

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, gadget sudah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi anak-anak maupun orang dewasa. Saat ini perkembangan teknologi sangat maju dan berkembang sangat pesat. Dahulu, kondisi teknis desa masih jauh dibandingkan kota besar. Di era ini kesenjangan teknologi mulai dijumpai dengan berbagai teknologi informasi yang semakin maju.

Menurut Pebriana (2017, hal.2) menjelaskan bahwa Gadget saat ini merupakan wujud nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan melalui perkembangannya tentu sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat, baik dari segi cara berpikir maupun perilakunya. Saat ini gawai sudah bukan lagi menjadi benda asing, hampir semua orang memilikinya, tidak hanya masyarakat perkotaan saja yang memiliki gawai, namun para petani juga memilikinya. Tentu saja teknologi seperti gawai dapat memudahkan aktivitas manusia dalam jangka waktu yang tidak lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa, penggunaan gawai juga berdampak pada anak-anak, salah satunya adalah kemampuan bersosialisasi.

Di Dalam gadget sekarang ini banyak sekali permainan video game, seperti Playstation, game online, dan game-game dari gadget terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati orang dewasa maupun anak usia dini.

Anak usia dini merupakan masa yang paling penting dan mendasar dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini

merupakan kelompok anak usia 0-6 tahun, rangsangan yang diberikan kepada anak pada usia ini sangat berperan penting dalam tugas perkembangan anak selanjutnya. Dengan memberikan stimulasi yang tepat pada anak, maka dapat meningkatkan tumbuh kembangnya serta mengoptimalkan tumbuh kembang anaknya agar tumbuh kembangnya tidak terhambat. (Pratiwi, 2017).

Menurut Budhianto (2022) terdapat enam aspek yang harus dikembangkan dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional. Dari keenam aspek perkembangan tersebut, salah satu aspek perkembangan yang sangat perlu dikembangkan dan difokuskan untuk memberikan rangsangan adalah aspek perkembangan sosial emosional.

Anak usia dini tidak lepas dari perkembangan sosio-emosional, perkembangan sosio-emosional merupakan suatu proses dimana anak belajar beradaptasi untuk memahami situasi dan emosi dengan cara berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya serta mendengarkan, mengamati dan meniru apa yang dilihat anak (Tirtayani. Menurut Tirtayani (2014, h. 14) Sosial dan emosional berkaitan dengan aspek perkembangan lainnya, baik fisik maupun mental. Keterampilan ini melengkapi fungsi anak dalam emosi yang mengarah pada ingatan, penalaran, fokus pada anak dalam efek psikologis dari tekanan, dan mempengaruhi sikap, minat dan efek psikologis lainnya.

Anak usia 5-6 tahun berada pada fase perkembangan yang sangat penting, dimana mereka mengalami perkembangan sosial emosional yang penting. Pada tahap ini, anak mulai belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya,

mengidentifikasi dan mengekspresikan emosi, mengembangkan pemahaman tentang perasaan orang lain, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Yudha dkk (2005) menyatakan bahwa Perilaku emosional anak sangat dipengaruhi oleh reaksi sosial terhadap perilaku emosional anak. Indra sosial anak dikembangkan melalui rangsangan. Rangsangan tersebut meliputi rangsangan pendengaran, rangsangan sentuhan, rangsangan sosial, dan rangsangan penglihatan. Dari pendapat tersebut terlihat bahwa perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan sekitar, melalui lingkungan sekolah guru dapat mendorong dan memberikan rangsangan agar perkembangan perkembangan sosial emosional anak dapat optimal.

Emosi sosial anak usia dini perlu dikembangkan karena emosi sosial merupakan kemampuan pertama anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Izzaty dkk. (2008) bahwa banyak keluarga dan pendidik anak usia dini yang menekankan pentingnya perkembangan sosial emosional pada anak usia dini atau prasekolah. Berdasarkan pandangan tersebut, perkembangan sosio-emosional anak harus dikembangkan pada awal sekolah, karena sebelum memasuki lingkungan sekolah, anak hanya mengenal lingkungan keluarga. Oleh karena itu, ketika anak memasuki lingkungan sekolah, ia sudah mempunyai kemampuan dasar sosial-emosional untuk beradaptasi dengan lingkungan baru.

Menurut Wiyani (2014, h. 133) standar tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun terdiri dari beberapa indikator yaitu: 1) dapat

berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, 2) dapat menunjukkan rasa percaya diri, 3) dapat menunjukkan sikap mandiri, 4) dapat menunjukkan emosi yang wajar, 5) terbiasa menunjukkan sikap kedisiplinan dan menaati aturan, 6) dapat bertanggung jawab, 7) terbiasa menjaga lingkungan.

Menurut Tirtayani (2014, h. 18) ada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak yaitu 1) pengaruh keadaan individu sendiri (internal), 2) konflik-konflik dalam proses perkembangan, 3) sebab-sebab lingkungan diantaranya: lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal, dan lingkungan sekolah.

Dari penelitian Zaini & Soenarto (2019) menunjukkan bahwa tingkat penggunaan smartphone pada anak usia TK 4-6 tahun yaitu sebesar 94%. Penyebab tingginya tingkat penggunaan smartphone pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) smartphone dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, 2) smartphone dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak dan 3) smartphone dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak tidak cerewet dan rewel.

Menurut Purwijayanti & Munir (2021) didapati bahwa Gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget.

Sedangkan menurut Rohmayani (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kebanyakan anak marah ketika mengetahui baterai game/perangkat/gadget yang mereka mainkan mati atau diganggu saat bermain, anak menjadi marah. Dan

kebanyakan anak juga marah jika tidak diperbolehkan bermain. Namun, jika anak merasa tidak nyaman berada di taman bermain, sebagian besar anak tidak akan meninggalkan taman bermain dan sebagian besar anak akan dapat bermain dengan teman sebayanya.

Kekel dkk (2022) Adanya dampak positif dan dampak negatif pada objek, dampak positif yang dialami yaitu adanya pengawasan dari orang tua pada saat bermain gadget dan memberi batasan dan durasi waktu pada saat bermain gadget serta berpartisipasi aktif pada saat berkegiatan. Kemudian dampak negatif yang dialami yaitu, kurangnya pengawasan orang tua dan ketidaksesuaian waktu dan durasi bermain gadget serta kurangnya partisipasi dalam beraktivitas.

Pada kenyataannya dalam pengamatan peneliti saat melakukan observasi awal di Desa Lumban Huayan Kecamatan Sosa Kabupaten Padang Lawas kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun belum semuanya berkembang sebagaimana mestinya ketika sedang menggunakan gadget, dimana masih terdapat anak yang belum mampu berinteraksi dengan baik saat bermain gadget, seperti halnya ketika temannya mengajak dia berbicara dan orangtuanya memanggilnya anak tersebut cenderung tidak menjawab. Kemudian, masih terdapat anak yang belum terbiasa menunjukkan sikap kedisiplinan saat bermain gadget, seperti halnya ketika anak selesai bermain lego atau puzzle, anak tidak meletakkan permainan lego di kotak mainannya, atau mengembalikan puzzle ke tempat semula karena ingin cepat-cepat bermain gadget. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengawasan orangtua dan tidak mencontohkan hal yang seharusnya kepada anak. Orang tua yang tidak mengatur atau memantau

penggunaan gadget anaknya dan bisa membuat anak lebih bebas untuk menghabiskan waktu dengan gadget.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Gadget Dan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Lumban Huayan Kecamatan Sosa Kabupaten Padang Lawas”.

1.2 Fokus Masalah

Fokus penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Durasi penggunaan gadget pada anak.
2. Bentuk pendampingan orangtua saat anak menggunakan gadget.
3. Kemampuan berinteraksi anak saat menggunakan gadget.
4. Penggunaan gadget terhadap sikap kedisiplinan anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana durasi penggunaan gadget pada anak usia dini?
2. Bagaimana bentuk pendampingan orangtua saat anak menggunakan gadget?
3. Bagaimana kemampuan berinteraksi anak saat menggunakan gadget?

4. Bagaimana penggunaan gadget terhadap sikap kedisiplinan anak?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan informasi tentang:

1. Durasi penggunaan gadget pada anak usia dini.
2. Bentuk pendampingan orangtua saat anak menggunakan gadget.
3. Kemampuan berinteraksi anak saat menggunakan gadget.
4. Penggunaan gadget terhadap sikap kedisiplinan anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini.

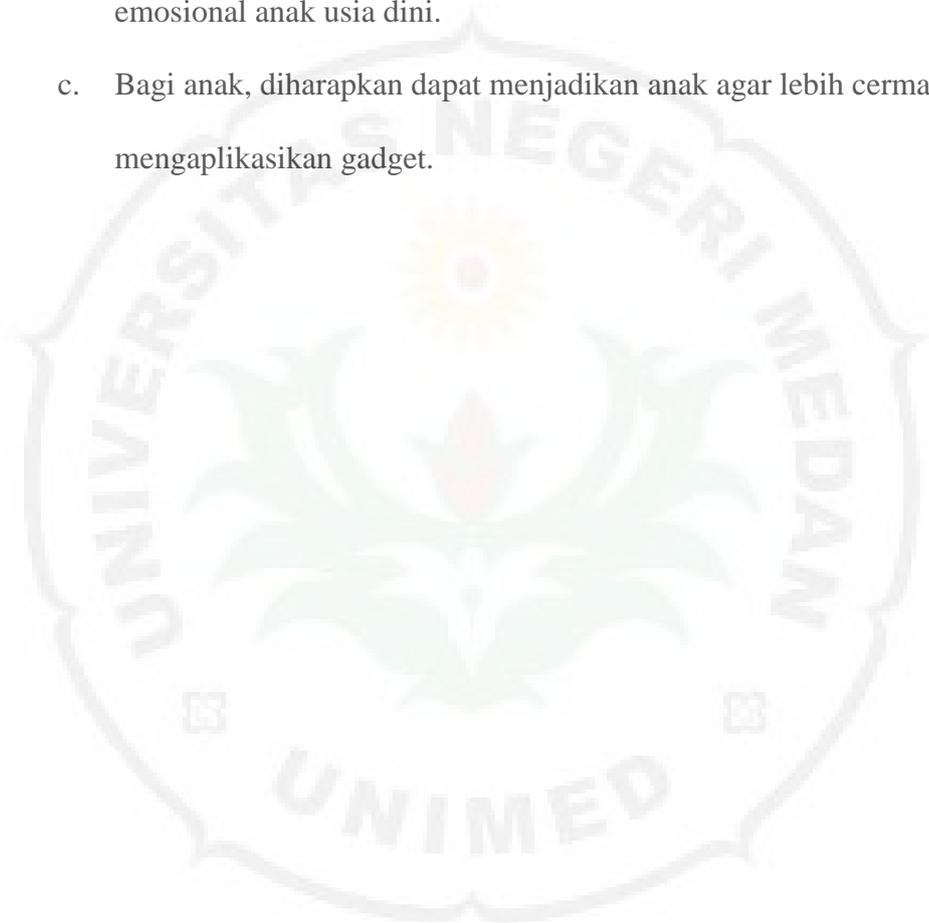
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberi wawasan penulis tentang anak usia dini terutama yang berkaitan dengan penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini.

2. Manfaat Psikis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui bagaimana pemakaian gadget terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini.

- b. Bagi orangtua, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orangtua akan penggunaan gadget bagi perkembangan anak sosial emosional anak usia dini.
- c. Bagi anak, diharapkan dapat menjadikan anak agar lebih cermat dalam mengaplikasikan gadget.



THE
Character Building
UNIVERSITY