

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada masa era globalisasi pada saat ini, teknologi sudah semakin berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sudah dirasakan oleh berbagai kalangan masyarakat dan pada zaman ini sudah banyak sekali manusia yang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan penting. Hal ini dikarenakan pada masa ini teknologi sangat dibutuhkan untuk berbagai kebutuhan manusia. Selain itu juga dengan semakin berkembangnya teknologi maka manusia lebih mudah dalam menerima berbagai informasi secara cepat dan lebih aktual.

Salah satu bukti nyata akan kemajuan teknologi dan informasi yakni salah satunya adalah Gadget. Gadget merupakan alat yang pada saat ini hampir seluruh manusia menggunakannya, gadget ini juga mudah untuk diperoleh pada saat ini sebab harganya cukup bervariasi dan dapat disesuaikan dengan kantong ekonomi penggunanya. Pada dasarnya gadget ini kebanyakan digunakan oleh remaja, orang dewasa, ataupun lanjut usia namun dengan semakin berkembangnya zaman tidak lagi hanya orang dewasa yang menggunakan gadget bahkan anak-anak pun sudah menggunakannya (Fathoni dalam Palar dkk, 2018).

Penggunaan gadget pada anak memberikan rasa tertarik akan kemajuan teknologi, meningkatkan bahasa anak, dan mengurangi rasa stres pada anak. Namun

selain kelebihan dari penggunaan gadget terdapat pula kekurangan dari penggunaan gadget tersebut yang dimana dampaknya anak menjadi ketergantungan, mengganggu pertumbuhan otak anak, membatasi gerak fisik anak, kurang tidur, radiasi bagi anak dan anak menjadi individualis. Dampak negatif penggunaan gadget yaitu radiasi dalam gadget yang akan merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna, 2017).

Penggunaan gadget pada anak kini telah mempengaruhi perkembangan anak terutama dalam perilaku prososial anak. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial (Pebriana, 2017).

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan dengan sangat pesat dimana anak mampu menyerap berbagai informasi dengan sangat cepat maka dari itu banyak yang mengatakan bahwa masa usia dini ini merupakan masa *golden age* atau biasa yang dikenal dengan masa keemasan. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk dalam Sofyan, 2015).

Santrock (dalam Masganti, 2017) menyatakan, perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial,

moral, bahasa, identitas diri, dan gender. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yakni mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Semua aspek tersebut saling terkait dan menyesuaikan pada lingkungan sekitar tempat anak berkembang. Setiap anak akan mempelajari segala hal yang ada pada lingkungannya dengan berkomunikasi dengan orang lain. Untuk itu perkembangan sosial anak menjadi suatu hal yang penting pada perkembangan anak.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial (Yusuf, 2014). Perkembangan sosial merupakan perubahan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Dengan adanya keterampilan sosial dalam diri anak maka akan memudahkan anak dalam merealisasikan dalam berhubungan dengan teman dan orang dewasa, sehingga dengan keterampilan sosial memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain dan diterima secara sosial. Keterampilan sosial yang merupakan tugas perkembangan yang terpenting bagi anak yakni perilaku prososial (Susanto, 2018).

Perilaku prososial merupakan segala bentuk perilaku atau tindakan yang dilakukan secara sukarela untuk membantu seseorang dan memiliki konsekuensi positif pada orang lain, dan memudahkan individu bersosialisasi serta dapat menjalin persahabatan dengan orang lain. Menurut Dayakisni dan Hudaniah (dalam Astuti dan Nuswantari, 2016) mengatakan bahwa perilaku prososial merupakan segala bentuk perilaku yang memberikan konsekuensi positif bagi

penerima, baik dalam bentuk materi, fisik maupun psikologis tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi pemiliknya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lihat pada tanggal 12 Agustus 2020 terhadap 4 orang anak di Rt 14 Kelurahan Pandan Jaya yaitu anak yang bernama An, Ha, Na dan Iz. Peneliti melihat bahwa anak yang bernama An seringkali menunjukkan sikap kurang ada keinginan untuk ikut terlibat bermain bersama ketika anak lain yang seusia dengannya bermain di halaman rumah. Lalu anak yang bernama Ha, peneliti melihat bahwa Ha belum mampu untuk mengontrol emosinya. Selanjutnya anak bernama Iz, peneliti lihat iz seringkali menolak ketika dimintai tolong, oleh temannya ketika ia sedang bermain bersama. Kemudian anak yang bernama Na yang kebetulan pada saat itu peneliti melihat ia bermain seorang diri.

Berdasarkan penuturan Pangastuti (2017) yang mengatakan bahwa teknologi ibarat dua mata pisau yang memiliki dua sisi bersebelahan namun selalu beriringan, yang artinya memiliki sisi positif dan sisi negatif. Sisi positif dari penggunaan gadget diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan bahasa anak, merangsang kemampuan motorik halus anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain dengan gadgetnya.

Selain itu Krisnanto (2019) mengatakan bahwa jika penggunaan gadget pada anak dilakukan secara terus-menerus dan digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses

interaksi sosial pada anak, yang dimana anak seharusnya dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan diperkenalkannya anak menggunakan gadget proses interaksi sosial itu akan mengalami gangguan.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Perilaku Prososial dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Pandan Jaya”

## **1.2 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah dan mencapai sasaran, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan gadget pada penelitian ini dibatasi pada dampak positif yang ditimbulkan yakni, menambah pengetahuan, berkembangnya imajinasi, beradaptasi dengan zaman, melatih kreatifitas anak, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan persahabatan, muncul metode-metode belajar baru, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.
2. Perilaku prososial pada penelitian ini dibatasi pada berbagi, menolong, bertindak jujur, berderma, persahabatan dan kerja sama.
3. Penelitian ini dibatasi untuk anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap sikap berbagi anak?
2. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap kerjasama anak?
3. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap sikap menolong?
4. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap bertindak jujur?
5. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap berderma anak?
6. Bagaimana kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap persahabatan?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap sikap berbagi anak?
2. Untuk menganalisis perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap kerjasama anak?
3. Untuk menganalisis perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap sikap menolong?
4. Untuk menganalisis perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap bertindak jujur?
5. Untuk menganalisis Mengungkapkan kualitas perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap berderma anak?
6. Untuk menganalisis perilaku prososial dalam penggunaan gadget pada anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan Pandan Jaya terhadap persahabatan?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang dapat dirasakan dari hasil penelitian yaitu bagi:

### **1.5.1 Bagi Anak**

- a. Anak lebih banyak berinteraksi dengan orang sekitar ataupun teman sebayanya
- b. Anak berkurang dalam menggunakan gadget

- c. Anak berkurang terpapar sinar radiasi dari penggunaan gadget
- d. Dapat berkembang sesuai dengan tahapannya
- e. Anak menggunakan waktunya dengan lebih produktif
- f. Anak akan menunjukkan rasa empati kepada orang lain

### **1.5.2 Bagi Orang Tua**

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan gadget kepada anak
- b. Sebagai pengetahuan terhadap dampak yang akan diberikan kepada anak
- c. Sebagai pengetahuan bagi orang tua untuk membatasi anak dalam menggunakan gadget
- d. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan gadget di hadapan anak
- e. Sebagai pengetahuan untuk lebih banyak memberikan contoh mengenai perilaku peduli kepada orang lain
- f. Sebagai pengetahuan betapa perlunya mengajarkan anak mengenai perilaku prososial

### **1.5.3 Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan bagi peneliti dan dapat memberikan pengalaman baru dalam memperkaya hasil penelitian

## **1.6 Defenisi Opersional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan maka berikut istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1.6.1 Gadget

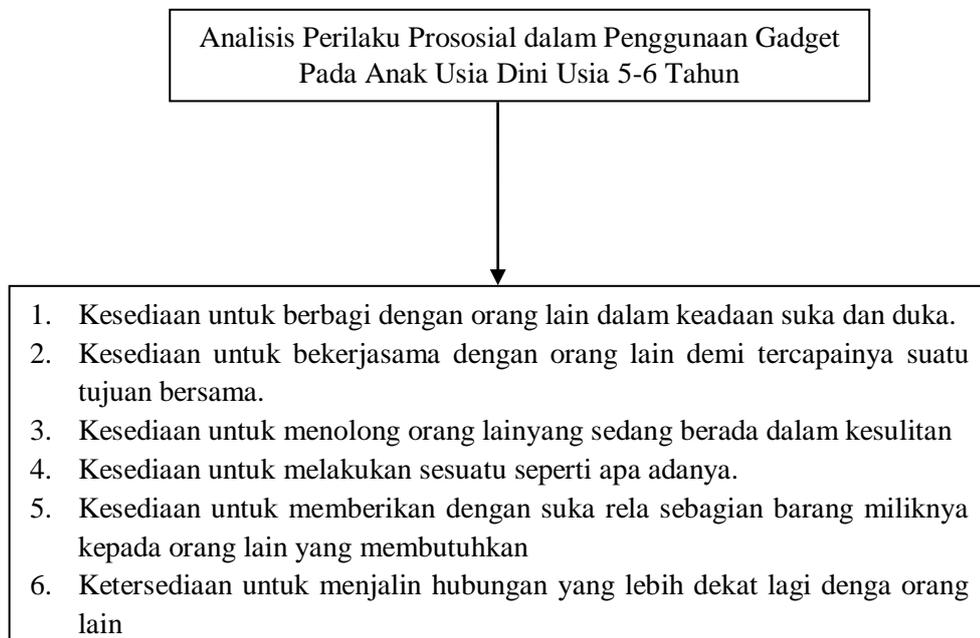
Gadget yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini yakni alat canggih yang digunakan sebagai alat komunikasi dan memberikan fasilitas berupa hiburan, berita, penjelajahan dunia maya, pemutaran video/musik, kalkulator, petunjuk jalan dan lain sebagainya.

### 1.6.2 Perilaku Prososial

Perilaku Prososial yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini yakni perbuatan atau tindakan yang tidak mengharapkan imbalan dari orang atas apa yang dilakukan, atau dapat dikatakan sebagai tindakan yang dilakukan secara sukarela.

## 1.7 Kerangka Konseptual

Sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan, maka secara skematis kerangka konseptual pemikiran peneliti digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Pratiwi dan Asih (2010)