

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PAUD merupakan singkatan dari pendidikan anak usia dini, pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri ,kepribadian, kecerdasan , akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat ,bangsa dan negara. Paud juga bisa diartikan usaha yang terencana untuk terwujudnya proses belajar mengajar di usia anak 0- 6 tahun secara efektif dan kreatif .

Oleh karena itu, taman kanak-kanak merupakan tempat untuk melaksanakan proses belajar mengajar anak. Penyelenggaraan pendidikan ini harus dilakukan secara profesional untuk membantu mengoptimalkan seluruh proses perkembangan potensi yang ada pada anak. Dengan mempertimbangkan ciri-ciri anak usia ini yang selalu ingin bermain, sebaiknya kembangkan potensinya melalui kegiatan bermain.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu pembinaan yang di tunjukan guru bagi anak usia pra sekolah. Prinsip belajar pada pendidikan anak di taman

kanak-kanak (TK) adalah belajar melalui bermain.

Bagi anak-anak, bermain adalah kebutuhan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Universitas Indonesia pada tahun 1981 menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar "formal" lebih pintar di taman kanak-kanak dan kelas 1, 2, dan 3 skor. Di sisi lain, anak yang kebutuhannya terpenuhi akan memiliki kualitas psikologis yang lebih tinggi dan dengan demikian menjadi lebih mandiri. Hal ini membuktikan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak dan penting bagi anak selanjutnya.

Adapun perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melajukan kegiatan dengan anggota-anggota keluarga anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman- temannya. (Mayar,2013).

Kecerdasan sosial anak sangat berpengaruh terhadap pola pendidikan keluarga anak. Misalnya, model pendidikan orang tua yang demokratis dan otoriter akan mempengaruhi perilaku dan sikap sosial anak di lingkungan sosialnya. Jika siswa hidup dalam keluarga yang demokratis, mereka sering aktif secara sosial dan mudah bergaul. Pada saat yang sama, jika siswa otoriter, anak cenderung diam dan tidak melawan, tetapi di sisi lain, karena tekanan orang tua, rasa ingin tahu dan kreativitasnya terhambat..

Perkembangan sosial dan emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktivitas lainnya dilingkungan social (Morisson, 2012). Oleh karena itu , sangat penting memahami dan membantu anak-anak untuk memahami perasaan sendiri dan perasaan anak-anak lain untuk mengembangkan rasa hormat dan kepedulian kepada orang lain.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi kognitif anak semakin cerdas, karena gadget bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran anak. Para peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak muda berkontribusi terhadap kognitif. Penggunaan teknologi anak-anak muda di prasekolah pada awalnya tergantung pada peralatan yang disediakan pengaturan mereka dan tingkat aksesnya (Dong, 2016).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah diamati oleh peneliti pada anak kelompok B di TK Lopak Alai yang berjumlah 20 anak, dimana terdapat 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Kebanyakan dan hampir semua anak sudah mengenal dan senang menggunakan gadget, gadget yang digunakan berupa smartphone dan tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk bermain permainan yang sudah di download terlebih dahulu, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Selain itu orang tua juga selalu meng "iya" kan saat anak meminta bermain gadget sehingga anak diam di depan gadgetnya masing-masing sehingga anak tidak memperdulikan dunia sekitar.

Psikolog Aric sigman (dalam Utomo, 2015) menyatakan "meningkatnya waktu di depan layar gadget mengurangi interaksi sosial sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunanya" Pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar gadget sekitar satu tahun, rata-rata melihat lima layar berbeda dari gadget mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama. Secara tidak langsung gadget ada hubungannya dengan perkembangan sosial anak, yang mana anak di usia 5-6 tahun sedang aktifnya bermain dengan teman sebaya di zaman sekarang anak seusia itu sibuk dengan gadgetnya masing-masing sebagai teman baru dihidupnya, sehingga anak mengalami perubahan dalam dirinya menjadi egois dan anti sosial.

Berdasarkan hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak dapat berpengaruh dari berbagai bidang. Perkembangan sosial anak banyak mengalami perubahan

disebabkan oleh model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis gadget. Pada saat pembelajaran berbasis gadeget, penggunaan gadget terhadap anak usia 5-6 tahun harus di perhatikan oleh orang tunya , karena penggunaan gadget terhadap anak akan berpengaruh kepada perilaku sosial anak. Menurut Erna Elviana, adanya pengaruh yang berkorelasi antara gadget terhadap karakter anak usia dini pembentukkan karakter anak usia dini sangat berpengaruh dengan penggunaan durasi gadget hal ini di karenakan agar proses pembentukkan karakter anak terarah (Erna Elviana, 2021). Oleh karena itu , peneliti tertarik untuk mencari hubungan pembelajaran berbasis gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya perkembangan sosial anak yang di sebabkan oleh pembelajaran berbasis gadget
- b. Masih kurangnya peraturan yang diberikan kepada anak pada saat penggunaan gadget di rumah.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini apakah hubungan antara pembelajaran berbasis gadget dengan perkembangan sosial anak.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, Maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hubungan antara pembelajaran berbasis gadget dengan perkembangan sosial anak Di TK Lopak Alai

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini agar dapat dipergunakan sebagai tinjauan untuk memahami hubungan pembelajaran berbasis gadget dengan perkembangan sosial anak.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan terhadap pembaca bagaimana penggunaan gadget yang baik saat pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti memahami hubungan pembelajaran berbasis gadget dengan perkembangan sosial anak.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan orang tua dapat mengatur penggunaan gadget terhadap anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu informasi untuk mengetahui hubungan pembelajaran berbaasis gadget dengan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

1.5.3 Definisi Operasional

a. Pembelajaran berbasis gadget

Pembelajaran berbasis gadget adalah proses belajar mengajar melalui gadget dengan fitur-fitur yang ada didalam gadget, seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf.

b. Perkembangan sosial anak usia dini

Perkembangan sosial adalah suatu proses dimana anak belajar bagaimana cara bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama orang lain secara bertahap sesuai dengan tumbuh kembangnya.