

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, masyarakat mengartikan *Gadget* sebagai alat elektronik nirkabel untuk berkomunikasi jarak jauh. *Gadget* juga mempunyai kelebihan yaitu mudah untuk dibawa kemana saja. Saat ini *Gadget* membawa pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Hal ini dapat kita lihat dari pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikirnya maupun pola tingkah lakunya.

Selain mempengaruhi kehidupan orang dewasa, ternyata penggunaan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari juga mempengaruhi kehidupan anak-anak. Sebuah survei oleh Common Sense Media di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah memiliki perangkat mobile sendiri tanpa adanya pengawasan orang tua. Banyak orang tua yang berpikir bahwa *Gadget* merupakan salah satu alat untuk "mengasuh" anak. Sebenarnya teknologi memiliki banyak manfaat bagi orangtua dan anak. Akan tetapi, penggunaan teknologi tersebut harus tetap diwaspadai mengingat adanya dampak buruk yang mungkin akan ditimbulkan jika teknologi tersebut disalahgunakan. Seperti halnya penggunaan *handphone* ataupun televisi yang sekarang sudah menjadi favorit keluarga, diyakini dapat membuat komunikasi berjalan satu arah saja sehingga interaksi anak dengan orangtua ataupun orangtua dengan anak menjadi berkurang.

Khuzma & Kahija (2017, h. 379-395) menyatakan bahwa anak pada era digital seperti saat ini sudah tidak asing lagi dengan perangkat teknologi terutama *Gadget*. Sudah banyak orang tua yang telah mengenalkan dan

memberikan *Gadget* ketika anak masih di usia dini. Menurut Alia & Irwanyah (2018, h. 66) kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Orangtua zaman dahulu sangat berbeda dengan orangtua zaman sekarang. Dahulu anak masih dibiarkan bermain diluar rumah bersama anak-anak lainnya dengan memainkan permainan tradisional. Sedangkan saat ini orangtua lebih memilih memberikan media digital tersebut langsung di genggam anak agar anak betah dirumah saja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, orang tua yang anaknya berumur 3-8 tahun mengatakan bahwa anak-anak mereka menggunakan *Gadget* terutama untuk bermain *games* (72%), menonton video (60%), aplikasi pendidikan (57%) diikuti oleh aplikasi lucu (31%), dan buku (14%). Unantenne (2014, h. 28) menyatakan bahwa rata-rata orangtua memperbolehkan anaknya bermain *Gadget* untuk tujuan edukasi. Namun pada kenyataannya, hasil survey menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak mereka menggunakan *Gadget* / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti *game*.

Karena kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi tersebut, anak-anak yang berusia dini juga sudah mampu untuk mengoperasikannya dengan lancar. Semenjak *Gadget* sudah menjadi suatu hal yang “Harus” dimiliki oleh masyarakat, hal tersebut tidak menutup kemungkinan banyak orang menjadi sedikit individualis. Bahkan ketika berkumpul, karena masing-masing sibuk dengan *Gadget*nya perkumpulan itupun menjadi sunyi tanpa adanya percakapan. *Gadget* mengubah interaksi langsung menjadi interaksi secara *online*. Dan tanpa

disadari hal ini dapat mengurangi interaksi langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar kita. Misalnya, orangtua sibuk dengan *Gadget*nya begitu juga dengan anak-anak dirumah padahal *Gadget* bukanlah kebutuhan primer.

Menurut Viandari & Susilawati (2019) pemakaian *Gadget* bagi anak sudah sepantasnya dibatasi. Ketergantungan terhadap *Gadget* dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Interaksi dibutuhkan untuk mendukung perkembangan otak anak, terutama anak-anak sebelum usia sekolah. Jika penggunaan *Gadget* oleh anak tidak didampingi oleh orangtua, bisa membuat anak menjadi pasif, otaknya tidak bekerja dengan optimal, kemampuan motorik tidak berkembang secara maksimal, serta rentang perhatiannya (*attention span*) menjadi sangat pendek (*2-3 minutes minds*).

Glen Dolman menyatakan bahwa perkembangan otak anak yang begitu pesat adalah pada anak usia dini. Otak anak usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila diberikan rangsangan yang sesuai dengan perkembangan motorik, intelektual, sosial-emosional dan berbicara anak. Lingkungan sosial yang baik memiliki peran yang penting dalam mendukung perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Menurut Susanto (2011, h. 154) masa lima tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berpikir, keterampilan berbahasa dan berbicara serta bertingkah laku sosial. Pada masa ini perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Susanto (2011, h. 140) menyatakan perilaku sosial penting untuk diterapkan pada anak usia dini untuk penyesuaian

sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul, bekerjasama dengan teman-teman atau lingkungan sekitar, tolong-menolong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain. Karena pada periode ini merupakan tahap perkembangan yang kritis, dimana perilaku sosial dibentuk.

Menurut Montessori dalam Agusniatih & Monepa (2019, h. 6) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitive. Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Sedangkan menurut Jamaris sebagaimana dikutip oleh Agusniatih & Monepa (2019, 38) karakteristik psikososial anak usia 4-6 tahun adalah perasaan humor berkembang lebih lanjut, sudah dapat mempelajari mana yang benar dan mana yang salah, sudah dapat menahan diri, pada usia 6 tahun anak menjadi sangat asertif, sering berperilaku seperti boss (atasan), mendominasi situasi, akan tetapi dapat menerima nasihat, sering bertengkar tetapi cepat berbaikan kembali, anak sudah dapat menunjukkan sikap marah, dan sudah dapat menerima peraturan dan disiplin.

Menurut Vygotsky dalam Indrijati (2017, h. 56) keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Di sisi lain, bagi Vygotsky bahasa berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain. Meskipun pada akhirnya anak-anak akan mempelajari sendiri beberapa konsep melalui pengalaman sehari-hari, Vygotsky percaya bahwa anak akan jauh lebih berkembang jika berinteraksi dengan orang lain.

Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial, dimana anak usia 5 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, memahami peraturan dan disiplin,

menunjukkan rasa empati. Anak seharusnya beradaptasi dengan lingkungan dan teman-temannya. Jika anak beradaptasi dengan baik di lingkungannya, maka hal tersebut akan membawa pengaruh positif pada anak, khususnya pada aspek bersosialisasi.

Di zaman modern ini, sering dijumpai anak-anak yang lebih senang bermain permainan modern, yang justru menjadikan mereka sebagai pemakai yang bisa mematikan kreatifitas anak itu sendiri, dibandingkan dengan bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Karena anak lebih memilih bermain game *online* daripada bermain permainan tradisional, anak menjadi cenderung asyik bermain sendiri. Padahal melalui aktivitas bermainlah anak-anak belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebayanya. Melalui bermain di lingkungan juga, anak bisa belajar memahami orang lain, beradaptasi dalam kelompok dan belajar berkomunikasi dengan orang lain.

Perkembangan teknologi berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Salah satu alasan orangtua memberikan *Gadget* kepada anak padahal anak masih berusia dini adalah supaya anak tersebut diam dirumah sehingga orangtua tidak susah untuk melakukan pengawasan. Banyak orangtua tidak tahu bahwa ternyata hal seperti ini mengganggu perkembangan sosial anak. Seharusnya anak perlu banyak melakukan interaksi dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya, agar anak tahu bagaimana situasi yang ada di luar rumahnya. Orangtua juga perlu mengetahui bahwa jika anak jarang atau tidak pernah terlibat dalam interaksi dengan teman-temannya, hal tersebut akan berpengaruh pada kepercayaan diri anak kelak.

Menurut penelitian Putriana, dkk (2019) perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor, bukan hanya dari stimulasi bermain *Gadget*-nya saja. Perkembangan sosial anak bergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan tempat tumbuh anak.

Interaksi anak dengan teknologi elektronik mengurangi aktivitas gerak karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga membatasi aktivitas fisik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* dapat membuat peran keluarga dan teman dapat tergantikan oleh *Gadget* sehingga individu lebih suka menyendiri, tidak melakukan kontak sosial dan anak akan cenderung mengalami keterlambatan perkembangan sosial. American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari. Kecenderungan penggunaan *Gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak pada *Gadget* juga menimbulkan kesenjangan sosial diantara anak yang memiliki *Gadget* dengan anak yang tidak memiliki *Gadget*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di desa Ketaren Kabupaten Karo, dengan jumlah anak 5 orang menyatakan bahwa bermain *Gadget* memang lebih menyenangkan dibandingkan bermain di lingkungan bersama teman-teman. Hal tersebut dikarenakan berbagai aplikasi yang ada di dalam *Gadget* seperti game, tiktok dan youtube. Hasil prasarvei berupa observasi di desa Ketaren juga memperlihatkan bahwa banyak anak-anak menggunakan *Gadget*

dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan *Gadget* tersebut.

Maka dari pemaparan diatas bahwa ada pro kontra yang tidak kunjung usai mengenai *Gadget* untuk anak. Di satu sisi, orangtua tidak ingin anaknya tertinggal dalam hal teknologi, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *Gadget*. Kalau belum memakai *Gadget* berarti masih ketinggalan zaman. Dan ternyata di sisi lain, *Gadget* memberikan dampak negatif secara fisik dan mental untuk perkembangan anak, sebab orang tua belum mengerti saja bahwa kecanduan *Gadget* sangat berbahaya bagi anak dan dapat mengganggu psikis dan fisik anak. Karena *Gadget* adalah hal yang tidak dapat ditinggalkan sepenuhnya dan tidak selalu membawa pengaruh baik, perlu adanya pembatasan dalam penggunaannya. Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *Gadget* dan orangtua juga harus menyiapkan kegiatan lain yang membuat anak bisa berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mukarromah (2019) bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh *Gadget* saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu televisi. Menurut Sinta (2018) orang tua boleh memberikan *Gadget* pada anak dengan catatan selalu terus mengawasi anak, memberikan batas waktu penggunaan *Gadget*, mengkhususkan *Gadget* anak, pemblokiran iklan, melakukan pemeriksaan *Gadget* anak, membatasi koneksi internet, dan memilih aplikasi yang dapat mengasah perkembangan anak. Serta Orang tua disarankan untuk lebih sering berbicara dan memberikan

rasa kepedulian terhadap anak, supaya anak lebih merasakan berinteraksi daripada seringnya bermain *Gadget*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Anak Usia Dini (Usia 5-6 Tahun) di Desa Ketaren. Penelitian ini meneliti hubungan antarvariabel, apakah intensitas penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap perubahan interaksi sosial anak usia dini (5-6tahun), khususnya di Desa Ketaren Kabupaten Karo dengan jumlah populasi penelitian sebanyak 10 orang anak dan jumlah sampel penelitiannya 10 orang anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pemberian *Gadget* oleh orang tua kepada anak yang masih berusia dini.
2. Anak menggunakan *Gadget* untuk hiburan seperti bermain *game* bukan untuk edukasi.
3. Di zaman sekarang ini anak lebih memilih bermain *Gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya.
4. Interaksi anak dengan *Gadget* mengurangi aktivitas interaksi anak dengan teman-teman bahkan keluarganya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, dan mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan pada permasalahan yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun.

2. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Desa Ketaren
3. Indikator yang diukur adalah durasi, frekuensi penggunaan *Gadget* serta kemampuan berinteraksi sosial melalui lembar pengamatan dalam bentuk lembar kuesioner dan pedoman observasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Anak Usia Dini (5-6 tahun) di Desa Ketaren?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* terhadap perubahan interaksi sosial anak usia dini (5-6 tahun) di Dusun I Desa Ketaren

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran dan masukan mengenai pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* terhadap perubahan interaksi sosial anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh bermain *Gadget* pada anak usia dini.
- b. Bagi orang tua, hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan atau bahan pertimbangan mengenai pengaruh *Gadget* terhadap interaksi sosial anak.

c. Bagi masyarakat, hasil dari penelitian ini bisa menjadi sumber informasi dan masukan bagi masyarakat desa Ketaren mengenai pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini.



THE
Character Building
UNIVERSITY