

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia di era digital saat ini mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa. Perkembangan teknologi digital juga telah mencapai hubungan keluarga. Hal ini membuat seluruh anggota keluarga baik orang tua maupun anak menggunakan media digital salah satunya pada gadget.¹

Indonesia merupakan penggunaan internet terbesar di Asia Tenggara yang memiliki pengguna yang paling aktif dimedia sosial. Menurut data Global Wax menemukan bahwa kecanduan gadget dapat memengaruhi perkembangan otak anak karena hormon dopamin, hormon ini dapat menyebabkan senyawa kimia di otak yang berperan untuk menyampaikan rangsangan ke seluruh tubuh, sehingga dapat mempengaruhi berbagai aktivitas manusia, mulai dari kemampuan mengingat hingga menggerakkan anggota tubuh.

Penggunaan gadget di era globalisasi membawa dampak positif dan negative. Adanya kemudahan dalam mencari informasi,

¹ Dyna Herlina S. dkk., *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 7-10.

pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan dampak salah satu dampak positif. Adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun. Dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negative yang banyak dikeluhkan perkembangan sosial pada anak.²

Ungkapan di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget selalu berdampak pada perkembangan tingkah laku anak, karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, dan fleksibel sehingga dapat menambah daya tarik bagi setiap orang, khususnya dikalangan anak-anak sekarang ini gadget dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan tingkah laku anak. Perkembangan tingkah laku anak berupaya pada psikologi dimana akibat bermain gadget anak menjadi mudah marah, suka membangkang, malas belajar, dan bisa menirukan tingkah laku didalam gadget. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai pasar mereka. “Apalagi jaman sekarang anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak. Gadget diharapkan memberikan

² Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget pada anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), 2.

manfaat bagi para penggunanya, dimana para penggunanya harus mampu mengoperasikan gadget dengan baik, mengetahui fungsi gadget, dan mengetahui manfaat dari aplikasi gadget tersebut.

Berhasil atau tidaknya anak dalam pengaruh gadget terhadap perkembangan perilaku anak sebagian besar terletak pada pengawasan orang tua. Orang tua dan keluarga merupakan faktor penting dalam proses penanganan anak dengan gangguan komunikasi.³

Pada dasarnya orang tua hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan fasilitas seperti gadget. Namun lama kelamaan seorang anak akan merasakan kesenangan dan ketenangan ketika bercengkerama dengan gadgetnya. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi hal yang paling utama. Peran orang tua itu sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Sebagian besar anak ataupun remaja meningkat konsumsi penggunaan Gadget dari waktu ke waktu. Salah satu sebabnya kurangnya pengawasan dari orang tua atau bahkan meniru perilaku orang tua dan orang-orang dewasa disekitarnya.⁴

³ Uyu Mu'awwanah dan Asep Supena "Peran Orang Tua dan Keluarga dalam Penanganan Anak dengan Gangguan Komunikasi (Berbicara atau Bahasa)", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 1, Tahun 2021), 228.

⁴ Azimah Subagijo, *Diet dan Detoks Gadget* (Jakarta: PT Mizan Publika, 2020),

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam gadget yang digunakan oleh anak-anak antara lain smartphone, laptop, tablet pc, video game. Di zaman sekarang ini sangat banyak anak-anak yang menggunakan video game sebagai alternatif hiburan.⁵

Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain: 1) menjadi pribadi yang tertutup; 2) kesehatan otak terganggu; 3) kesehatan mata terganggu; 4) kesehatan tangan terganggu; 5) gangguan tidur; 6) suka menyendiri; 7) perilaku kekerasan; 8) pudarnya kreativitas; 9) terpapar radiasi; 10) ancaman cyberbullying.⁶

Dari beberapa dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun dapat mempengaruhi sosial anak yakni tumbuh menjadi pribadi yang mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung, menjadi pribadi yang tertutup, karena sebagian waktunya digunakan bermain gadget, dan memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman

⁵ Derry Iswidharmanjaya, dkk., *Bila si Kecil Bermain Gadget*, Buku Online, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hal 7.

⁶ Ibid, hal 15

sebayu. Ketika anak asik bermain gadget anak merasa game yang ada pada gadget adalah segalanya. Anak tidak peduli dengan siapapun di sekitarnya. ketika anak bertemu dengan teman-teman sebayu di sekolah, anak sulit berkomunikasi secara sehat, sebab konsentrasinya fokus kepada gadget yang menyajikan fantasi lebih menarik dari pada bergaul.⁷

Gadget (Bahasa Indonesia) adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.⁸ Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada perangkatnya. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai pasar mereka. Apalagi jangan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak.⁹ Zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja dan anak-anak pun telah banyak menggunakan

7

⁸ A.P. Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak," *Jurnal Dinamika Penelitian* 17, no. 2 (2017): 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>

⁹ Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak*. Disertasi (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016), 22.

gadget. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa.¹⁰ Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar bahkan sudah menjadi media paling penting dalam media pemasaran.¹¹ Bahkan media seperti televisi, gadget, internet, smartphone, laptop bukan hanya beredar di perkotaan namun telah menjangkau hingga pelosok-pelosok desa. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan

¹⁰ Yudrik Yahya, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2000), 23.

¹¹ Dewi Irmawati, "Pemanfaatan ECommerce dalam Dunia Bisnis", *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, (November 2011): 95-112

seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Secara tidak langsung gadget telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap anak, dimana anak yang dulunya aktif bermain bersama teman-teman sebayanya sekarang telah disibukan dengan teman barunya yaitu gadget. Sehingga anak mengalami perubahan didalam dirinya menjadi egois dan anti sosial. Oleh karena itu, perlu ada pantauan atau pengawasan dari orang dewasa maupun orang tua saat anak menggunakan gadget agar anak terhindar dari pengaruh negatif yang ada pada gadget. Anak yang dibiasakan dengan hal-hal yang baik akan berbeda dengan anak yang dibiarkan saja tanpa pantauan dalam menggunakan gadget baik itu berupa game maupun tontonan yang ada didalamnya.

Dari keterangan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembiasaan dari orang tuanya lah yang dapat mempengaruhi anak, begitu juga dalam penggunaan gadget pada anak memiliki pengaruh yang baik dikarenakan pembiasaan serta pengawasan atau pantauan serta bimbingan langsung dalam menggunakannya. Begitu juga sebaliknya jika penggunaan gadget tersebut dibebaskan saja atau dibiarkan saja maka hal tersebut akan mempengaruhi atau memiliki

pengaruh yang negatif pada anak, terlebih lagi jika penggunaan gadget dibebaskan maka kecenderungan anak akan menjadi manusia yang tidak peduli dengan yang ada disekitarnya. Dan hal tersebut akan mempengaruhi kehidupan selanjutnya, kemampuan interaksi sosial anak akan sangat diperlukan saat anak berada dilingkungan masyarakat, dan dimanapun anak berada karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial.

Manusia adalah makhluk sosial, oleh sebab itu penting bagi anak untuk dikenalkan sejak dini cara bersosial yang baik, sehingga tanpa disadari bahwa anak telah berinteraksi dengan baik, baik dengan orang tua, teman sebaya, maupun kepada orang yang lebih kecil. Dengan memperhatikan perkembangan sosial anak akan memberikan dampak atau mempengaruhi masa depan anak dalam melakukan hubungan dengan orang lain. Fungsi sosialisasi itu sendiri bagi anak ialah membantu anak dalam menemukan tempat dalam kehidupan sosial.

Interaksi sosial menurut Sukanto, yang dikutip oleh Wahyu Novitasari, hubungan sosial itu yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial adalah kunci dari semua

kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada anak usia dini interaksi sosial sangat dibutuhkan karena anak diajarkan cara hidup bermasyarakat, anak diajarkan berbagai peran nanti akan menjadi identitas diri. Selain itu, saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada di sekitarnya.¹²

Orang yang sosial ialah mereka yang perilakunya mencerminkan keberhasilan di dalam tiga proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok.¹³

Berdasarkan pengamatan awal, terdapat gejala-gejala yang ditemui di TK IT Muhtadi Land ialah:

1. Sikap anak kepada temannya di sekolah lebih mencontoh tontonan yang ada pada gadget ketika di rumah seperti tontonan video game
2. Ada anak, yang bercerita dengan temannya ketika di sekolah bahwa anak tersebut bermain game, dan mengajak temannya bermain game setelah pulang sekolah, sehingga kurang fokus dalam belajar di TK IT Muhtadi Land.

¹² Wahyu Novitasari, dkk., *“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”*, dalam Jurnal PAUD Teratai, Vol.05 No.03 Tahun 2016), hal. 1

¹³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal.

3. Sebagian anak bersikap kasar memukul temannya yang lain, layaknya seperti game mobile legend yang sering dilihat oleh anak

Dari beberapa gejala tersebut sangat menarik bagi peneliti untuk mengangkat judul tentang **“Pengaruh Gadget Terhadap Prilaku Pada Anak Usia 5-6 tahun”**. (Studi di TK IT MUHTADI LAND, KOTA SERANG-BANTEN). Dengan mencermati persoalan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh gadget dapat berpengaruh terhadap perilaku anak.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Pada hasil sementara yang di dapatkan dari lapangan tempat penelitian, keadaan yang terjadi di TK IT MUHTADI LAND, KOTA SERANG-BANTEN ialah permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh gadget terhadap perilaku anak, penyebabnya kebiasaan berinteraksi tanpa aturan sehingga orang semakin merasakan candu dan nikmatnya berinteraksi di dunia maya. Adapun dampak negatif yaitu anak yang kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik dan dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar dan meningkatkan pengetahuan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan pemilihan judul di atas dapat dirumuskan permasalahan yang menjadi pokok dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana pengaruh gadget terhadap perilaku pada anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND?
- 2) Bagaimana cara mengatasi pengaruh negatif gadget terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND?
- 3) Bagaimana cara mempertahankan pengaruh positif gadget terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND?

D. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku pada anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND
- 2) Untuk menjelaskan cara mengatasi pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND
- 3) Untuk menjelaskan cara mempertahankan pengaruh positif gadget terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun di TK IT MUHTADI LAND

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penulis berharap dapat memberikan manfaat baik bersifat teoritis ataupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi khasanah ilmu, terutama bagi jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dalam memberikan gambaran jelas tentang pengaruh atau intervensi gadget terhadap perkembangan perilaku anak. Serta dapat memberikan informasi dan masukan pada teori yang telah ada, terutama berkaitan dengan pengaruh gadget dengan perkembangan perilaku anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dibagi menjadi 3, yaitu untuk:

- a. Guru dan orang tua sebagai seorang pendidik yang mampu memberikan arahan agar anaknya lebih banyak belajar dari pada bermain gadget, dengan lebih banyak memberi berbagai tugas belajar di rumah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua berkaitan dengan gadget, dan

bila memungkinkan agar orang tua berkenan untuk selalu mendampingi anaknya dalam bermain gadget.

- c. Peneliti ini sebagai aplikasi antara teori yang diperoleh dari bangku kuliah dengan pengalaman kongkrit di lapangan, dengan demikian penelitian akan memperoleh fakta kesesuaian atau ketidak sesuaian antara teori dan praktek.

F. Sistematika Penulisan

Pada sistematika pembahasan secara isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, dimana isi pendahuluan itu adalah: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Tinjauan Pustaka, yakni kondisi ideal menurut teori-teori yang termaktub di buku-buku khususnya yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perilaku anak. tinjauan pustaka berisi : kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis.

Bab III, Metodologi Penelitian, yakni menguraikan secara rinci mengenai waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi

dan sampel, variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini berisi: uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan pembahasan.

Bab V, Penutup, yakni yang di dalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran.