

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016) Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012:142) adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa kecemasan. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak usia dini ini, mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya dan Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Dimana salah satu yang di sukai anak pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan hal yang menarik bagi anak apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari anak menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Namun pada kenyataannya anak

lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *gadget* dari pada bermain dan berbaur bersama teman sebayanya.

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *iphone*, komputer, laptop dan tab (widiawati, 2014:106) suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus sedangkan menurut (Ismanto 2015 :131) *Gadget* adalah perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi Novi (2015:154) menyatakan, kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak .Novi menemukan bahwa perkembangan sosial meningkat sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain *game*. Dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main *game* melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional. *Game* yang dimaksudkan seperti game pertarungan, *game* edukasi dan *game* lainnya Ismanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefinisikan, Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal.

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan *game* atau *video* yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget*. Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positif dan negatif tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orangtua kurang serta tidak ada upaya yang tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak, dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif menurut (Sapardi, 2018:61) akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan *gadget*nya dan kelamaan anak dapat merasa bergantung / kecanduan pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di lingkungan tempat peneliti tinggal yaitu jalan perkutut Gang. Sejahtera, Medan Helvetia Medan ditemukan bahwa anak-anak usia dini kerap sekali menggunakan *gadget* secara berlebihan seperti lebih dari 2 jam per harinya sehingga ketika *gadget* diambil dari anak-anak

akan menagis, marah, berteriak, terkadang malas, memukul-memukul ibunya dan bahkan anak berbicara kasar mampu mengeluarkan. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak menjadi meningkat seperti anak menjadi suka marah, rasa benci, jengkel, sedih, takut apabila anak tidak diberikan *gadget*.

Perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada Menurut Susanto (2011:40) perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Pada aspek sosial, anak usia dini biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, baik dengan teman sebaya ataupun dengan orang lain di luar lingkungan rumahnya, serta kemampuan anak dalam mentaati setiap peraturan dan norma yang berlaku. Anak usia dini cenderung memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat tersebut cepat berganti sesuai kondisi dan keinginan anak.

Menurut pendapat Hurlock (2011:250) pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak awal meliputi beberapa aspek seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri serta meniru. Perkembangan sosial anak usia dini dapat di lihat ketika anak mulai bergabung dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Dari kelompok bermain tersebut, biasanya akan dibentuk kegiatan-kegiatan ringan seperti bermain bersama. Sehingga dalam program bermain bersama tersebut nantinya diharapkan anak mau serta berani

berinteraksi dengan orang lain yang ada disekelilingnya sedangkan menurut Menurut Samsyu Yusuf (2014) perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Perkembangan sosial pada anak-anak usia dini ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Kemampuan sosial anak ini dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dan bersinteraksi serta bersosialisasi dengan orang-orang di lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh riyanti imron (2017) hubungan penggunaan *gadget* dengan Perkembangan sosial dan emosional anak Prasekolah di kabupaten lampung selatan Hasil penelitian yang dilakukan kepada beberapa keluarga di wilayah Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak menggunakan *gadget*, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara, Aristina halaw, maria yustina kristanti ina palan (2014) hubungan penggunaan Media elektronik (*gadget*) dengan perkembangan sosial anak Usia sekolah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media elektronik mempengaruhi perkembangan sosial anak

Sinta (2018) pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, rata-rata penggunaan aplikasi *gadget* anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI

Pontianak Tenggara adalah 58,50 jika dikonversikan dengan angka 1-85 maka rata-rata yang diperoleh adalah 68,37 itu berarti penggunaan aplikasi *gadget* anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara termasuk dalam kategori Tinggi, yaitu pada rentang 81-100. Nizar Rabbi Radliya Dkk (2017). Dengan Judul Pengaruh Penggunaan *Gawai* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Hasil penelitian terkait perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, Pentingnya pengurangan durasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini maka, hal ini mendorong peneliti melakukan penelitian tentang **“Kajian Literatur Pengaruh Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Terkontrol Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usi Dini”**

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah diidentifikasi maka peneliti membatasi masalah yaitu **“Kajian Literatur Pengaruh Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Terkontrol Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”**

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam peneliti ini adalah **“Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Terkontrol Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”**

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah **“untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan *gadget* Yang Tidak Terkontrol dapat mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”**

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi, Sumbagan pemikiran/ide baru bagi bidang pendidikan anak usia dini khususnya dalam melihat pengaruh bermain *gadget* yang tidak terkontrol terhadap perkembangan emosi anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dan untuk bahan masukan dalam mengetahui Kajian Literatur Pengaruh Bermain *gadget* Terhadap perkembangan emosi anak.
- b. Bagi guru, agar tidak memperbolehkan anak usia dini menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah dan menghimbau orangtua agar tidak lebih mengontrol dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini.
- c. Bagi Orangtua, agar lebih waspada untuk selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.