

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan masa dimana anak akan mengalami perkembangan secara optimal, menurut Slamet Suyanto periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 0-6 tahun sebagai masa anak sehingga sering disebut *the golden age*.¹ *Golden age* atau dikenal dengan masa keemasan pada anak usia dini inilah laju pertumbuhan dan perkembangan mulai berkembang secara individual. Perkembangan pada masa ini akan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak. Ada beberapa aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan, meliputi perkembangan nilai moral dan agama, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan seni dan perkembangan motorik.² Salah satu aspek yang berkembang pesat pada anak adalah perkembangan sosial emosional. Dimana dalam perkembangan sosial emosional pada tahap ini anak-anak berada dalam masa serba ingin tahu, apalagi dengan perkembangan teknologi saat ini anak-anak rasanya jauh lebih sadar akan

¹Slamet Suyanto. "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini" (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 10

² Novie Nuraini, "Pengaruh Kegiatan Bermain Ubleg Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun", *Skripsi Universitas Negeri Jakarta*, 2017, 1

teknologi. Namun, dari perkembangan teknologi ini akan secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Pada era yang semakin canggih dan modern teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari teknologi terutama penggunaan *gadget*.³ Beberapa dari anak-anak zaman sekarang sudah bisa menggunakan *gadget* bahkan anak-anak ada yang sudah punya sendiri benda pintar tersebut. Gadget biasanya digunakan anak-anak untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.

Selain dalam kehidupan sehari-hari teknologi juga banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Guru maupun orang tua dalam pada proses pembelajaran anak usia dini saat ini banyak memberikan metode belajar melalui teknologi seperti memanfaatkan *youtube* untuk melihat video pembelajaran, untuk bernyanyi, membaca, mengaji, dan berhitung. “Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” adalah prinsip pembelajaran menyenangkan yang ada di PAUD. Usia dini atau pra

³ Luthfatun Nisa, “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, (Januari, 2020), 2

sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.⁴ Anak-anak dapat bermain sambil belajar melalui permainan.

Permainan elektronik sekarang ini yang terdapat pada *gadget* dapat membantu menghipnotis kemampuan anak, seperti *game-game*, *game online* dan *playstation*. Dari uraian tersebut ternyata penggunaan pada *gadget* bagi anak-anak terutama dapat belajar sambil bermain, melalui aplikasi-aplikasi yang ada di *gadget* seperti game edukasi dan tontonan edukasi. Namun kenyataannya, banyak anak-anak zaman sekarang menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game online, tik tok dan menonton *youtube* kartun.

Aktifitas yang banyak dihabiskan anak setelah pulang dari sekolah selain menonton televisi adalah bermain *gadget*, dan banyak dari anak-anak menggunakan *gadget* tanpa pendampingan orang tua yang mengakibatkan tontonan atau *games* yang dimainkan anak kurang dapat memberikan pembelajaran dan aktivitas anak banyak tergantung dengan *gadget*.⁵ Orang tua harus memperkenalkan aplikasi-aplikasi mana saja

⁴ Yani Nurdiani, "Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Empowerment*, Vol. 2, No. 2, (September, 2013), 88

⁵ Luthfatun Nisa, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, (Januari, 2020), 3

yang boleh digunakan dan bermanfaat untuk anak-anak, ini salah satu upaya dalam memantau aktivitas anak di dunia maya.⁶

Berbagai fitur dan aplikasi menarik yang ada pada *gadget*, orang tua memanfaatkannya untuk menemani anak agar mereka menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor dan memberantakan rumah yang akhirnya menambah pekerjaan orang tua. Akan tetapi pembiasaan ini menjadi hal yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada anak, adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, mengenal angka dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik.⁷ Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun dari penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, selain berpengaruh

⁶ Nasla Sajida Irsyadillah, dkk, "Efek Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", *Journal Of Early Childhood Education And Research*, Vol.3, No.1, (2022), 11

⁷ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 5, No. 3, (2016), 2

pada kesehatan seperti kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu dan gangguan tidur. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak, beraktivitas, suka menyendiri dan sulit mengontrol emosi jika tidak sesuai keinginannya. Lambat laun mereka nantinya akan lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan orang tua, teman sebayanya dan lingkungan sekitarnya.

Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan pada anak terutama perkembangan sosial emosional. Sebagaimana diterangkan dalam Al-Qur'an surat An-Nisa 4 ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

*Artinya : Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (ke-sejahteraan) Nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.*⁸

Dalam penjelasan ayat Al-Quran diatas bahwa Allah berpesan kepada mereka orang-orang yang beriman agar mereka bertaqwa kepada

⁸Al Quran dan Terjemahan, Kementerian Agama RI, (Jakarta: 2023), <https://quran.kemenag.go.id>, diakses pada 21 November 2023.

Allah SWT didalam mengurus, membimbing dan mengarahkan anak-anak kecil yang diserahkan pengurusnya kepada mereka.⁹ Oleh karena itu orang tua mempunyai peran sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget*, seperti membatasi anak dan memantau anak saat anak bermain *gadget* yaitu dengan adanya pengolahan yang baik dari orang tua.

Anak usia dini tidak bisa lepas dari aspek perkembangan sosial emosional, karena dalam aspek perkembangan ini sangatlah penting dan memiliki peranan untuk menentukan bagaimana hubungan sosial di masa depan dan pola perilaku terhadap orang lain. Selain itu perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan adalah kemampuan anak dalam mengelola emosi dan bersosialisasi.¹⁰

Perkembangan sosial emosional yang sehat mencakup adanya *sense of confidence and competence*, kemampuan membina hubungan baik dengan orang tua, teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah/tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami dan mengkomunikasikan perasaan atau emosinya dan kemampuan mengelola emosi yang kuat secara

⁹ Nadila Oktaviyani, Sobar Al Ghazal dan Eko Surbantoro, "Implementasi Pendidikan Dari Q.S An Nisa Ayat 9 Tentang Quranic Parenting Terhadap Qaulan Sadidan", *Islamic Education*, Vol. 2, (2022), 397.

¹⁰ Navilaturrohmah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Perkembangan Sosial-Emosional Usia (5-6) Tahun Di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo" *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021, 2.

konstruktif.¹¹ Berdasarkan Undang-undang nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD terdapat tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yaitu 1) Kesadaran diri, terdiri dari memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, dan mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar. 2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, terdiri dari tahu akan haknya, mentaati aturan kelas, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. 3) Perilaku prososial terdiri dari bermain dengan teman sebaya mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar serta berbagi dengan orang lain.¹²

Perkembangan emosi sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan sosial anak. Interaksi sosial membutuhkan keterampilan khusus yang didorong oleh kondisi emosi anak seperti motivasi, empati dan menyelesaikan konflik. Anak yang dapat mengendalikan diri dan mudah menunjukkan empati dan kasih sayang akan mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya.

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosial emosional, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam

¹¹ Abd. Malik Dachlan dkk, "*Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*", (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h. 46

¹² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berfikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor utamanya tidak segera diatasi. Salah satu faktor ataustimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak usia dini dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak. Dalam penelitian pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di desa Cilame Kab. Bandung dalam hasil penelitiannya yang diketahui bahwa WHO telah melaporkan 5-25% dari anak-anak usia prasekolah atau anak usia dini menderita gangguan perkembangan. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak pra sekolah memiliki masalah perkembangan sosial emosional.¹³

Sejalan dengan penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag

¹³ Alya Rohmayoni M, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Cilame Kabupaten Bandung", *Early Childhood Teacher Education*, Vol. 2, No. 2 (2022), 88

Provinsi Sulawesi Tengah dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa anak di RA DWP 1 Kanwil Depag telah mengalami dampak dari penggunaan *gadget* tentu saja dampaknya bukan hanya negatif namun juga ada yang positif yaitu perkembangan kognitif seperti mengenal huruf, angka dan masih banyak lagi dan untuk perkembangan bahasa anak dapat berbahasa inggris melalui *gadget*. Terlepas dari itu ada juga yang terkena dampak negatifnya seperti susah tidur, tidak terkontrolnya emosi atau agresif, mudah marah, terpapar radiasi dan sensitif. Adapaun solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh *gadget* yaitu: pilih sesuai dengan usianya, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam *gadget*, temani anak dalam bermain *gadget*, batasi anak untuk bermain *gadget* mengajak anak melakukan kegiatan positif.¹⁴

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif selain itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak dimana anak akan sulit mengontrol emosi atau agresif, anak lebih suka menyendiri oleh karena itu orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari

¹⁴ Nurul hasanah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah" *Skripsi*, IAIN Palu, 2020, 4.

untuk meminimalisir dampak negatif yang akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil pra penelitian di TK An-Nur pada tanggal 17 Oktober 2023 melalui wawancara dan observasi kelompok B pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak itu sangat berpengaruh, ternyata masih banyak anak yang belum bisa mengontrol emosinya ketika bermain anak mudah marah, kalau tidak di kasih bermain *gadget* oleh orang tua nya anak akan menangis dan agresif. Kadang kurang fokus ketika sedang belajar. Selain itu juga, masih ada anak yang tidak suka berbaur atau bermain dengan anak-anak lainnya, lebih suka menyendiri dan lebih cenderung egois. Orangtua juga meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget*, cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.¹⁵

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini maka sebaiknya jika ingin memberi anak bermain *gadget* orang tua harus mendampingi anak saat bermain agar dapat dikontrol, orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi

¹⁵ Hasil pra-penelitian melalui observasi dan wawancara Ibu kepala sekolah, di TK An Nur Rangkasbitung, 17 Oktober 2023.

dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya baik itu aplikasi, konten, game dan hendaknya orang tua nya membatasi waktu anak bermain *gadget*, agar anak tidak sampai kecanduan bermain *gadget*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK An-Nur Rangkasbitung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya
2. Sulit nya anak dalam mengelola emosi
3. Seringnya menggunakan *gadget* untuk bermain game dan menonton *youtube*
4. Banyak anak lebih tertarik bermain *gadget* daripada bermain permainan-permainan yang ada di lingkungan sekitar
5. Penting nya orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari keraguan-keraguan dan kesalahpahaman dalam masalah yang akan dibahas perlu diberikan pembatasan masalah,

dalam hal ini penulis lebih menitikberatkan pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung
2. Subjek yang diteliti untuk anak usia 5-6 tahun yaitu para peserta didik kelompok B dari TK An-Nur Rangkasbitung tahun 2023/2024

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung?
2. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung

2. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur Rangkasbitung

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu, terutama bagi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dalam memberikan gambaran jelas tentang pengaruh atau intervensi *gadget* terhadap perkembangan perilaku anak. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua, terutama berkaitan dengan pengaruh *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya dampak kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat

tumbuh dan berkembang lebih baik lagi. Terutama dalam aspek perkembangan sosial emosional anak.

b. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak didik/siswanya sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada seluruh masyarakat mengenai pentingnya proses perkembangan sosial emosi pada anak.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terutama yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I pendahuluan, pada bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori, kerangka berfikir, dan hipotesis, bab ini berisi tentang perkembangan sosial emosional anak usia 5-6, penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

Bab III metodologi penelitian, bab ini berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

Bab IV hasil dan pembahasan, bab ini berisi deskripsi hasil, persyaratan, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup, bab ini berisi kesimpulan dari semua bab dan saran-saran.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA