

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunanya.

Smartphone pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja, yakni hitam dan putih. Fitur yang umum di tawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa *games* sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik dari pada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncul *smartphone* yang mempunyai warna, *Smartphone* layar sentuh, *Smartphone* dengan fitur untuk internetan, dan masih banyak lagi. Tidak dapat di pungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah

berkembangan kian pesat dan begitu menarik. Teknologi di ciptakan untuk mempermudah urusan manusia.¹

Orang bisa melakukan banyak hal dengan *Smartphone*, mulai dari hiburan, sebagai sarana belajar, untuk mendapatkan informasi, bahkan berbisnis. Dengan segala fasilitas yang di sediakan dan kemudahan tadi maka Sebagian orang akan merasa dimanjakan. Tidak perlu lagi bersusah payah untuk sekedar mengirim dan mendapatkan informasi dari orang yang terpisah jarak. Inti dari perkembangan teknologi tersebut positif, dapat membantu kehidupan manusia agar semakin mudah, murah, dan cepat.

Kecanduan *Smartphone* merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh semua orang tua, pengguna *Smartphone* terbesar sendiri yaitu dari anak usia dini hingga remaja. Dengan begitu orang tua mengalami berbagai masalah yang di hadapi akibat dari kecanduan *Smartphone*, selain mempermudah untuk mengakses berbagai informasi melalui *smartphone* dalam hal ini adapula dampak negatifnya yang di hadapi anak usia dini.

Masalah-masalah yang di alami anak salah satunya yaitu dalam kecanduan *Smartphone* akan berakibat fatal yaitu kurangnya aktifitas yang dilakukan, malas untuk belajar, bahkan kurangnya komunikasi

¹ M Hafidz Al-ayubi “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Din*” (Skripsi Program Sarjana Universitas Lampon, 2017), h. 1.

terhadap lingkungannya sehingga mengakibatkan menurunnya sosial emosial anak untuk berkembang sesuai dengan perkembangan akibat dari kecanduan *Smartphone* tersebut. Banyaknya masalah yang dihadapi orang tua harus segera di tangani secara cepat dan tepat agar generasi penerus bangsa bisa menggunakan *Smartphone* dengan baik.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.²

Ketika anak berada pada masa usia keemasan tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika Anak di usia tersebut sudah diberikan *Smartphone* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan sosial emosi anak.

² Murni, 'Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, Vol. 3, No. 1, (Januari-Juni 2017), 20.

Pada anak usia dini, anak mengalami tahap perkembangan mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru didapatnya melalui aktifitas bermain. tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa menariknya bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasih *games online* yang terdapat pada di aplikasih *smartphone*, sehingga banyak dari mereka yang menghabiskan waktu seharian untuk bermain *smartphone*.³

Bahkan anak-anak lebih asyik dengan *smartphone* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu, sering kali ada yang marah jika di perintah oleh orang tua untuk mengerjakan sesuatu. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *smartphone* yang dimiliki. Lebih mementingkan dunia mati dari pada dunia nyatanya. lebih parahnya lagi jika sudah asyik dengan adanya *smartphone* di tangan, anak-anak tidak Alan melihat kanan dan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya, itu akibatnya dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan.⁴

Berbagai penelitian dari dokter maupun dunia psikolog mengenai dampak *smartphone* telah di lakukan. *Smartphone* memiliki

³ Danar santi, Pendidikan anak usia dini, (Jakarta PT. macanan jaya cemerlang, 2009), 7.

⁴ M.hafidz Al-Ayubi, "Dampak Pengunaa Gadget Pada Anak Usia Dini" (skripsi program sarjanah universitas lampung, 2017). 9

pengaruh besar terhadap perkembangan anak usia dini. Dari segi psikologis anak akan terpengaruh terhadap *smartphone*. Maka dari itu Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai 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 yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.⁵

Dalam perkembangan sosial emosional anak merupakan hal penting bagi setiap anak, melalui perkembangan sosial emosional anak dapat untuk membantu anak mengekspresikan dirinya atau anak akan menguasai kemampuan bergaul dengan orang lain. Tanpa perkembangan sosial emosional tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain maka dari itu perlu adanya perkembangan sosial emosional anak. Anak akan mudah mengekspresikan pikirannya. Namun dalam tahap perkembangan sosial emosional anak mengalami keterlambatan dalam perkembangannya karna kurangnya sosial emosional anak yang di latih dari orang tuanya. Anak yang banyak bicara merupakan cerminan anak yang cerdas, namun jika anak

⁵ Titik Mukarramah, '*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*', (skripsi program sarjana universitas IAIN METRO lampung, 2019), p

cenderung diam dan tidak banyak bicara itu menjadi salah satu faktor penghambat anak belajar bicara.

Anak-anak yang terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *Smartphone* membuat interaksi sosial dengan lingkungan sekitar anak juga akan terganggu. Dalam hal ini anak tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan kemampuan sosialisasi yang kurang karena disibukkan dengan dunia *smartphone* sendiri tanpa mau memperdulikan orang lain. Mereka juga tidak akan mampu mengontrol emosinya sehingga cenderung mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar bahkan hidup menjadi lebih individualisme. Sikap individualis pada anak akan menyebabkan mereka kurang peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *Smartphone* akan sangat berpengaruh pada kejiwaannya. Ia menemukan bahwa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak -anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game. Dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental

seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional.⁶

Di dalam *smartphone* ada banyak *games*. Anak yang emosinya belum stabil. Maka anak cenderung cepat marah, tidak sabar dan sulit untuk menenangkan emosi. Belum ada suara yang bunyi yang tidak seharusnya anak didengar. Anak-anak akan cepat merekam yang anak dengar dan di serap lalu mengikutinya. Hal ini karena pada masa tersebut ditandai oleh perubahan cepat perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional.

Di PAUD Raudhatul Jannah terdapat beberapa anak yang memiliki keterlambatan dalam hal bersosial dengan teman yang lain, saat anak belajar di kelas anak diam namun saat pulang sekolah anak ingin cepat pulang kerumahnya karena ingin bermain *smartphone*. Bukan itu saja bahkan anak tidak mengganggu aktivitas seorang ibu yang mengajar di kelas di beri *smartphone* agar orang tua bisa mengajar dan tidak mengganggu jalannya pelajaran di kelas.

Bahkan, menurut hasil observasi di PAUD Raudhatul Jannah menyatakan anak yang mulai kecanduan *smartphone* akan lebih mudah marah dan tersinggung. Anak tidak segan melukai orang tuanya ketika tidak diizinkan bermain *smartphone*.

⁶ Novi, 'Kebiasaan-Kebiasaan Buruk Sehari-Hari', (Yogyakarta: FlashBooks 2015).166

Hasil observasi menunjukkan 5 dari 10 anak yang mulai kecanduan *smartphone*, kemampuan kognitifnya menurun. Anak terlalu tidak fokus belajar dan hanya teringat pada games yang dimainkannya di rumah. Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif yaitu anak dapat belajar melalui media audio visual yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami apa yang ingin ia tahu. Di sisi lain pula, kurangnya pengawasan pada anak dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak.

Alasan peneliti mengambil judul tersebut karna melihat fenomena zaman sekarang sangat berbeda dengan pada zaman dahulu, anak yang baru berumur 1-6 tahun sudah di berikan *Smartphone* dan mengerti bagaimana menggunakan *smartphone* tersebut sangat berbeda dengan pada zaman dahulu bisa di bilang permainannya itu tradisional. Hal ini di dukung dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua dari peserta didik bahwa anak dari orang tua tersebut kebanyakan sudah menggunakan *smartphone* sejak umur 1-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini DI**

**Raudhatul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Indragili Hilir
Provinsi Riau**

B. Identifikasih Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kerap di jumpai anak usia dini berada dilingkungan setempat sering menggunakan *smartphone* sebagai alat bermain.
2. Orang tua membiarkan anaknya setiap hari menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk permainan.
3. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya dalam menggunakan *smartphone*
4. Kurang pengetahuan terhadap perkembangan anaknya terjadi keterlambatan atau kecepatan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah kemana tujuan yang akan di teliti maka perlukan adanya pembatasan masalah. adapun batsan masalah dalam peneliti ini lebih difokuskan pada pengaruh penggunaan *smartphonbe* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perkembangan *Smartphone* di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau ?.
2. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau ?.
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Raudathtul Jannah ?.

E. Tujuan peneliti

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perkembangan *smartphone* di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau.
2. Menegetahui perkembangan sosial emosional anak di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau.

3. Mengatahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Raidahtul Jannah Desa Pekan Kamis Kabupaten Inhil Provinsi Riau.

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan dari peneliti yang sudah di paparkan di atas, maka manfaat peneliti adalah :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat di gunakan sebgai bahan masukan dalam pengembangan konsep keperawatan anak dan menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak.

2. Manfaat praktisi

a) Bagi institusi penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

b) Bagi penelitian

Manfaat bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan menmbah ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai pengaruh lama penggunaan

Smartphone terhadap pencapaian perkembangan anak usia dini serta pembaca apalagi dalam proses perkembangan sosio-emosional anak.

c) Bagi orang tua

Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orangtua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan gadget bagi perkembangan anak sosial emosional anak usia dini.

d) Bagi orang lain

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.

G. Sistematika pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini, agar penelitian ini sistematis, peneliti perlu menyajikan sistematika penelitian sebagai Gambaran umum mengenai laporan penelitian, adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini peneliti menjelaskan mengenai pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN TEORITIS, Bab ini peneliti menjelaskan landasan teori dari penelitian yang dilakukan, Membahas teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, terdiri dari penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pemikiran

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, Bab ini peneliti menjelaskan metodologi penelitian: terdiri dari Metodologi Penelitian, Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, Bab ini peneliti menjelaskan hasil dan pembahasan, meliputi: hasil pembahasan dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP, Bab ini peneliti menyajikan Kesimpulan dan saran dari hasil peneliti yang dilakukan oleh penulis.