

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini, gadget sudah menjadi salah satu kebutuhan utama baik dari anak-anak sampai dewasa. Bukan hanya untuk berkomunikasi saja gadget juga sudah banyak dapat membantu aktivitas manusia. Peranan gadget tidak dapat lagi lepas dari kehidupan manusia.

Menurut Pebriana (2017 h.2) menjelaskan bahwa

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, 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.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi pola asuh orangtua, sekarang orang tua sangat mudah memberikan gadget berupa smartphone atau telepon genggam kepada anaknya yang masih usia balita, diantaranya demi memenuhi keinginan sang anak, demi menjawab tuntutan perkembangan, demi kemudahan dalam pengasuhan anak, sehingga anak cenderung bersifat individu, tertutup, dan kurang peduli kepada apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya dalam pola interaksi sosial

Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan (Nurmalitasari, 2015)

Beberapa ahli juga sangat meyakini bahwa penggunaan gadget sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon dan tidak ada umpan balik.

Hakikat anak usia dini menurut Febriana (dalam Augusta, 2012) adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

Menurut Yuliani (dalam Sofyan 2018 hal.33) Perkembangan sosial anak usia lima sampai enam tahun adalah sebagai berikut: (1)Menyatakan gagasan yang kaku terhadap jenis kelamin. (2)Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek. (3)Sering bertengkar, tetapi dalam jangka waktu yang singkat. (4)Dapat berbagi dan mengambil giliran. (5)Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah.(6)Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat

penting.(7)Ingin menjadi yang nomor satu. (8)Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.

Awal perkembangan sosial pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah.Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma dalam masyarakat. Proses ini biasanya disebut dengan sosialisasi. Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan.

Pentingnya berinteraksi sosial dengan teman sebayanya di lingkungan rumah maupun sekolah. Anak yang mempunyai kemampuan interaksi yang baik dengan teman sebayanya, maka anak tersebut akan memiliki teman yang banyak dan secara tidak langsung tingkat sosial anak itu sudah mampu berinteraksi dengan baik.

Pola perilaku sosial anak usia 5-6 tahun menurut Sujiono dalam (Mayar 2013 hal 461) yakni :

“[1] Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek.[2]Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat. [3]Dapat berbagi dan mengambil giliran. [4] Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah. [5] Ingin menjadi yang nomor satu .[6] Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.

Dari penelitian Pebrina (2017) menunjukkan bahwa kebanyakan gadget yang diberikan orang tua kepada anak nya adalah berdasarkan

keinginan anaknya dan terkadang juga dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia dini. Pada hasil penelitian beliau memaparkan bahwa berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.

Sedangkan menurut Kadek Dwinita Viandari dkk (2019) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi yang asosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto & Onibala, 2015).

Hal tersebut sesuai juga dengan pada penelitian Arif Marsal dkk (2017) bahwa pola interaksi sosial pada anak balita yang mereka miliki paling tinggi dipengaruhi oleh smartphome, karena menurut responden smartphome menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak dan merupakan salah satu alat yang mempengaruhi anak untuk memiliki sifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan. Selain itu smartphome juga mengubah kebiasaan komunikasi anak dalam berkomunikasi langsung menjadi serba menggunakan smartphome dan anak lebih menghabiskan waktu untuk bermain dengan menggunakan smartphome.

Menurut penelitian Milana Abdillah Subarkah (2019) didapati bahwa bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Peran orang tua penting terhadap perkembangan anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya, tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua

mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik

Dan juga pada penelitian femmi Nurmalitasari (2015) Dalam konteks sosial emosi, emosi cenderung mendorong aktivitas sosial seseorang. Kompetensi sosial ditentukan oleh kompetensi emosi seseorang. Seseorang dengan kecerdasan emosional yang tinggi cenderung menjadi pribadi yang kompeten secara sosial.

Fakta dilapangan terdapat orangtua yang mengatur jadwal anaknya dalam bermain gadget pada hari-hari tertentu, misalnya anak hanya diperbolehkan bermain gadget pada hari sabtu dan minggu atau membatasi jam jam bermain gadget anak, selain itu juga terdapat orang tua yang membebaskan anaknya setiap hari bermain gadget dan tidak memperdulikan lama penggunaan bermain gadget anak . Beberapa orangtua menjawab bahwa mereka memberikan gadget ke anaknya supaya orangtua cepat selesai mengerjakan pekerjaan rumah dan anak tenang dengan gadgetnya karna didesak oleh anak yan terlalu rewel. Anak yang biasanya tidak di kontrol pemakaian gadget nya biasanya lebih individualis dan interaksi sosialnya tidak seperti anak umum nya .Mereka cenderung lebih suka bermain sendiri bermain dengan teman teman nya maupun di dampingi oleh orang tua.

Berdasarkan observasi peneliti di Desa Sitinjo II anak anak yang berusia 5-6 tahun yang sudah diperbolehkan orang tua nya menggunakan gadget mengalami perkembangan sosial yang beda dimana orang tua yang

bebas memberikan gadget kepada anaknya membuat interaksi mereka menjadi tidak sesuai dengan umurnya. Anak-anak lebih memilih berdiam di rumah dan bermain gadget daripada melakukan aktivitas bermain bersama dengan teman sebayanya. Anak-anak yang dijumpai juga lebih pasif dan pendiam, banyak anak yang menggunakan gadget lebih individualis dan memilih mengurung diri di rumah daripada keluar rumah untuk bersosialisasi padahal anak umur 5-6 tahun seharusnya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan bersosialisasi. Selain interaksi sosial anak yang menjadi lebih pasif, anak-anak yang bermain gadget juga lebih kasar bertingkah dan berbicara dikarenakan banyaknya aplikasi gadget terutama game yang tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Salah satu peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak-anaknya adalah dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya dan sesekali mengajak anak bermain diluar bersama teman-temannya tanpa menggunakan gadget. Dengan cara

tidak merepotkan orang tua Salah satu peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak-anaknya adalah dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya dan sesekali mengajak anak bermain itu, orang tua dapat mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak- anaknya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Sitinjo II Kecamatan Sitinjo Kabupaten Dairi”**.

1.2 Fokus Penelitian

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. Bagaimana perilaku interaksi anak dalam menggunakan gadget
2. Bentuk bentuk interaksi anak yang sudah menggunakan gadget
3. Upaya orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan gadget .

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perilaku interaksi anak yang menggunakan gadget ?

2. Bagaimana bentuk bentuk interaksi anak yang menggunakan gadget ?
3. Apa solusi yang diberikan orang tua pada anak yang kecanduan gadget?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Interaksi anak yang sudah menggunakan gadget
2. Bentuk bentuk interaksi anak yang sudah menggunakan gadget
3. solusi yang diberikan orang tua pada anak yang kecanduan gadget

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.5.1 Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

1.5.2 Secara praktis

a. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua akan adanya pengaruh gadget bagi interaksi sosial anak

b. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan gadget dan interaksi sosial anak usia dini