

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentang usia 0-8 tahun yang berada dalam masa pertumbuhan serta perkembangan atau masa yang lebih dikenal dengan sebutan masa golden age. Pada masa ini merupakan masa yang paling tepat dalam meletakkan dasar-dasar pengembangan yang cukup atau stimulus yang harus diberikan agar anak mampu berkembang sesuai yang diharapkan, dimana perkembangan itu meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan emosional, serta perkembangan kognitifnya. Untuk itu dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang harus optimal dibutuhkan peran orangtua dalam mendidik dan membimbing menuju tingkat kedewasaan yang optimal karena masa golden age ini masa yang tidak mampu diulang dalam kurung waktu yang berbeda (Annisa, 2019).

Pada era globalisasi seperti saat ini, media diperlukan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi. Salah satu media yang digunakan adalah gadget. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Novitasari, W., & Khotimah, 2016). Hal ini disebabkan karena teknologi dibutuhkan untuk keperluan banyak hal dalam kehidupan manusia. Smartphone merupakan alat perangkat yang canggih yang

memiliki beraneka ragam fitur dan menyediakan berbagai aplikasi yang dapat memberikan informasi baru, pengetahuan baru mengenai pendidikan, kehidupan social budaya, olahraga, ekonomi maupun kehidupan berpolitik serta menambah wawasan baru lainnya. Sehingga dengan adanya smartphone mempunyai kemajuan sendiri didunia teknologi semakin banyak yang menawarkan smartphone dengan fitur-fitur tertentu sehingga memudahkan untuk mengakses segala pengetahuan baru dan penggunaan yang sangat praktis yang bisa dibawa kemanapun sehingga smartphone menjadi pengguna yang membudidaya dari semua kalangan, smartphone tidak hanya digunakan oleh orangtua atau orang dewasa saja akan tetapi, smartphone mempunyai daya tarik yang mampu memikat hati para anak anak usia dini karena fitur fitur yang dihadirkan mampu membuat anak lebih tertarik mempunyai aplikasi game maupun aplikasi youtube yang mampu membuat mereka ketagihan untuk menggunakan kembali (Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, 2020).

Data dari KOMINFO (2018) mengatakan penggunaan gadget di Indonesia sangat tinggi, terutama di usia sekolah yang mencapai 98% dan di usia remaja mencapai 79,5% pengguna internet. Pada tahun 2014, Kementerian Informasi UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna gadget sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013, Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau aktif internet user. Lebih spesifik lagi , menurutnya 63% anak telah memiliki akun facebook untuk meng-up date status, meng-up load foto-

foto, dan bermain game online. 9% memiliki akun Twitter, dan 19% anak terlibat secara aktif bermain game online melalui gadgetnya (Ratna, 2017).

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 7 April 2022 jam 09.00 di TK Pertiwi Kota Mojokerto, 4 dari 8 ibu mengaku anak-anaknya lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget daripada berinteraksi dengan teman sebayanya anak-anak yang bersekolah di TK ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget, tablet, PC, playstation. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Kehadiran gadget, dapat menyebabkan perubahan pada perilaku anak, misalnya ketika seorang anak sedang berkumpul dan membicarakan tentang suatu hal, pasti tidak jarang anak akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan seseorang yang berada disekitarnya. Ketika seseorang anak sedang berjalanpun anak asik dengan memainkan gadgetnya. Anak hanya menatap fokus pada layar gadgetnya dan mengiraukan keadaan disekitar (Harfiyanto, 2015)

Dalam penggunaan smartphone secara terus menerus sangat berdampak buruk terhadap perkembangan anak sejak dini, hal ini bukan

sekedar menyebabkan mereka untuk tidak bergaul teman sebaya mereka akan tetapi dampak lain yang ditimbulkan yaitu tingkat emosionalnya yang akan mengalami hambatan sehingga anak cenderung bersifat mudah bosan ketika diberi arahan untuk tidak menggunakan smartphone dalam waktu yang lama, kemudian mereka cenderung lebih cepat marah dan mengalami kekesehatan mata yang akan mengalami gangguan karna dengan adanya sinar yang dipancarkan melalui smartphone disaat dalam penggunaan smartpone tersebut (Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, 2020)

Peran orang tua sangat penting dalam penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial pada anak usia pra sekolah. Pada usia pra sekolah merupakan tahap penting bagi anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan interaksi sosial. Diharapkan dengan peran orang tua akan mengurangi penggunaan gadget pada anak sehingga dapat lebih berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pada masa anak-anak, sangat diperlukan interaksi antara teman sebaya yang satu dengan yang lainnya, agar terbentuknya kelompok bermain secara alami. Dengan begitu, secara alami anak-anak akan membentuk kelompok secara alami dengan kondisi rumah yang berdekatan, pergi kesekolah bersama teman-teman yang tinggal tidak berjauhan sehingga memiliki rasa tau asal suku yang sama. Seperti yang dinyatakan oleh Hartup dalam karangan buku yang berjudul perkembangan manusia yang menyatakan anak-anak yang bermain bersama-sama cenderung mempunyai rumah yang berdekatan, seusia mereka dan mempunyai jenis kelamin yang sama, misalkan anak perempuan

cenderung lebih akrab dengan anak perempuan. dengan adanya interaksi sesama teman sebaya anak lebih mampu untuk berkomunikasi baik dengan lingkungan sekitarnya (Khasanah, 2017)

Maka berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Prasekolah".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan pertanyaan masalah sebagai berikut, "Adakah hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto?"

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Pertiwi Mojokerto
- 2) Mengidentifikasi interaksi sosial anak prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto

- 3) Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah di TK Pertiwi Mojokerto

#### 1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini orang tua mengerti tentang gadget, mampu mengidentifikasi pengaruh positif dan pengaruh negatif gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah

- 2) Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan mengenai perkembangan sosial anak khususnya anak prasekolah.

- 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sekolah dapat memberikan kegiatan yang mampu menstimulasi bagi perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah

- 4) Bagi masyarakat

Memberikan pengetahuan tentang interaksi sosial anak usia prasekolah berdasarkan pada penggunaan gadget pada anak.

- 5) Bagi anak prasekolah

Supaya anak dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial dengan teman, guru, orangtua dan lingkungan sekitar