

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai pada saat ini. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*, setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smartphone*, dan lain-lain.¹

Pada era globalisasi *gadget* sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Palsalnya *gedget* tidak hanya beredar di kalangan remaja dan dewasa saja, tetapi juga di kalangan anak-anak. *Gadget* yang awalnya hanya bisa dibeli oleh seseorang yang memiliki penghasilan tinggi, sekarang seseorang yang berpenghasilan pas-pasanpun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala (kredit). Tidak jarang sekarang banyak produsen *gadget* yang sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pasarannya.²

¹ Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15.1 (2019), 125–39 <<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>>.

² wahyu novita Sari dan Nurul Khotimah, "dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun," *Jurnal PAUD teratai*, 05.december (2016), 182–86 <<http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>>.

Tidak salah memang, *gadget* dengan model terbaru sangat menarik bagi anak-anak. Model *gadget* terbaru sangat jauh berbeda fiturnya dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya bisa digunakan untuk telepon dan mengirim pesan, ditambah lagi dengan desain yang kurang menarik bagi anak. Sedangkan, *gadget* dengan model terbaru telah berevolusi menjadi sebuah barang yang seakan wajib dimiliki oleh sebagian orang, didukung dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touch screen* yang semakin membuatnya diminati oleh banyak kalangan termasuk anak-anak, selain itu pula *gadget* model terbaru dapat diisi dengan berbagai macam aplikasi yang dapat diinstal sendiri oleh penggunanya. Seperti *games* yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan pelajaran, petualangan, dan masih banyak jenis *games* lainnya. *Design* pada setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan menggunakan karakter yang disukai oleh anak-anak, maka tidak heran jika sangat disukai oleh anak pada masa ini.³

Namun penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan memiliki dampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan mengalami ketergantungan sehingga menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak setiap harinya, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarganya. Hal ini sangat mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih belum stabil, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang sangat

³ Sari dan Khotimah.

tinggi, sehingga akan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Oleh karena itu penggunaan *gadget* pada anak perlu mendapatkan perhatian dan pengawasan khusus dari orang tua.⁴

Banyak kasus mengenai dampak negatif dari *gadget* ini yang sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, kecanduan game, bahkan terkadang juga konten-konten yang berisi pornografi. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gedget* dalam mengisi kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, sekolah dan lingkungan bermain anak, sehingga sebagai anak cenderung lebih senang menikmati sajian aplikasi (*game*) dari sebuah *gadget* yang mereka miliki dibanding dengan bermain bersama teman sebayanya di lingkungan rumah. Dengan didasari oleh rasa ingin tahu dan penasaran yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya.

Kejadian semacam itu tentu saja harus menjadi perhatian dari berbagai pihak untuk lebih meningkatkan kewaspadaan terhadap anak dalam penggunaan *gedget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua yang memiliki peran utama dan yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Sebagai orang tua harus memiliki batasan waktu serta aturan yang jelas tentang pemberian *gadget* pada anak. Jangan sampai orang tua mengandalkan

⁴ Don Operario et al., "dampak penggunaan gadget pada anak usia dini," *BMC Public Health*, 5.1 (2017), 1–8
<<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298><http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005><http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58><http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>>.

gadget untuk selalu menemani keseharian anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan dan mengganggu kesibukan orang tua.⁵

Berdasarkan uraian di atas, muncul ketertarikan untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, dan durasi pemakaian *gadget*), dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* (dampak positif maupun dampak negatif) yang terjadi di POS PAUD Budi Utomo Desa Kedungdowo Kec. Sugihwaras Kab. Bojonegoro. Hal tersebut perlu dilakukan karena pada masa pandemi seperti sekarang ini pembelajaran dilakukan secara daring, dan anak akan memiliki kesempatan lebih banyak untuk bermain *gadget*. Apalagi dengan latar belakang orang tua anak yang sibuk, rata-rata memilih *gadget* sebagai alternatif untuk menemani anak agar diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang sedang berada dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan, baik fisik maupun mental. Pada usia ini sering disebut sebagai masa-masa keemasan atau “golden age” yang membutuhkan rangsangan dan stimulasi dari orang tua, pendidik dan pendamping anak. Masa ini merupakan masa kritis dalam rentang perkembangan, yang telah dipahami oleh banyak orang tua dan masyarakat, masa ini juga sangat berperan aktif dalam proses pertumbuhan maupun perkembangan keenam aspek yaitu fisik, bahasa, intelektual atau

⁵ Operario et al.

kognitif, emosi, sosial, moral, dan agama.⁶ Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sabagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Karena sesungguhnya anak terlahir dalam kondiso tidak mengetahui apapun.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur’ (QS An- Nahl : 78).”

Anak adalah individu kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu, aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi,

⁶ Anita Yus, Model Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. ix.

memiliki daya perhatian pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.⁷

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan usia anak lainnya. Menurut (Hartati, 2005) karakteristik anak usia dini salah satunya adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dalam diri setiap anak perlu dikembangkan nilai-nilai dasar yang dapat digunakan secara fungsional dalam kehidupannya kelak. Diantara aspek mendasar adalah pengembangan sosial emosional yang memadai. Sejak dini anak harus sudah dikenalkan pada kemampuan mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi, serta perilaku sosialnya agar dapat merespons dengan baik setiap kondisi emosi dan sosial yang muncul dihadapannya.⁸

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi antara anak dengan orang lain, dimulai dari orangtua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan

⁷ Slamet Suyanto, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), hlm. 33-34.

⁸ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, Metode Pengembangan Sosial..., hlm.5.8.

perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.⁹

Anak usia dini memiliki ketertarikan dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala hal yang terjadi di sekelilingnya.¹⁰ Termasuk juga dengan apa yang dilakukan orang tuanya saat menggunakan *gadget*. Saat anak sudah mengenal *gadget* dia akan penasaran dengan apa yang ada didalamnya. Untuk menghilangkan rasa penasarannya, anak akan menggunakan *gadget* dikesehariannya. Dengan durasi penggunaan yang semakin meningkat akan menyebabkan anak selalu ingin mengoprasikannya. Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan uswitch.com menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan smartphone ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun.¹¹

Berdasarkan wawancara awal dengan orang tua anak yang dilakukan pada Jum'at, 12 Maret 2020 pada jam 10.00 WIB (setelah kegiatan pembelajaran), anak masih terus menggunakan *gadget* walaupun kegiatan pembelajaran telah selesai. Mereka menggunakannya untuk memainkan game dan menonton

⁹ Suryadi, Psikologi Belajar PAUD, (Yogyakarta : Bintang Pustaka Abadi, 2010), hlm 109.

¹⁰ Mukti Amini, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 65 <repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>.

¹¹ M Murdaningsih, D., & Faqih, "Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadge," 2014 <<http://www.republika.co.id/berita/tren%0Adtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-%0Ajutaan-anak-usia-sd-kecanduan-%0Agadget>>.

youtube. Dan mereka menggunakannya dengan durasi waktu yang berbeda-beda.

Berdasarkan konteks penelitian diatas penulis ingin melakukan sebuah penelitian, dan mengambil judul **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3 – 4 Tahun di POS PAUD BUDI UTOMO Desa Kedungdowo Kec. Sugihwaras Kab. Bojonegoro.** Sebagai cara untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan anak saat menggunakan *gadget* dan dampak apa saja yang akan timbul dari kegiatan tersebut.



B. FOKUS PENELITIAN

Adapun fokus penelitian yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 3-4 tahun di POS PAUD Budi Utomo?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 3-4 tahun di POS PAUD Budi Utomo?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dari fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk menganalisis bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia 3-4 tahun di POS PAUD Budi Utomo.
2. Untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 3-4 tahun di POS PAUD Budi Utomo.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Sosial Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di POS PAUD Budi Utomo Desa Kedungdowo Kec. Sugihwaras Kab. Bojonegoro** adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan masyarakat dan orang tua dalam memahami penggunaan *gadget* pada anak usia dini, serta dampak yang akan timbul.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan orang tua serta menambah ilmu dan

pengetahuan bagi para pembaca serta salah satu referensi mengenai dampak gadget terhadap sosial emosional anak usia 3-4 tahun.

E. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada anak usia dini dengan rentang usia antara 3-4 tahun yang menggunakan *gadget* di POS PAUD Budi Utomo Desa Kedungdowo Kec. Sugihwaras Kab Bojonegoro.

F. KEASLIAN PENELITIAN

Tabel 1.1

Penelitian terdahulu

No	Penelitian dan tahun penelitian	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1	Sari, wahyu novita; khotimah, nurul 2016	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, sidoarjo.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.	kuantitatif	Berdampak pada interaksi sosial anak.

2	Pebrian, putri hana 2017	Analisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini.	Analisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini.	kualitatif	Berdampak negative terhadap interaksi social anak.
---	--------------------------	--	--	------------	--

Table 1.2

Posisi Peneliti

No	Penelitian dan tahun penelitian	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
	Daimah, zumrotul, 2020	dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial	kualitatif	Dampak <i>gadget</i> .

		emosional anak usia 3 – 4 tahun di POS PAUD Budi Utomo desa Kedungdowo	emosional anak usia 3 – 4 tahun di POS PAUD Budi Utomo desa Kedungdowo		
--	--	--	--	--	--

G. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah merupakan penjelasan dan konsep dari variable peneliti yang ada dalam judul penelitian.

I. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh merupakan daya yang ada dan timbul dari hal yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana terjadi hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.¹² Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah

¹² Suharno dan Retnoningsih, "Pengertian Dampak," 25–48.

semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

2. *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.¹³ *Gadget* merupakan salah satu media yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* dianggap memudahkan kegiatan komunikasi manusia masa sekarang. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

3. Perkembangan Sosial Emosional

Menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.¹⁴

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang sedang berada dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan, baik fisik maupun mental. Pada usia ini sering disebut sebagai masa-masa keemasan

¹³ Alecsandro Roberto Lemos Francisco, "Penggunaan Gadget 1.," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99.

¹⁴ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga, 1978), hlm.26.

atau “golden age” yang membutuhkan rangsangan dan stimulasi dari orang tua, pendidik dan pendamping anak.¹⁵ Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya yang sesuai dengan tahapan yang sedang dialalui oleh anak tersebut. Potensi bawaan ini memerlukan pengemabangan melalui bimbingan dan pemeliharaan yang mantap lebih-lebih pada anak usia dini.



¹⁵ Anita Yus, Model Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. ix.