

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah merupakan fase perkembangan individu anak dengan rentang usia 3-6 tahun. (Putri,2019). Masa prasekolah merupakan persiapan yang harus anak lakukan untuk memasuki dunia sekolah melalui grupbermain. Dalam masa ini, pendidikan informal yang di berikan orang tua atau keluarga kepada anak, perlahan anak mulai mengenali lingkungan di luar tempat tinggal dan anak akan mengenal teman seusianya. Dalam tahapan ini, anak-anak akan lebih senang bermain, lebih aktif, mempunyai tenaga, rasa keingintahuan yang begitu lebih dan semakin berani akan mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak pernah anak lakukan pada saat aktivitas di lingkungan rumah. (Anindya,2017). Hal tersebut merupakan salah satu faktor dalm tumbuh kembang anak.

Pertumbuhan dan perkembangan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang meliputi keluarga, masyarakat sekitar, lingkungan fisik, budaya dan ekonomi. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan menentukan sejauh mana setiap anak dapat memenuhi potensinya (Setiani.2020). Dalam masa kanak-kanan, pola perilaku sosial awal mencakup beberapa aspek salah satunya adalah kerjasama, persaingan, kemurahan hati, keinginan akan penerimaan sosial, simpati, empati, perilaku ramah, perilaku yang tidak mementingkan diri sendiri dan meniru, adalah contoh perilaku dari perkembangan sosial untuk membangun rasa mandiri, guna mencapai kematangan pada interaksi sosial mencakup

kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dalam lingkungan sekitar dan lingkungan luar. (Anindya,2017).

Pada masa perkembangan sosial anak prasekolah dapat dilihat ketika anak mulai berpartisipasi dalam kelompok bermain atau tempat penitipan anak. Dari kelompok bermain ini akan sering terbentuk kegiatan-kegiatan yang bersifat lembut seperti bermain bersama. Oleh karena itu, dalam program bermain diharapkan anak-anak mau dan berani berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dan beradaptasi dengan standar, etika dan tradisi kelompok, mampu berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. . dengan mengatur menggunakan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat dimanapun anak berada (Mukarromah,2019). Akan tetapi, perkembangan sosial anak usia prasekolah di era modern semakin menurun karena kebiasaan anak menghabiskan waktu bermain dengan benda yaitu gadget daripada berinteraksi dengan teman dan orang sekitar (Putri,2019).

Salah satu perkembangan gadget semakin marak, hampir setiap individu, anak-anak maupun orang dewasa, kini telah memiliki. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak dipengaruhi oleh lingkungan yang dapat bersifat sementara atau permanen serta dapat mempengaruhi kecepatan dan kualitas tumbuh kembang anak salah satunya penggunaan gadget (Setiani.2020). *Gadget* adalah suatu kata lain yang dipakai pada penyebutan pada beberapa jenis teknologi yang berkembang pesat & mempunyai fungsi khusus. salah satu Contoh gadget adalah smartphone, iPhone, komputer, laptop, dan tab (Putri, 2019). Mudahnya mengakses

informasi dan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh layanan utilitas/smartphone itu sendiri sehingga anak-anak seringkali cepat terbiasa dan menjadi tertarik padanya. Awal mula anak tertarik gadget karena adanya Pembiasaan anak dengan perangkat seringkali diawali dengan salah mengarahkan orang tua atau keluarga dengan menampilkan permainan atau video dan fitur pada perangkat dengan harapan anak tidak mengalami kesulitan atau menangis terus menerus. Berawal dari pengalih perhatian yang secara tidak langsung telah mengenalkan anak pada gadget yang kemudian dapat memicu rasa ingin tahu anak untuk mengenal lebih jauh tentang *gadget*. (Triastutik,2018).

Melihat penggunaan gadget pada anak, hal tersebut akan memberikan dampak terhadap anak seperti dampak positif yaitu akan meningkatkan kreativitas dan proses pemikiran anak dalam hal kognitif. Namun, ketika anak usia dini sibuk menghabiskan waktu mereka dalam bermain gadget akan berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak seperti perkembangan sosial pada anak dikarenakan kurangnya interaksi dengan teman seusianya ataupun masyarakat. dan faktor atau stimulus yang mampu berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu perilaku kebiasaan anak bermain gadget merupakan salah satu yang mempengaruhi perkembangan anak (Enny&Vanaswari, 2020) .Dampak negatif pada anak seperti masalah gangguan perkembangan sosial, dikhawatirkan dapat membuat anak sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak akan mengalami kesulitan dalam berbagai kebutuhan kelompok, mereka kurang mandiri dalam berpikir dan berperilaku, dan di atas semua itu merupakan

salah satu gangguan kesulitan membentuk konsep diri mereka (Mukarromah,2019).

Masalah ini tentu akan mengganggu perkembangan sosial pada anak, dikhawatirkan dapat menyulitkan anak untuk menyesuaikan diri dengan masyarakat atau dengan teman sebayanya. Evaluasi rekam kesehatan tumbuh kembang anak tahun 2014, dengan jumlah anak mencapai 3.63 .505 jiwa, menunjukkan bahwa 54,03% anak memiliki kemampuan komunikasi, sosialisasi, kemandirian yang baik, namun angka cakupannya masih di bawah 90% dari target (Depkes,2014). Berdasarkan Survei Demografi Indonesia (SDKI) tahun 2015 jumlah siswa usia 0-6 tahun adalah 26,09 juta anak. Dari jumlah tersebut, ada 13,5 juta anak antara usia 0-3 dan 4-5 tahun mencapai 12,6 juta anak, di mana 14,8% di antaranya mengalami keterlambatan perkembangan (Putri.2019). Hal ini ditulis oleh peneliti (Frahasini&Tri.2018) yang menyebutkan bahwa gangguan perkembangan sosial pada anak prasekolah dalam penggunaan perangkat gadget yang tidak terkontrol dapat membawa dampak yang tidak diinginkan alias dampak negatif untuk perkembangan anak. Keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama dalam perkembangan anak. Sejak lahir ke dunia lingkungan keluarga, menjadi tempat pertama dalam proses perkembangan anak mengenal dunia. Keluarga merupakan lembaga pendidikan masyarakat yang pertama dan terpenting, karena dalam keluargalah manusia dilahirkan dan dibesarkan menjadi dewasa. sebagai manusia. Artinya lingkungan keluarga mempengaruhi perkembangan sosial

anak, salah satunya adalah perilaku sosial yang merupakan segala kegiatan sehari-hari anak.

Dari hasil studi pendahuluan pada tanggal 28 September 2021 peneliti ke lapangan PAUD Kober Karisma memiliki 2 tempat untuk belajar salah satunya bertempat di BKN Jati, Karang Sari Binong Subang Tahun 2022 yang berjumlah 42 orang, dibagi dalam 2 kelas A dan B, masing-masing kelas terdiri dari 21 orang. Hasil Studi pendahuluan didapatkan hasil bahwa peneliti ikut serta dalam pembelajaran yang sedang berjalan di kelas, dalam kegiatan pembelajaran peneliti memberikan tontonan pembelajaran menghitung dalam bentuk video animasi menggunakan smartphone, antusias anak dalam melihat penggunaan gadget yang diberikan dalam waktu 5 menit sangat bersemangat untuk melihat video dan ingin membuka aplikasi yang sering mereka buka di smartphone orang tuanya seperti tiktok, youtube dan game. Sedangkan saat dilakukan pengalihan dengan cara membuat suatu permainan kelompok ada beberapa anak yang tidak antusias dalam acara tersebut, setelah dilakukan tanya jawab dengan anak tersebut mereka lebih tertarik melihat video menggunakan smartphone, karena sudah sering melihatnya di rumah dan bisa membuka aplikasi yang ia sukai. Dari hasil wawancara kepada beberapa orang tua anak yang lebih menyukai gadget, hasil dari Ny. K mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan gadget sebosannya anak menggunakan gadget, kadang 2-3 jam, Ny. I mengatakan anaknya di rumah lepas dari handphone jika akan anak akan mengaji, jadi sepanjang hari sebelum ngaji anak menonton tiktok

atau youtube kira-kira 3 jam. Dan jika handphone nya di minta, anak suka nangis dan marah jadi saya biarin supaya tidak nangis lagi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak pra sekolah, bagaimana masa kanak-kanak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan masyarakat luas, agar anak dapat beradaptasi dengan baik. Dan memberikan edukasi kepada orang tua, tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak prasekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang tahun 2021”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021

- b. Untuk mengetahui durasi penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang
- c. Untuk mengetahui peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021
- d. Untuk mengetahui peran guru dalam penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong
- e. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021
- f. Untuk mengetahui dan memberikan informasi tentang upaya penanganan dampak penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari, Binong Subang Tahun 2021

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orangtua dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk membantu orang tua dan guru meminimalisir dampak penggunaan gadget terhadap perilaku perkembangan sosial anak pra sekolah.

2. Bagi Anak

Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, agar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial pada anak pra sekolah dapat diminimalisir dengan berbagai upaya yang dapat melatih interaksi anak jauh lebih baik. Salah satu upaya dengan

memberikan permainan tradisional yang dapat membangun kerja sama anak dengan teman sebayanya, mengajak anak untuk bercerita hal yang dia sukai.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak prasekolah.