Pembelajaran Gratis: Keterampilan bisa dipelajari secara gratis melalui sumber-sumber yang dibagikan di media sosial.

2. **Pertemanan Global:** Berpotensi berteman dengan orang dari seluruh dunia, menawarkan peluang pertemanan yang luas.
3. **Motivasi dan Interaksi:** Media sosial memotivasi belajar dan memungkinkan interaksi yang membangun dengan teman daring.
4. **Hubungan Persahabatan:** Membantu menjaga hubungan persahabatan dan memberikan dukungan serta nasihat.
5. **Akses Informasi:** Memudahkan dalam memperoleh informasi tentang berbagai topik, termasuk pendidikan dan budaya.

Sedangkan, dampak negatif dari penggunaan media sosial:

1. **Gangguan Komunikasi:** Ketergantungan pada media sosial dapat mengganggu kemampuan komunikasi interpersonal.
2. **Egois dan Kurang Peduli:** Terlalu fokus pada diri sendiri, mengabaikan lingkungan sekitar.
3. **Penurunan Keterampilan Bahasa dan Menulis:** Kekurangan aturan dapat menyebabkan penurunan kualitas komunikasi.
4. **Ancaman Kejahatan Online:** Rentan terhadap penipuan dan eksploitasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.
5. **Konten Tidak Pantas:** Terpapar konten negatif seperti pornografi dan kekerasan, berpotensi mempengaruhi perilaku.
6. **Ancaman Penipuan:** Risiko terhadap penipuan online, perlu berhati-hati dan berkomunikasi dengan orang dewasa saat mencurigai situasi (Yanuarita, I., & Wiranto., 2018).

2.1.9. Instrumen Pengukuran Media Sosial

Instrumen pengukuran penggunaan media sosial dengan menggunakan

kuesioner *Bergen Social Media Addiction Scale* (BSMAS) versi Bahasa Indonesia yang dimodifikasi oleh Maheswari dan Dwiutami (2013). Diadopsi dari penelitian Handita Diani Ratri (2018) dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Harga Diri Remaja Di SMA Negeri 2 Jember”. Kuesioner asli berisikan 18 item pertanyaan yang terdiri dari 6 aspek yaitu, *Salience* (Fokus), *Tolerance* (Toleransi), *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati), *Withdrawal* (Penarik), *Relaps* (Kambuh), dan *Conflict* (Konflik). Skala likert dimana setiap pertanyaan dijawab dengan skala 5 poin, 1 = Sangat Jarang, 2 = Jarang, 3 = Kadang-Kadang, 4 = Sering, 5 = Sangat Sering. Skor kuesioner BSMAS mengklasifikasikan subjek ke dalam tiga kategori yaitu:

1. Normal (≤ 50)
2. *Alert* (Peringatan) (51 – 79)
3. *Addict* (Pecandu) (≥ 80)

2.2 Konsep Perkembangan Psikososial

2.2.1. Definisi Perkembangan Psikososial

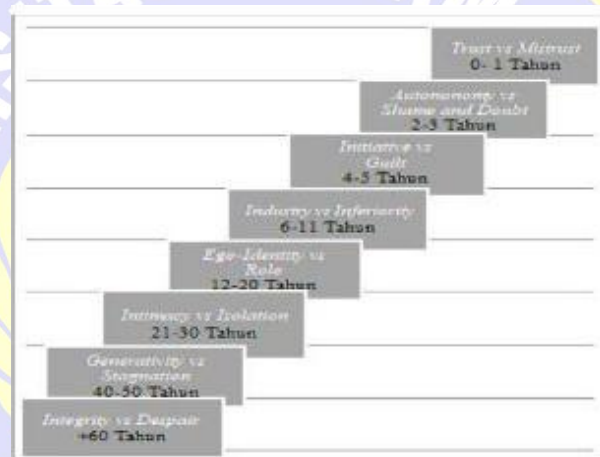
Psikososial berasal dari dua kata, yaitu psiko dan sosial. Istilah "psiko" terkait dengan aspek psikologis individu, mencakup pikiran, perasaan, dan perilaku. Sementara "sosial" berkaitan dengan interaksi individu dengan orang-orang di sekitarnya.

Perkembangan psikososial merupakan suatu istilah yang berkaitan dengan kesehatan mental (emosional) dan kondisi sosial atau dengan kata lain istilah yang berhubungan dengan perkembangan psikologi dan perkembangan sosial seperti ketika seorang individu merasa takut, marah, senang, ataupun gembira untuk bagaimana masuk kedalam lingkungan sosial bila ingin berinteraksi dengan orang

lain. Pada pendekatan psikososial, individu disini dihadapkan dengan kondisi kombinasi yang dipengaruhi faktor psikologis dan faktor lingkungan social disekitar individu terhadap kesejahteraan fisik dan mental serta kemampuan fungsi lainnya. Erikson memaparkan perkembangan kepribadian yang berasal dari pengalaman sosial yang berlangsung seumur hidup, disebut dengan perkembangan psikososial (Khadijah., & Zahraini, N., 2021).

2.2.2. Tahap Perkembangan Psikososial

Teori perkembangan psikososial karya Erikson mengidentifikasi delapan tahap perkembangan manusia sepanjang hidup seperti gambar berikut:



Gambar 2. 1 8 Tahapan Perkembangan Psikososial Teori Erik H. Erikson

Untuk perkembangan psikososial anak fokusnya mencakup empat tahap, yaitu:

1. *Trust versus Mistrust* (Percaya versus Tidak Percaya, 0-1 Tahun)

Pada tahap ini anak pertama kali membangun rasa kepercayaan terhadap orang-orang di sekitarnya, terutama ibu atau pengasuhnya. Kepercayaan anak terpenuhi ketika kebutuhan dasarnya seperti makanan dan kasih sayang terpenuhi. Sebaliknya, ketidakpenuhan kebutuhan dapat membuat anak merasa tidak nyaman dan sulit mempercayai orang lain.

2. *Autonomy versus Shame and Doubt* (Kemandirian versus Rasa Malu dan Ragu-ragu, 2-3 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan untuk melakukan tindakan tertentu, seperti berjalan, berbicara, dan makan sendiri. Memberikan kepercayaan dan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dunianya dengan bimbingan orang tua dapat membentuk kemandirian dan rasa percaya diri. Sebaliknya, pembatasan dan tekanan berlebihan dapat membuat anak kurang mandiri, pemalu, dan kurang percaya diri.

3. *Initiative versus Guilt* (Inisiatif versus Rasa Bersalah, 4-5 tahun)

Pada tahap ini anak belajar merencanakan dan melaksanakan tindakan serta menunjukkan inisiatif untuk melakukan hal-hal baru. Anak dituntut untuk aktif, mandiri, dan bertanggung jawab. Penekanan berlebihan atau larangan dapat menumbuhkan perasaan bersalah pada anak.

4. *Industry versus Inferiority* (Tekun versus Rasa Rendah Diri, 6-11 tahun)

Pada tahap ini anak mulai belajar tentang dunia di luar keluarga dan berusaha mencapai prestasi, baik dalam hal pencapaian maupun nilai akademik. Anak-anak di tahap ini ingin merasa diterima dan dihormati oleh teman sebaya mereka, dan mereka berusaha untuk menguasai berbagai keterampilan dan pengetahuan baru. Anak yang berhasil meraih tujuannya akan membentuk kepribadian yang positif, menunjukkan sifat-sifat positif seperti kepercayaan pada diri sendiri, bertanggung jawab, bekerja sama, inisiatif, kemampuan membangun hubungan yang dekat dengan orang lain, dan mencapai kematangan ego. Jika anak dimotivasi berinisiatif, mereka akan mulai merasa rajin (kompeten) dan merasa percaya diri dengan kemampuan mereka untuk mencapai tujuannya sehingga

mereka akan mendapatkan rasa bangga terhadap kemampuan dan keberhasilan mereka. Namun, jika inisiatif tidak didorong atau dibatasi oleh orang tua maupun guru, maka anak akan merasa mulai rendah diri. Sementara ketidak berhasilan maka cenderung menunjukkan sifat-sifat negatif seperti kurangnya kepercayaan diri, ketidakpercayaan pada orang lain, keraguan diri, perasaan bersalah yang berlebihan, rendah diri, isolasi diri dari lingkungan sosial, dan merasa tidak berarti perasaan rendah diri (Khadijah., & Zahraini, N., 2021).

2.2.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Psikososial Anak

Menurut Santrock (2011) dalam Aqyuni (2023) Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan psikososial anak, seperti yang diuraikan oleh:

1. Diri (Self)

Pemahaman diri: Pada usia 3-6 tahun, anak-anak mengembangkan pemahaman mengenai diri mereka, menggambarkan karakteristik diri melalui aspek material seperti ukuran, bentuk, dan warna. Anak-anak juga sering menggambarkan diri mereka dalam bentuk aktivitas permainan.

Harga diri: Pada awal masa kanak-kanak, penilaian diri anak bersifat umum, tidak terfokus pada penilaian sebagai "baik" atau "jahat."

Pemahaman dan pengaturan emosi: Pemahaman dan pengaturan emosi membantu meningkatkan kemampuan sosial anak dan memfasilitasi hubungan yang positif dengan orang lain.

2. Jenis Kelamin (Gender)

Identitas gender berkembang pada masa kanak-kanak awal, melibatkan kesadaran dan pemahaman seseorang sebagai laki-laki atau perempuan. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu bersama teman sejenis.

3. Permainan

Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang memainkan peran penting dalam perkembangan anak, memberikan kontribusi pada seluruh aspek perkembangan mereka.

4. Pengasuh

Praktik pengasuhan anak oleh keluarga memainkan peran penting dalam membentuk perkembangan psikososial anak. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan dampak pada anak.

5. Hubungan dengan anak lain

Interaksi dengan anak-anak lain melibatkan sebagian besar karakteristik aktivitas dan perilaku anak. Bersaing dan membandingkan diri dengan anak lain membantu anak menilai kompetensi dan memperoleh pemahaman diri yang lebih realistis.

6. Media Sosial

Penggunaan media sosial seperti handphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan banyak orang, termasuk anak-anak. Siswa SD sering menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman, bermain game, dan mengikuti tren terbaru. Media sosial dapat memberikan beberapa manfaat positif bagi siswa SD, seperti meningkatkan komunikasi dan interaksi sosial, belajar dan mengakses informasi, serta dapat mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri. Namun, penggunaan media sosial juga dapat memiliki beberapa dampak negatif pada siswa, seperti cyberbullying, kecanduan, dan dapat terpapar konten yang tidak pantas. Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental,

permasalahan akademis, dan keterampilan sosial yang buruk (Aqyuni, 2023).

2.2.4. Perkembangan Psikososial Anak

Perkembangan psikososial adalah suatu proses yang terjadi sepanjang hidup dan apa yang dipelajari serta diberikan pada tahun-tahun awal kehidupan akan mempengaruhi bentukan perkembangan di masa mendatang. Perkembangan psikososial yang utuh menjadi hal yang sangat penting, karena anak dengan perkembangan psikososial yang baik akan membentuk kepribadian yang positif, menunjukkan sifat-sifat positif seperti kepercayaan pada diri sendiri dan orang lain, otonomi, inisiatif, kemampuan membangun hubungan yang dekat dengan orang lain, dan mencapai kematangan ego. Di sisi lain, jika perkembangan psikososial anak kurang lengkap, maka cenderung menunjukkan sifat-sifat negatif seperti kurangnya kepercayaan diri, ketidakpercayaan pada orang lain, keraguan diri, perasaan bersalah yang berlebihan, rendah diri, isolasi diri dari lingkungan sosial, dan merasa tidak berarti (Triastuti, E., et al. 2017).

Perkembangan psikososial anak yang didampingi orang tua mungkin akan menemui tantangan atau kesulitan-kesulitan sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam menyesuaikan diri.
2. Kecenderungan untuk menarik diri.
3. Kesulitan saat dijauhkan oleh gadgetnya.
4. Sulit untuk diatur

Setiap yang baru lahir akan mengalami ketergantungan pada orang tua terutama pada ibu dan individu di sekitarnya. Ini adalah bagian dari proses alami yang tidak dapat dihindari, karena pada dasarnya saat bayi baru lahir belum memiliki kemampuan untuk melakukan banyak hal tanpa bantuan orang lain.

Namun konsep kemandirian dapat diajarkan sejak usia dini. Tujuannya adalah agar ketika anak tumbuh dewasa, ia tidak akan terlalu bergantung pada orang lain. Terutama saat memasuki dunia sekolah, diharapkan anak memiliki kemampuan untuk mandiri sehingga tidak selalu memerlukan pendampingan orang tua, karena jiwa kemandiriannya sudah ditanamkan sejak usia dini.

2.2.5. Masalah Perkembangan Psikososial Anak

Penting untuk memberikan perhatian serius terhadap isu-isu yang terkait dengan perkembangan anak, terutama yang berkaitan dengan aspek mental dan emosional, yang dikenal sebagai perkembangan psikososial. Masalah psikososial mencakup masalah secara umum, seperti:

1. Kesulitan Menyesuaikan Diri

Ada anak yang merasa nyaman dengan diri mereka sendiri tapi tidak diterima oleh orang lain, dan ada juga anak yang diterima oleh lingkungan tapi merasa konflik dalam diri mereka.

2. Masalah Egosentrisme

Di mana anak-anak bisa merasa lebih baik dari orang lain, merasa rendah diri, atau bahkan merasa seperti korban.

3. Anak Merasa Terisolasi

Anak tidak diterima oleh teman-teman mereka, dengan berbagai kategori penerimaan sosial seperti "star", "accepted", "climber", "finger", "neglected", "isolate", "agresif", "negativisme", "pertengkaran", "mengejek dan mengertak", "perilaku yang sok kuasa", dan "prasangka" yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar (Triastuti, E., et al. 2017).

Masalah psikososial mencakup penggunaan media sosial secara berlebihan yang dapat muncul, seperti:

1. Kurangnya Interaksi Sosial dan Isolasi

Terlalu banyak waktu dihabiskan anak di depan layar, mengisolasi mereka dari interaksi sosial yang nyata dengan teman sebaya dan keluarga. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan bersosialisasi, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain. Anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar bermain bersama, berbagi, bertengkar, dan berdamai dengan teman sebaya, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial mereka.

2. Gangguan Emosional dan Mental

Paparan konten yang tidak pantas di media sosial, seperti kekerasan, pornografi, cyberbullying, dan ujaran kebencian, dapat membuat anak trauma, cemas, ketakutan, depresi, dan marah.

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu pola tidur anak, yang dapat menyebabkan kelelahan, mudah marah, dan sulit berkonsentrasi.

Anak-anak yang kecanduan media sosial sering kali mudah frustrasi, marah, dan tantrum ketika mereka tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan.

3. Penurunan Prestasi Belajar

Anak yang terlalu banyak bermain media sosial cenderung memiliki fokus yang buruk, sulit berkonsentrasi, dan mudah teralih. Hal ini dapat menghambat proses belajar mereka di sekolah. Penggunaan media sosial saat belajar dapat membuat anak tidak fokus pada materi pelajaran dan sulit memahami apa yang diajarkan.

4. Ketergantungan dan Kecanduan

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan anak kecanduan. Anak yang kecanduan media sosial akan selalu ingin bermain media sosial dan sulit untuk lepas darinya.

Kecanduan media sosial dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik anak, serta kehidupan sosialnya.

5. Citra Diri Negatif dan Perbandingan Sosial

Media sosial sering kali menampilkan gambaran kehidupan yang idealis dan tidak realistis. Hal ini dapat membuat anak merasa tidak puas dengan diri mereka sendiri dan membandingkan diri dengan orang lain. Perbandingan sosial ini dapat menimbulkan kecemasan, depresi, dan rasa minder pada anak.

6. Risiko Pelecehan dan Kekerasan Online

Anak-anak yang menggunakan media sosial berisiko menjadi korban pelecehan dan kekerasan online, seperti cyberbullying, penipuan online, dan kejahatan seksual online. Hal ini dapat membuat anak trauma, cemas, ketakutan, dan depresi.

2.2.6. Instrumen Pengukuran Perkembangan Psikososial Anak

Instrumen pengukuran perkembangan psikososial dengan menggunakan indikator perkembangan psikososial yang sesuai dengan tahapan perkembangan menurut Erikson yakni individual vs harga diri rendah. Kuesioner berisikan 13 item pertanyaan yang terdiri dari 3 aspek yaitu memiliki kepercayaan diri dan tidak takut untuk menunjukkan pendapat serta hasil karyanya, dapat bertanggung jawab akan tugasnya, dan dapat bekerja sama dengan keluarga pada tugas tertentu yang diberikan guru. Skor mengklasifikasikan subjek ke dalam tiga kategori yaitu:

1. Kurang (0 – 22)
2. Cukup (23 – 42)
3. Baik (43 – 65)

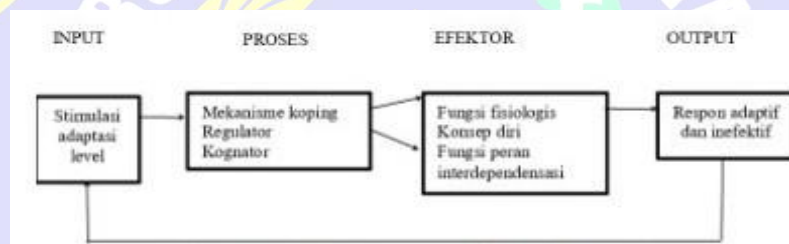
2.3 Model Keperawatan Callista Roy

Sister Callista Roy lahir pada 14 Oktober 1939 di Los Angeles, California, adalah seorang teoriwan keperawatan dan anggota Sisters of Saint Joseph of Carondelet. Gelar sarjana diselesaikan pada tahun 1963 di Mount Saint Mary's College, sementara gelar master diraih pada tahun 1966 di Universitas California, Los Angeles. Roy kembali ke sekolah pada tahun 1973 untuk gelar master dalam sosiologi, dan pada 1977 meraih gelar doktor di Universitas California. Minat Roy dalam mengembangkan ilmu keperawatan melalui teori dimulai selama kuliah master keperawatan, terinspirasi oleh Dorothy E. Johnson. Pengalaman Roy sebagai perawat anak juga berperan penting dalam pembentukan teorinya. Sebagai perawat anak, Roy menyadari resiliensi anak-anak dan kemampuan mereka untuk beradaptasi terhadap perubahan fisik dan psikologis yang signifikan. Pada tahun 1968 Roy memperkenalkan kerangka teoritis keperawatan adaptasi yang dikenal sebagai Roy Adaptation Model (RAM), menjadi dasar kurikulum keperawatan di Mount Saint Mary's College. RAM pertama kali dipublikasikan pada tahun 1970 melalui artikel berjudul "Adaptation: A Conceptual Framework for Nursing." Roy diakui atas kontribusinya dalam mengembangkan ilmu keperawatan dan modelnya yang bermanfaat untuk kondisi pasien dari yang sehat hingga yang sakit akut, kronis, dan terminal. Penghargaan berupa gelar profesor diberikan di Mount Saint Mary's College dan Universitas Portland (Alligood, M.R., 2014).

Model adaptasi Roy adalah sistem model yang signifikan dan umum

digunakan sebagai dasar pemikiran dan konsep dalam pendidikan keperawatan. Roy menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk biopsikososial yang terpadu. Saat memenuhi kebutuhan, manusia selalu menghadapi masalah kompleks yang memerlukan kemampuan beradaptasi. Penggunaan koping atau mekanisme pertahanan diri adalah respons untuk menjalankan peran dan fungsi secara optimal, dengan tujuan menjaga integritas diri dari perubahan sehat-sakit dalam lingkungan sekitarnya (Alligood, M.R., 2014).

Model keperawatan adaptasi Roy berasal dari teori Harry Helson, yang menyatakan bahwa proses adaptasi terjadi sebagai respons terhadap stimulus yang diterima dan tingkat adaptif (Alligood, M.R., 2014).



Gambar 2. 2 Manusia sebagai sistem adaptasi

Roy berpendapat bahwa dalam ilmu keperawatan terdapat lima objek pokok, yaitu manusia, perawat, konsep kesehatan, konsep lingkungan, dan tindakan keperawatan (Alligood, M.R., 2014).

1. Manusia

Roy menyatakan bahwa penerima pelayanan perawatan keperawatan mencakup individu, keluarga, kelompok, komunitas, atau aspek sosial sebagai suatu sistem adaptasi yang bersifat holistik dan terbuka. Sistem yang bersifat terbuka ini memiliki dampak yang cukup besar pada perubahan yang terus-menerus terkait

informasi, kejadian, dan energi antara sistem dan lingkungan. Perubahan tersebut perlu dikolaborasi dengan menjaga integritas dirinya melalui adaptasi yang berkelanjutan.

a. Input

Sistem adaptasi menerima input dari internal individu dalam bentuk stimulus. Stimulus ini merupakan unit informasi, kejadian, atau energy yang berasal dari lingkungan sekitar. Respons individu terhadap stimulus menjadi penentu bagi tingkat adaptasi individu tersebut. Tingkat respons tersebut sangat individualistik dan bervariasi, tergantung pada pengalaman sebelumnya, status kesehatan individu, dan faktor stresor yang diterima.

b. Proses

- 1) Roy menggunakan konsep mekanisme koping untuk menjelaskan pengendalian individu dalam sistem adaptasi. Mekanisme ini dipengaruhi oleh faktor genetik dan dapat dipelajari, dengan pendekatan khusus ilmu keperawatan sebagai regulator dan kognator.
- 2) Subsistem regulator melibatkan input, proses internal, dan output. Stimulus dapat berasal dari dalam atau luar individu, dengan perantara kimiawi, saraf, atau endokrin dalam sistem regulator. Respon otonom refleks, dari batang otak dan kordaspinalis, dianggap sebagai output dari regulasi, termasuk respons organ target dan jaringan di bawah kontrol endokrin.
- 3) Proses regulator terjadi ketika stimulus eksternal divisualisasikan dan ditransfer melalui saraf mata ke pusat saraf otak, memicu respons saraf simpatetik dengan dampak bervariasi pada organ viseral, termasuk peningkatan tekanan darah dan denyut jantung.

- 4) Stimulus pada subsistem kognator berasal dari faktor internal dan eksternal.

Respon output dari regulator dapat menjadi umpan balik untuk stimulus kognator. Kontrol kognator berkaitan dengan fungsi otak tinggi dalam persepsi, proses informasi, pengambilan keputusan, emosi, serta imitasi dan penguatan. Solusi masalah, pengambilan keputusan, dan pengelolaan emosi, terutama untuk kesembuhan, dukungan, dan kebersamaan, terkait dengan proses ini.

- 5) Dalam menjaga integritas individu, kognator dan regulator bekerja bersama sebagai sistem adaptasi. Tingkat adaptasi dipengaruhi oleh perkembangan personal dan optimalisasi mekanisme coping, meningkatkan kemampuan individu merespons positif terhadap rangsangan.

c. Efektor

Efektor adalah bagian dari sistem adaptasi yang mencakup proses internal pada individu, termasuk aspek fisiologis, konsep diri, fungsi peran, dan tingkat ketergantungan.

1) Fisiologis

- a) Oksigenasi: Menggambarkan pola penggunaan oksigen yang terkait dengan respirasi dan sirkulasi.
- b) Nutrisi: Menggambarkan pola penggunaan nutrisi untuk memperbaiki kondisi dan perkembangan tubuh klien.
- c) Eliminasi: Menggambarkan pola eliminasi.
- d) Aktivitas dan Istirahat: Menggambarkan pola aktivitas, latihan, istirahat, dan tidur.
- e) Integritas Kulit: Menggambarkan fungsi fisiologis kulit.

- f) Rasa: Menggambarkan fungsi sensori perseptual yang terkait dengan pancaindra penglihatan, penciuman, perabaan, pengecapan, dan pendengaran.
 - g) Cairan dan Elektrolit: Menggambarkan pola fisiologis penggunaan cairan dan elektrolit.
 - h) Fungsi Neurologis: Menggambarkan pola kontrol neurologis, pengaturan, dan intelektual. Fungsi endokrin menggambarkan pola kontrol dan pengaturan, termasuk respons stres dan sistem reproduksi.
- 2) Konsep Diri
- Mengidentifikasi nilai, kepercayaan, dan emosi yang terkait dengan ide diri sendiri. Perhatian ditujukan pada kenyataan keadaan diri sendiri, baik fisik, individual, maupun normatif.
- 3) Fungsi Peran
- Mengidentifikasi pola interaksi sosial seseorang yang terkait dengan orang lain akibat peran ganda yang dijalankan.
- 4) Ketergantungan
- Mengidentifikasi pola nilai-nilai manusia, kehangatan, cinta, dan memiliki. Proses ini terjadi melalui hubungan interpersonal terhadap individu maupun kelompok.
- d. Output
- Perilaku seseorang dalam konteks metode adaptasi dapat mempengaruhi efektivitas coping yang dapat berdampak pada respons terhadap rasa sakit, terutama jika coping tersebut bersifat tidak efektif atau maladaptif. Apabila seseorang berada dalam zona coping yang Adaptif, kemungkinan besar

mereka akan mengalami masalah keperawatan yang memerlukan perhatian dan penanganan.

2. Keperawatan

Roy menyatakan bahwa tujuan keperawatan adalah meningkatkan respons adaptasi terkait dengan empat model respons adaptasi. Perubahan internal, eksternal, dan input stimulus bergantung pada kondisi coping individu. Kondisi coping mencerminkan tingkat adaptasi seseorang, ditentukan oleh stimulus fokal, kontekstual, dan residual. Stimulus fokal adalah respons langsung terhadap input, sementara stimulus kontekstual melibatkan semua stimulus lain yang mempengaruhi situasi, dapat diukur, dan disampaikan subjektif oleh individu. Stimulus residual mencakup karakteristik dan riwayat yang muncul relevan dengan situasi, tetapi sulit diukur secara obyektif. Tujuan utama keperawatan adalah meningkatkan respons adaptasi individu dengan memahami dan mengelola stimulus-stimulus tersebut.

Tindakan keperawatan yang diberikan bertujuan meningkatkan respons adaptasi pada kondisi sehat dan sakit, dilaksanakan melalui manipulasi stimulus fokal, kontekstual, atau residual. Perawat berupaya menjaga individu berada dalam zona adaptasi dengan merangsang stimulus fokal secara efektif. Jika tidak memungkinkan mengubah stimulus fokal, perawat akan meningkatkan respons adaptif dengan memanipulasi stimulus kontekstual dan residual untuk memenuhi kebutuhan individu.

3. Konsep Sehat-Sakit

Roy mengartikan sehat sebagai suatu kontinum mulai dari hidup hingga mencapai tingkat kesehatan tertinggi. Beliau menekankan bahwa kesehatan

merupakan kondisi dan proses yang melibatkan integrasi fisik, mental, dan sosial dalam usaha untuk menjadi kesatuan yang utuh. Integritas adaptasi individu tercermin dalam kemampuan mereka untuk mencapai tujuan pertumbuhan. Sedangkan sakit, dalam pandangan Roy, adalah kondisi ketidakmampuan individu untuk beradaptasi terhadap rangsangan dari dalam maupun luar tubuh. Roy menyoroti bahwa persepsi tentang kesehatan dan sakit sangat relatif dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pendidikan, pekerjaan, usia, budaya, dan lainnya. Kemampuan seseorang untuk beradaptasi (koping) bergantung pada cara individu tersebut memahami dan menafsirkan konsep kesehatan-sakit.

4. Konsep Lingkungan

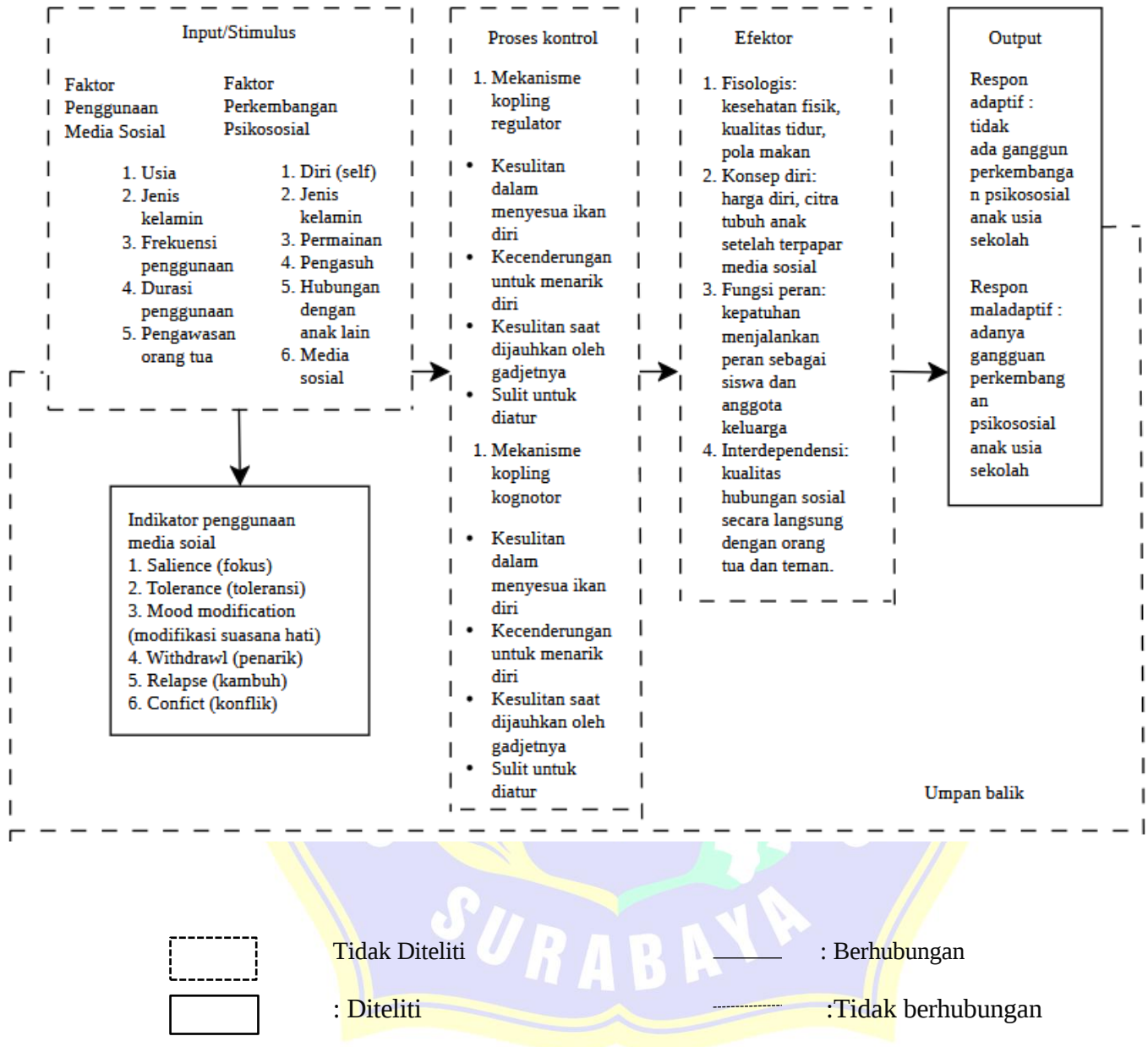
Stimulus dari individu dan lingkungan sekitarnya merupakan unsur penting dalam lingkungan. Roy mendefinisikan lingkungan sebagai segala kondisi baik internal maupun eksternal, yang memengaruhi dan memberikan dampak pada perkembangan individu serta kelompok. Lingkungan eksternal dapat melibatkan faktor fisik, kimiawi, atau psikologis yang diterima dan dianggap sebagai ancaman oleh individu. Sementara itu, lingkungan internal merujuk pada keadaan mental dalam tubuh individu, termasuk pengalaman, kemampuan emosional, kepribadian, dan proses stressor biologis yang berasal dari dalam tubuh individu.

5. Proses Keperawatan

Model ilmu keperawatan adaptasi Roy memberikan petunjuk kepada perawat dalam meningkatkan perawatan pasien melalui proses keperawatan. Unsur- unsur proses keperawatan melibatkan langkah-langkah pengkajian,

penetapan diagnosa, intervensi, dan evaluasi.

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep ini menggambarkan hubungan sebab-akibat antara indikator penggunaan media sosial sebagai input, berbagai proses internal, dan respons yang dihasilkan. Model ini menempatkan penggunaan media sosial sebagai pemicu (stimulus) yang kemudian diproses melalui berbagai mekanisme koping dan faktor internal individu. Proses adaptasi ini mempengaruhi aspek psikososial mereka, seperti penilaian diri, hubungan sosial, dan kesejahteraan emosional. Efektor dalam adaptasi siswa terhadap media sosial mencakup respons fisik dan perilaku. Dalam konteks psikososial, efektor mencakup perubahan dalam pola interaksi sosial siswa.

Respons atau output dari penggunaan media sosial dikategorikan menjadi dua jenis respons adaptif dan respons maladaptif. Respons adaptif mencakup penyesuaian diri yang sehat, pengembangan diri sebagai siswa dan anggota keluarga, dan hubungan sosial yang baik. Sebaliknya, respons maladaptif ditandai dengan kecanduan media sosial, masalah kesehatan, indikator penggunaan *gadget* yang berlebihan, dan masalah dalam peran sosial. Kerangka ini menunjukkan bagaimana faktor internal memediasi hubungan antara stimulus media sosial dan hasil perilaku, baik positif maupun negatif, bagi individu.

2.5 Hipotesis

H0: Tidak ada hubungan penggunaan media sosial dengan perkembangan psikososial pada siswa SDN Medokan Semampir 1 Surabaya.

H1: Ada hubungan penggunaan media sosial dengan perkembangan psikososial pada siswa SDN Medokan Semampir 1 Surabaya.