

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dasar pembentukan kepribadian maupun karakter diperoleh dari pendidikan sejak dini. Sebelum masuk sekolah dasar, pendidikan anak usia dini adalah tingkat pendidikan pertama anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak adalah anugerah Tuhan bagi setiap orang. Keberadaan anak sangat ditunggu oleh orang tua. Sebelum memasuki pendidikan anak usia dini (PAUD), guru pertama terhadap anak yaitu orang tua. Untuk membentuk kepribadian anak orang tua sangat memiliki peranan penting. Orang tua merupakan cerminan yang dapat dicontoh oleh anak. Pengasuhan orang tua kepada anak begitu penting untuk tumbuh kembang anak. Masa emas (golden age) adalah rentang usia 0-6 tahun. (Agus Wibowo, 2017, h. 25). Masa ini cuma terjadi sekali di kehidupan manusia, begitu juga dengan pesatnya proses tumbuh kembang pada masa ini. Salah satunya adalah aspek interaksi sosial anak.

Manusia merupakan insan yang tidak bisa hidup tanpa pertolongan orang lain. Kebutuhan kita akan orang lain bukan hanya kebutuhan yang tambahan atau pelengkap saja. Interaksi yang kita butuhkan bukan sekedar interaksi saja, akan tetapi di dalam interaksi tersebut harus membangun dasar kasih sayang, ketulusan dan harmoni. Chaplin (dalam Bimo Walgito, 2011: 3) menjelaskan

bahwa “Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang mempengaruhi satu dengan yang lainnya”. Interaksi dilakukan semua orang baik dewasa sekalipun anak usia dini. Pada usia dini, interaksi sosial memang harus diajarkan kepada anak agar dikemudian hari anak dapat berinteraksi dengan baik.

Berdasarkan tingkat pencapaiannya perkembangan anak interaksi pada anak usia 5-6 tahun semestinya sudah dapat bermain dengan teman sebayanya, mengetahui perasaan temannya, merespon secara wajar dan sebagainya. Interaksi sosial pada anak usia dini juga memerlukan dorongan dari beberapa pihak, diantaranya: Keluarga, masyarakat maupun lingkungan sekolah. Di era sekarang ini teknologi semakin canggih interaksi anak pun semakin berkurang. Pada usia dini anak sudah diberikan oleh orang tuanya teknologi yang begitu canggih, yaitu: *Smartphone*. Tanpa disadari oleh para orang tua bahwa *smartphone* sangat berbahaya pada anak ketika anak mengalami kecanduan.

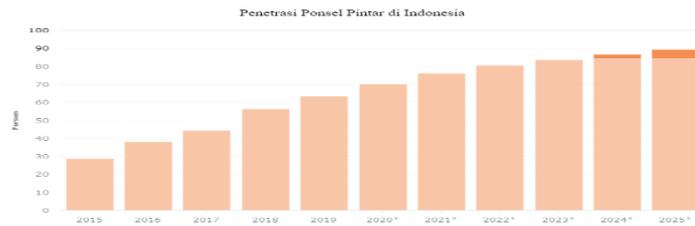
Wolf (dalam Mulawarman 2020, h. 23) *smartphone* merupakan alat komunikasi yang diciptakan untuk mempermudah aksesibilitas manusia. *Smartphone* sudah tidak asing lagi di kelompok usia 5-6 tahun yang semestinya belum patut menggunakan *smartphone*. Tidak salah memang *smartphone* sudah dikenal dan disukai oleh anak-anak. *Smartphone* sudah merupakan sahabat wajib yang sudah tidak bisa lepas di setiap kalangan manusia (Muhammad Fitri Rahmadana, 2021, h. 16). Pemakaian *smartphone* bukan hanya di kelompok pekerja, tetapi anak usia dini. Pada saat ini, *smartphone* telah ramai di kalangan masyarakat di seluruh dunia. *Smartphone* merupakan teknologi yang berkembang pesat dan memiliki berbagai kegunaan. Tentu saja anak di usia dini tertarik dengan *smartphone* karena tampilannya yang sangat begitu menarik. Di

era sekarang ini, masyarakat di seluruh dunia sudah sangat bergantung dengan *smartphone*. *Smartphone* memang menjadi sebuah alternatif yang membuat anak diam dirumah. Ketika diberikan *smartphone* anak akan sibuk bermain berjam-jam.

“Problematika penggunaan *smartphone* merupakan permasalahan-permasalahan yang muncul akibat penggunaan cellular phone yang berlebih sehingga berdampak pada psikis, kinerja dan kehidupan sosial” Panova Carbonell (dalam Mulawarman, 2022, h. 26). *Smartphone* memang telah mengambil alih banyak nilai di kehidupan sosial, bahkan anak-anak sekalipun dengan rela mengabaikan teman bermainnya atau teman sebaya demi bermain *smartphone*. Berdasarkan observasi awal, di Lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidimpuan terkait dengan penggunaan dan pengenalan *smartphone*, hampir semua anak sudah mengenal serta memakainya. Peneliti melihat kurangnya pengawasan orang tua ketika anak menggunakan *smartphone*. Dengan hadirnya *smartphone* juga membuat anak semakin malas dan juga interaksi yang dilakukan juga berkurang. Anak-anak lebih suka bermain di *smartphone* daripada teman sebayanya. Penggunaan *smartphone* yang digunakan oleh anak menurut peneliti sudah tidak wajar lagi karena menggunakan *smartphone* kurang lebih 6 jam sehari. Anak akan berhenti bermain *smartphone* ketika mereka mengantuk atau sudah merasa lelah. Dari observasi di lapangan, perangkat yang digunakan oleh anak yaitu game, youtube, kamera, tik tok, dan sebagainya. Maka dari itu, jika seorang anak bermain *smartphone* dari hari ke hari dan lupa akan waktu akan menimbulkan kecanduan pada dirinya. Jika anak sudah kecanduan, sulit baginya untuk berinteraksi

dengan orang lain karena yang dibenaknya hanya *smartphonenya* saja. Semakin berkembangnya perangkat di *smartphone*, maka semakin berbondong-bondong masyarakat beralih ke *smartphone* dan meninggalkan permainan tradisional bahkan menghiraukan orang-orang di sekitarnya, sampai-sampai acuh tak acuh ketika dipanggil maupun diperintah oleh orang tuanya. Sesuai dengan definisi operasional bahwa variabel penggunaan *smartphone* ditentukan dari durasi penggunaan *smartphone*, perilaku egosentris, perilaku emosional dan jenis konten yang digunakan. Begitu dengan variabel interaksi sosial ditentukan oleh kontak sosial dan komunikasi sosial

Penggunaan *smartphone* tentunya memiliki dampak, baik dari dampak negatif maupun positif. Berdasarkan Penelitian sebelumnya, menurut (Muhammad Zaini dan Soenarto, 2019) hampir seluruh anak usia dini sudah mengenal teknologi digital khususnya *smartphone*, di usia mereka yang masih dini sudah bisa memainkan *smartphone* dengan sendiri. Kemudian menurut (Ventin Rosa Mirananda & Mallevi Agustin Ningrum, 2018) Anak yang menghabiskan waktu sehari-harinya menggunakan *smartphone* sehingga anak tersebut tidak dapat berinteraksi dengan daerah sekitarnya karena sibuk dengan *smartphonenya*. Sedangkan menurut (Monica, dkk, 2018) pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia dini ternyata berdampak negatif dalam kehidupan sosialnya. Seperti yang termuat dalam grafik prediksi peningkatan penggunaan *smartphone* dari tahun 2015 hingga 2025.



Gambar 1.1. Grafik prediksi peningkatan penggunaan *smartphone* dari tahun 2015-2025

Sumber: Statista, Juli 2021

Prediksi grafik di atas menyatakan bahwa dari tahun ke tahun penggunaan *smartphone* semakin meningkat. Bahkan pada 1 tahun terakhir penggunaan *smartphone* mencapai 75% dan terus meningkat hingga tahun ini. Peningkatan penggunaan *smartphone* begitu cepat diakibatkan tidak orang dewasa saja yang memakai *smartphone* melainkan anak-anak.

Smartphone memang memberikan banyak manfaat termasuk untuk kalangan anak-anak. Anak memiliki karakteristik yang begitu unik, dikarenakan tumbuh kembang anak yang begitu cepat. Anak juga suka meniru orang-orang di sekitarnya. Seperti halnya jika orang tuanya menggunakan *smartphone* anak di usia 5-6 tahun juga ingin menggunakan *smartphone* karena tingkat ingin tahu anak juga sangat tinggi. Maka dari itu, sesuai dengan uraian belakang, maka peneliti berinisiatif untuk mengadakan penelitian yakni: Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidimpuan Tahun 2022.

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang, adapun identifikasi masalahnya yaitu:

1. Anak-anak lebih bahagia bermain di *smartphonenya* daripada bersama teman sebayanya
2. Kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan *smartphone* anak
3. Hadirnya *smartphone* membuat anak semakin malas

1.3. Batasan Masalah

Cakupan pembahasan dalam penelitian ini yakni: Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun di Lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidempuan Tahun 2022.

1.4. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidempuan Tahun 2022”.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidempuan Tahun 2022.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Psikis

a. Bagi Orang tua

Kepada orang tua diharapkan supaya memberi pemahaman kepada anak, kapan ia diberi peluang untuk bermain *smartphone*.

b. Bagi Anak

Diharapkan dapat menjadikan anak agar lebih cermat dalam mengaplikasikan *smartphone*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu menambah pengetahuan maupun wawasan terkait dengan pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Lingkungan III Kelurahan Tanobato Kota Padangsidempuan Tahun 2022.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang lebih lanjut perihal pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.