

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

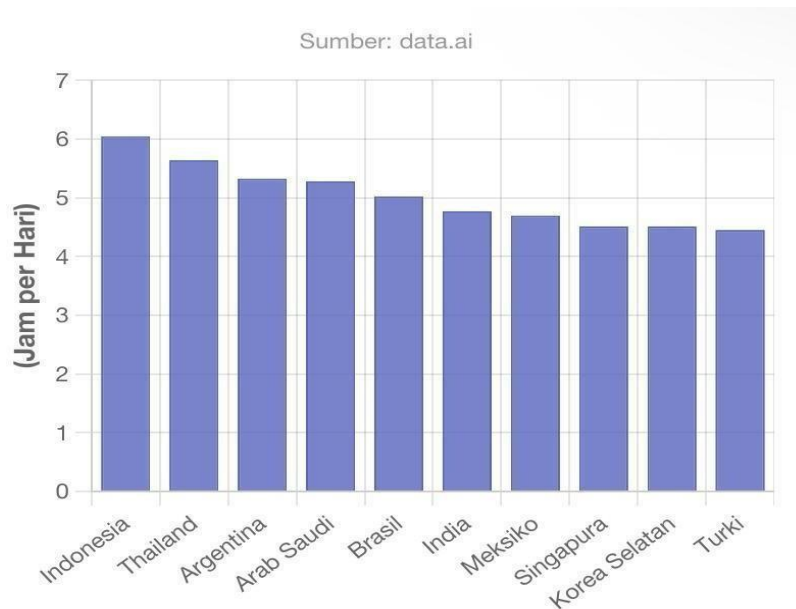
Anak usia dini (AUD) adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang melewati masa bayi, masa balita dan masa prasekolah. Pada masa itu anak akan menunjukkan perkembangan yang berbeda-beda. Dapat didefinisikan bahwa anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, hal ini dikarenakan pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan sangat cepat dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus. Pada masa ini sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya, Sehingga semua pihak perlu mengetahui pentingnya masa usia dini dan dapat membantu dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, (Aqib. 2011: 34)

Menurut Fitriah Hayati, (2021) Anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan yang fundamental sangat pesat untuk tahap kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang waktu kehidupan manusia. Anak usia dini terlibat secara aktif dalam aktifitas fisik motorik, yang ditandai dengan motivasi dan kesiapan yang tinggi, maka dari itu orang tua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini secara optimal.

Usia dini merupakan masa emas, masa Ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. (Pebriana, P. H. 2017)

Gadget di era sekarang ini memang sangatlah digemari oleh anak usia dini, karena gadget pada zaman sekarang ini sangat berbeda jauh dengan gadget zaman dahulu yang hanya dapat dipergunakan untuk telepon dan menerima atau mengirim pesan. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya gadget pada masa kini didesain sangat menarik dan bersifat mengecoh. Selain itu, gadget pada zaman sekarang dapat terisi aplikasi-aplikasi seperti game yang sekarang ini sangat bervariasi, mulai dari game yang bertemakan permainan dan juga pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan gadget pada masa kini sangatlah menarik dan beraneka ragam tentunya akan membuat anak usia dini untuk senang berlama-lama dalam bermain gadget, sehingga kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan maupun teman sebaya (Novitasari, 2016).

Data 10 negara yang kecanduan gedit pada tahun 2023



Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, namun sering disebut sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget dianggap suatu alat yang didesain lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget adalah satu dari sekian banyak teknologi yang berpengaruh besar pada zaman modern ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang tabu lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya Masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah. (Anggraini, Yeni 2019)

Salah satu dampak Aspek sosial-emosional. Penggunaan gadget turut memberikan dampak buruk pada anak usia dini yang secara aktif berinteraksi pasif dengan gadget. Marinding, (2020) mengemukakan bahwa memang gadget

dinyatakan sebagai alat yang memberikan dampak buruk pada kemampuan sosio-emosional anak karena hal ini dapat dilihat pada realita anak yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain gadget sering tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Sehingga secara umum yang terjadi adalah anak kurang memiliki pemahaman pada etika bersosialisasi.

Perkembangan psikososial atau interaksi sosial adalah perkembangan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Xiao, 2018) interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar sesama individu, antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok. Tujuan dari perkembangan sosial anak yaitu membantu serta mempermudah anak untuk memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitar anak yaitu seperti orang tua, guru, saudara, dan teman sebaya, dan untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan baru tempat dia tinggal. Perkembangan sosial pada anak sangat bermanfaat untuk anak, dengan adanya perkembangan sosial ini, maka akan lebih memudahkan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Manfaat perkembangan sosial bagi anak diantaranya yaitu: dapat menumbuhkan sikap ramah, anak mampu bersabar ketika menunggu giliran, dapat menghargai perbedaan pendapat temannya, anak mampu menyelesaikan konflik secara bersama-sama, dan mampu bertingkah laku sesuai dengan aturan.

Adapun pengaruh antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah negatif yang berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah

interaksi sosial. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Serlan et al., 2021:7) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Semakin tinggi durasi anak dalam menggunakan gadget maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar akan semakin buruk.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan 1 -30 Juni 2023 di kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya, dari hasil observasi yang saya lakukan ditemukan anak yang gemar bermain gadget, anak lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Di kampung pante kuyun terlihat bahwa Setiap hari mereka menghabiskan waktu 4 sampai 5 jam perhari dalam kondisi anak tidak libur, namun pada saat hari libur anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget yaitu 28/35 jam dalam seminggu.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan beberapa orang tua, diperoleh bahwa 75% orang tua memainkan gadget di depan anak mereka sehingga banyak anak-anak yang penasaran dan ingin menggunakannya. Disamping itu gadget merupakan alat yang bisa membuat anak-anak duduk dan tidak mengganggu aktifitas orang tua. Orang tua tidak menyadari hal ini bisa berdampak terhadap perkembangan anak. Perkembangan interaksi sosial anak bisa terganggu jika tidak membatasi penggunaan gadget. anak bisa menjadi malas berbicara karena visual lebih berperan dan dapat berakibat anak menjadi malas dalam bersosialisasi dilingkungannya.

Dengan demikian penelitian ini mengambil judul tentang “**Analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun dikampung pante kuyun**”. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak usia dini. Intinya, anak usia dini ini cenderung senang dengan hal-hal yang baru ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa mengalih semua potensi. Mayoritas anak di Indonesia kebanyakan menghabiskan waktu bermain dengan gadget. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak terutama dalam pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil awal penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya bisa berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi yang tertera di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di kampung Pante Kuyun?
2. Faktor apa yang mempengaruhi pola interaksi sosial anak usia dini dalam konteks penggunaan gadget di kampung Pante Kuyun?
3. Bagaimana peran lingkungan dan budaya kampung Pante Kuyun dalam membentuk pola interaksi sosial anak usia dini yang menggunakan gadget?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya dampak pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di kampung pante kuyun
2. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap peran orang tua pada anak usia dini
3. Untuk mengetahui bagaimana peran lingkungan di kampung pante kuyun dalam membentuk pola interaksi anak usia dini yang menggunakan gedge

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gedge di kampung pante kuyun.

1. Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu yang berkaitan dengan masalah pendidikan anak usia dini serta efektivitas penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Praktis

a) Bagi Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.

b) Bagi Pembuat Kebijakan

Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan dalam membuat dan memutuskan suatu kebijakan khususnya bagi pembuat kebijakan di Bangkinang mengenai masalah terkait yaitu pendidikan anak.

c) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini khususnya pendidikan dalam keluarga.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Secara teori
 - a. Penelitian ini diharapkan memberi gambaran bagaimana terjadinya pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial anak usia dini.
2. Secara praktis.
 - a) Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.
 - b) Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan gadget bagi perkembangan interaksi sosial anak usia dini.
 - c) Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik bagi para peneliti maupun instansi yang memerlukan hasil penelitian dengan tema ini.

1.5 Definisi Istilah

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap,

karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Peran orang tua terhadap anak-anak harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak. Dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Menurut Yohana Yembise mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang *gadget* seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.