

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini Indonesia tengah menghadapi penyakit yang sangat serius yaitu penyakit *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)* penyakit virus ini merupakan penyakit yang menular, pandemi *covid* ini mengharuskan untuk membatasi adanya interaksi sosial secara langsung sehingga menyebabkan adanya penutupan sekolah dari jenjang taman kanak-kanak sampai jenjang perguruan tinggi. Salah satu upaya dari pemerintah juga untuk meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan menerapkan adanya alternatif proses aktivitas pendidikan bagi peserta didik, sehingga selama pandemi mengharuskan untuk melakukan aktivitas dirumah saja.

Adanya *lockdown* atau aktivitas dirumah saja akan menimbulkan dampak bagi keluarga dan anak – anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya karena anak – anak tidak melakukan interaksi sosial di sekolah atau adanya batasan bermain bersama teman-temannya, dengan adanya batasan aktivitas dan mengharuskan untuk di aktivitas dirumah saja, banyak orang tua yang mengeluh terhadap anaknya yang menjadi kecanduan *gadget* atau dalam sehari – hari menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki masa keemasan atau yang disebut *the golden age* pada masa *golden age* ini terjadi di usia 0-6 tahun, di usia tersebut masa dimana perkembangan dan pertumbuhan anak usia ini sangatlah cepat sesuai dengan aspek - aspek perkembangan dan pertumbuhan, salah satu aspek perkembangan anak usia dini menurut standar tingkat pencapaian perkembangan anak adalah aspek perkembangan sosial – emosional.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah salah satu perkembangan yang penting dan harus ditangani secara khusus, karena pada perkembangan sosial emosional ini anak harus dibentuk atau dibina pada masa awal atau masa kanak-kanak hal ini bisa disebut dengan masa pembentukan. Anak usia dini tidak bisa lepas dari aspek perkembangan sosial emosional karena dalam aspek perkembangan ini sangatlah penting dalam memiliki peranan untuk menentukan bagaimana hubungan sosial di masa depan dan pola perilaku terhadap orang lain. Selain itu didalam perkembangan ini anak usia dini juga sangatlah penting dikembangkan terkait kemampuan anak dalam

mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain, maka hal ini akan sangat dibutuhkan pada saat anak memasuki lingkungan yang berada disekitarnya.

Pada zaman sekarang atau era globalisasi seperti saat ini dalam perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang sangat pesat dan semakin canggih, salah satu teknologi yang memiliki perkembangan semakin canggih ialah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan untuk sarana komunikasi, pada pengguna *gadget* saat ini dapat memanfaatkan dengan cara menggunakan untuk sebagai sarana mngetahui, menambah informasi dan juga sebagai media hiburan dengan aplikasi seperti *game*, *youtube*. Musik, dll.

Pada saat dalam penggunaan *gadget* menjadikan seseorang akan semakin untuk melakukan suatu interaksi sosial tanpa adanya bertemu secara langsung, manfaat dari *gadget* ini membuat setiap manusia harus menggunakan *gadget* pada aktivitas sehari-hari, dalam penggunaan *gadget* untuk saat ini tidak hanya orang dewasa ataupun remaja akan tetapi anak yang masih beusia dini atau anak taman kanak – kanak sudah tidak asing dalam penggunaan *gadget* sehingga menjadikan anak – anak usia dini mengenal dalam penggunaan *gadget* sejak dini.

Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini dapat memperngaruhi perkembangan sosial-emosional dilihat dari segi positif dan negatif, dari segi positif seperti anak mampu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, anak memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri setelah apa yang dikerjakan seperti membereskan mainan ketika setelah selesai bermain,dan anak sudah terbiasa dalam manaati aturan tata tertib yang ada disekolah. Sedangkan dari segi negatif dalam penggunaan *gadget* dapat memperngaruhi perkembangan sosial emosional yaitu anak lebih suka menyendiri atau menjadi anak pendiam sehingga kurangnya dalam interaksi sosial terhadap teman sebaya, anak dapat menirukan adegan kekerasan dengan bermain pukul-pukulan, tidak ada konsisten antara orang tua dan anak terkait batasan dalam pemberian penggunaan *gadget* sehingga menimbulkan perdebatan sampai terjadinya pertengkaran dengan orang tua.

Anak yang terlalu asyik dengan *game* yang di mainkanya sehingga ia tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Dan tentu saja permainan ini dapat membawa pengaruh pada perkembangan anak. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal.

Berdasarkan hasil amatan yang dilakukan oleh penulis, peneliti melihat beberapa anak yang cepat mudah marah ketika bermain *gadget* saat *gadgetnya* mengalami masalah jaringan (*loading*), anak juga bisa memunculkan perilaku kekerasan dengan memukul *gadgetnya*. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Perkembangan Sosial Emosional Usia (5-6) Tahun Di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.”

B. Identifikasi Masalah

Dari semua masalah penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya orang tua dalam memberikan pendampingan dan pengawasan saat anak bermain *gadget (handphone)*.
2. Semakin berkembangnya ilmu teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan semakin banyak dalam penggunaan *gadget*.
3. Penggunaan *gadget* berupa *handphone* yang tidak dibatasi dengan waktu.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini maka diperlukan adanya pembatasan masalah , oleh karena itu penelitian dibatasi penggunaan *gadget* berupa *handphone* dan perkembangan sosial emosional anak usia dini (5-6) tahun di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* oleh anak usia dini pada perkembangan sosial emosional usia (5-6) tahun di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo ?
2. Seberapa sumbangan efektif dan relatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* oleh anak usia dini pada perkembangan sosial emosional anak usai (5-6) tahun di Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.
2. Untuk mengetahui seberapa sumbangan efektif dan relatif variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel perkembangan sosial emosional di TK Desa Gobayan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk memberi pengetahuan yang lebih mengenai pengaruh penggunaan *gadget* oleh anak usia dini pada perkembangan sosial emosional anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi orang tua untuk sebagai bahan masukan untuk memberikan pemahaman mengenai batasan dalam penggunaan *gadget* untuk anak usia dini dan untuk pengetahuan tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun dengan pengawasan orang tua.
- b. Bagi penulis untuk dapat mengetahui dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* Pada Anak Usia Dini terhadap perkembangan sosial emosional Usia 5-6 tahun.