

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.<sup>1</sup> Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan merujuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.<sup>2</sup>

Berbicara tentang anak usia dini tidak lepas dari perkembangan Sosial Emosional yang mana adalah salah satu perkembangan yang harus ditangani secara khusus, karena perkembangan sosial emosional anak harus di bina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan.

Dalam kehidupan sehari-hari tentu saja tidak asing lagi mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta ; Bumi Aksara,2017) h. 14

<sup>2</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 11.

teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, atau terlihat keren. Dalam bidang komunikasi itu sendiri kita telah lama mengenal yang namanya surat, telepon, telegram, dan masih banyak lagi.

Telepon genggam atau *Gadget* pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja , yaitu hitam dan putih. Fitur yang umum ditawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa game sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik daripada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncullah telepon genggam berwarna , telepon genggam layar sentuh, telepon genggam dengan fitur untuk internetan, dan masih banyak lagi. Orang bisa melakukan banyak hal dengan telepon genggam, mulai dari hiburan, sebagai sarana belajar, untuk mendapatkan informasi, bahkan berbisnis. Tidak perlu lagi bersusah payah untuk sekedar mengirim dan mendapatkan informasi dari orang terpisah jarak.<sup>3</sup>

Didalam *gadget* sekarang ini banyak sekali permainan video game, seperti *Playstation*, *game online*, dan *game-game* dari *gadget* terbuka setelah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Anak yang terlalu asyik dengan game yang di mainkannya 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 teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Adapun dampak dari penggunaan gadget :

---

<sup>3</sup> Yuliar Abdi Pradana, Muga Linggar Famukhit,dkk. “ Analisis Dampak Pengunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Stud Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo” (05 Oktober 2022)

## 1. Dampak Positif

Dampak positif penggunaan gadget adalah yang pertama, mempermudah komunikasi. Dampak positif gadget yang satu ini tidak hanya dirasakan oleh anak-anak saja melainkan semua pengguna gadget. Tidak bisa dipungkiri jika komunikasi saat ini sangat dipermudah dengan kehadiran smartphone. Hal ini juga berlaku dalam dunia pendidikan, di mana komunikasi antara guru – pelajar – orang tua dapat berjalan dengan lebih mudah dan dapat dilakukan secara massal melalui grup yang tersedia di aplikasi komunikasi, seperti whatsapp, line atau telegram. Hal ini dapat mengurangi resiko terputusnya informasi seperti yang sering terjadi sebelum adanya smartphone, tidak sampainya pesan berantai karena berbagai alasan misalnya tidak adanya pulsa, atau ada yang tidak menerima pesan karena terlewat. Yang kedua yaitu sebagai **media hiburan**, Smartphone memiliki banyak fitur hiburan dan ini dapat menjadi media untuk membantu para pelajar atau guru untuk beristirahat sejenak dari kejenuhan mereka. Banyak aplikasi hiburan yang bisa menjadi sarana untuk belajar sekaligus bermain bagi mereka. Misalnya games yang dapat meningkatkan kemampuan murid-murid yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan mereka, atau games yang mengasah kemampuan mengingat atau berhitung.

Salah satu dampak positif smartphone adalah dapat membantu murid-murid untuk mendapatkan informasi di berbagai mata pelajaran dengan sangat mudah. Smartphone dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi pendidikan. Selain itu, dengan bantuan mesin pencari seperti google, murid-murid dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang telah mereka kumpulkan. ini sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas

mereka dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka dan membantu mereka untuk meningkatkan prestasi akademik mereka.

Banyak pelajar atau guru yang merasa lebih nyaman dengan penggunaan smartphone saat belajar ketimbang harus menghabiskan banyak waktu mereka untuk mencari sumber informasi yang mereka perlukan dengan pergi ke perpustakaan. Smartphone membantu mereka untuk menghemat banyak waktu dengan satu kali klik saja di dalam kamar mereka dan dapat memanfaatkan waktu mereka untuk belajar atau berkomunikasi dengan teman, keluarga atau guru mereka dalam waktu yang bersamaan.

Smartphone memberikan banyak pilihan aplikasi berguna yang dapat membantu proses belajar, mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, dengan smartphone, kelas dapat diadakan melalui telepon pintar. Tambahan lagi, murid-murid dan guru-guru dapat mempelajari berbagai kemampuan baru dan hobi melalui smartphone. Misalnya belajar bahasa baru, teknik menggambar, memasak atau meningkatkan kemampuan public speaking dengan belajar melalui telepon pintar mereka.

## 2. Dampak Negatif

**Tidak fokus saat belajar menjadi salah satu dampak negatif gadget bagi pelajar.** Smartphone dapat mengalihkan perhatian murid-murid saat proses belajar mengajar. Kadang mereka teralihkan perhatiannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial. Tidak jarang murid yang melewatkan beberapa pelajaran yang diberikan karena terlalu sibuk dengan smartphone mereka.

Smartphone dapat membuat murid-murid kecanduan dan tidak bisa lepas dari telepon pintar mereka. Mulai dari bangun tidur sampai kembali mau tidur. Smartphone menjadi hal pertama yang mereka cari dan ini membuat satu tren baru, nomophobia, yaitu ketakutan yang muncul karena seseorang harus berpisah dengan smartphone mereka. Ketakutan-ketakutan tersebut muncul karena sifat candu yang dirasakan oleh para murid. Kecemasan-kecemasan muncul jika mereka kehilangan smartphone, kehabisan baterai atau tidak ada sinyal yang berdampak kepada proses belajar mereka. Dengan munculnya banyak media sosial, membuat murid-murid memperbaharui apa yang terjadi dengan kehidupan mereka melalui smartphone mereka.

Hal ini menyebabkan interaksi sosial di kehidupan mereka berkurang. Mereka lebih asik berinteraksi melalui media sosial yang tidak jarang berakibat mengganggu hubungan dengan teman, keluarga dan juga mengganggu prestasi akademik karena lebih fokus bermain dengan smartphone mereka. Penggunaan smartphone secara tidak tepat dapat menyebabkan prestasi akademik menurun. Salah satu penyebabnya karena mereka tidak dapat mengingat atau menangkap informasi yang diberikan saat proses belajar mengajar karena teralihkannya perhatiannya oleh smartphone mereka.

Untuk orang-orang yang sudah kecanduan dengan smartphone, akan cenderung lebih cuek dan kurang berempati dengan apa yang terjadi dengan sekitar mereka karena sudah asyik dengan smartphone mereka. Misalnya, disaat ada acara pertemuan dengan keluarga atau teman-teman, tidak sedikit yang malah asik

menunduk dan bermain smartphone ketimbang saling bertukar kabar dan cerita dengan orang-orang yang ada di sekitar mereka.<sup>4</sup>

Dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar. Hal inilah yang menjadi dasar utama perkembangan perilaku sosial emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat.

Alasan mengapa saya memilih judul “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini?”, karena menurut saya anak jaman sekarang berbeda sekali dengan anak jaman dahulu. Anak umur 3 tahun saja sudah mengerti akan menggunakan gadget kebanyakan orang tua sengaja mengizinkan anaknya main dengan gadget. Berbeda sekali dengan anak jaman dahulu yang permainannya bisa dibilang tradisional.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 Tahun di TK ANNUR CAHAYA”

## **B. Batasan Masalah**

Agar lebih terfokus tujuan yang diinginkan, pembahasan ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut, yaitu hanya membahas bagaimana penggunaan gadget berdampak terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK ANNUR CAHAYA

---

<sup>4</sup> Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa “Dampak Positif dan Negatif Smartphone dalam Dunia Pendidikan” (22 Oktober 2019)

### **C. Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini tidak mengalami perluasan masalah, dan karena banyaknya macam-macam gadget didalamnya maka penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun dan karena banyaknya aspek perkembangan maka penelitian ini berfokus pada aspek Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun. Subyek dalam penelitian adalah anak usia dini, tempat yang menjadi penelitian di TK ANNUR CAHAYA SUKOREJO LAMONGAN.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa adanya Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di TK ANNUR CAHAYA Sukorejo Lamongan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan peneliti tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini.

#### **a. Secara Teoritis**

Penulis ini diharapkan memberi gambaran bagaimana terjadinya pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial emosional anak usia dini.

#### **b. Secara Praktis**

- 1) Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

- 2) Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan akan adanya pengaruh penggunaan gadget bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- 3) 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.<sup>5</sup>

## **F. Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.<sup>6</sup>

### **2. Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.

Dalam buku Terpenjara Komodifikasi Media, gadget adalah suatu perangkat alat

---

<sup>5</sup> Febia Kontesa "PENGARUH PENGGUNAAN *Gadget* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI" (Bengkulu, 22 Februari 2021)

<sup>6</sup> Aidil Saputra, "Pendidikan Pada Anak Usia Dini" hal.194-195 (Desember 2018)



canggih di dalamnya terdapat berbagai aplikasi untuk sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreatifitas, dan masih banyak lagi.<sup>7</sup>

### 3. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya dan orang dewasa. Serta proses perkembangan keadaan jiwa anak dalam memberikan respon terhadap keadaan dilingkungannya yang sesuai dengan aturan sosial yang di peroleh.<sup>8</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini, digunakan untuk memberikan gambaran mengenai isi skripsi dengan mengelompokkannya menjadi bagian awal, bagian isi dan bagian terakhir untuk memudahkan pembaca membaca isi dan maksud dari skripsi ini. Dalam penelitian ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : 1. Konteks Penelitian, 2. Rumusan Masalah, 3. Batasan Masalah, 4. Fokus Penelitian, 5. Tujuan Penelitian, 6. Manfaat Penelitian, 7. Definisi Istilah, 8. Sistematika Pembahasan,

BAB II : 1. Kajian Teori, 2. Kajian Pustaka, 3. Kerangka Konseptual,

BAB III : 1. Jenis dan pendekatan Penelitian, 2. Subjek Penelitian, 3. Sumber dan Jenis Data, 4. Teknik Pengumpulan Data, 5. Teknik Analisis Data, 6. Uji Keabsahan Data.

BAB IV : 1. Deskripsi Umum Obyek Penelitian, 2. Data Hasil Penelitian

---

<sup>7</sup> Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, dkk “Optimasi Gadget dan Implilasinya Terhadap Pola Asuh Anak” Yogyakarta Januari 2021

<sup>8</sup> Mira Yanti Lubis “ Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain” Sibuhuan, Sumatera Utara (Mei 2019)

BAB V : Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian

BAB VI : 1. Kesimpulan, 2. Saran