

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah gadget (Nurhaeda, 2018).

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (Mayenti, dan Sunita, 2018). Gadget merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartpone. Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Model dari gadget berdasarkan kualitas dan bentuk yang membuat masyarakat tertarik untuk membelinya. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda (Putri Miranti, dan Lili Dasa Putri, 2021).

Saat ini sudah hampir semua orang menggunakan gadget mulai dari anak usia dini sampai usia dewasa. Pada dasarnya gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapat mempermudah seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh (Elfiadi, 2018). Namun, disaat penggunaan gadget tidak dapat lagi di kontrol dan juga menjadi suatu ketergantungan yang berlebihan justru akan memunculkan dampak bagi kehidupan seseorang tak terkecuali anak-anak

Anak yang kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang terdapat dalam gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, mereka akan dapat menambah pengenalan terhadap kosa kata baru dalam gadgetnya. Namun demikian, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan yang lainnya akibat disibukkan dengan gadget. Selanjutnya dari aspek perkembangan fisik-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuhnya (Elfiadi, 2018).

Pada dasarnya, *gadget* belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. (Ariston, dan Frahasini, 2018). Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya (Elfiadi, 2018).

Perkembangan merupakan perubahan akibat dari proses pengalaman dan kematangan. Sedangkan sosial adalah proses berinteraksi antara individu dengan orang lain di sekitarnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial adalah perubahan yang terjadi akibat dari proses kematangan dan pengalaman dalam berinteraksi antar individu dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Perkembangan sosial merupakan proses kematangan dalam melakukan kegiatan hubungan dalam interaksi sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar individu dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma yang terdapat di keluarga, moral dan tradisi, menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Interaksi sosial merupakan interaksi antara individu yang saling membutuhkan satu sama lain. Interaksi sosial mulai dari tingkat sederhana, yang didasari oleh kebutuhan yang dasar dan terbatas. Apabila individu semakin dewasa dan umurnya bertambah maka mengakibatkan kebutuhan seorang individu akan menjadi lebih kompleks (Chairilisyah, 2019).

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara

continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Pemberian gadget untuk anak usia di bawah 6 tahun pada dasarnya hanya sebatas pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, anak tidak boleh terlalu banyak diberikan kesempatan untuk bermain gadget. Pentingnya fungsi dan peran orang tua dibandingkan dengan gadget dalam fungsi edukasi, karna gadget sejatinya hanya digunakan sebagai sarana dalam edukasi. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberikan rangsangan sensorik secara langsung (Imron,2017). Misalnya meraba benda, mendengar suara, dan berinteraksi dengan orang lain.

Pentingnya sosial emosional anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gadget maka akan sangat berdampak dengan perkembangan

sosial emosional anak usia dini (Rahmawati, 2020). Kenyataan yang sering ditemui saat ini adalah anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tua yang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain gadget.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci, peneliti menemukan 10 dari 15 anak usia dini usia 4-6 tahun yang memiliki berbagai bentuk permasalahan yang dialami oleh anak yaitu dengan gadget. Pada saat observasi ada 10 anak salah satunya AZ dan LA yang lebih asyik dengan gadgetnya dibandingkan dengan bermain bersama teman sebayanya, serta kurangnya sosialisasi di lingkungan sekitarnya, dan tidak melakukan kegiatan atau rutinitas yang semestinya dilakukan anak-anak pada usianya.

Padahal pentingnya sosialisasi bagi anak usia dini karena untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gadget maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial anak usia dini.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Identifikasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini Di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini Di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci.
2. Mengetahui dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian mahasiswa guru PAUD terkait pengembangan keilmuan pada identifikasi dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini.

2. Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dan penanganan mengenai identifikasi dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian mengenai masalah yang serupa. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan yang bermanfaat serta dapat digunakan kelak ketika menjadi guru.