

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan atau sering disebut juga dengan *golden age* yaitu dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka yaitu masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Anak merupakan seorang individu yang unik dengan segenap potensi yang dimiliki, anak dilahirkan belum memiliki interaksi sosial. Kemampuan ini dapat diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Perkembangan interaksi sosial anak merupakan bagian penting bagi anak. Kesiapan interaksi sosial seorang anak menjadi faktor penting bagi keberhasilan pengembangan anak usia prasekolah, keberhasilannya pada tahun-tahun awal di sekolah. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting oleh karena itu pendidikan sebaiknya diberikan sedini mungkin kepada anak sehingga seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi 6 aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek seni.

Pandemi *covid-19* ini merupakan wabah yang menakutkan di seluruh dunia, dan juga menghambat segala pekerjaan terutama pada proses pendidikan,

yang berdampak sekolah-sekolah memberhentikan kegiatan pembelajaran di sekolah karena melonjak tingginya kasus *covid-19*, sehingga semua sekolah mengadakan kegiatan sekolah berbasis *online* atau sering di sebut juga daring atau PJJ. Banyak sekali kerugian yang mendasar bagi siswa ketika terjadinya kegiatan *online* salah satunya yaitu terhambatnya proses kegiatan pembelajaran, proses penilaian anak, pada saat pembelajaran yang hanya dapat dilakukan di rumah. Dampak pandemi ini , anak-anak belajar dari rumah. Semenjak terjadinya pembelajaran dari rumah orang tua lah yang ikut serta berperan dalam proses pembelajaran di rumah, orang tua diikut sertakan dalam proses pembelajaran, meskipun proses pembelajaran dilaksanakan di rumah 6 aspek perkembangan ini harus tetap terpenuhi.

Dikutip dari hasil berita bbc news indonesia Mereka mengutip data UNESCO yang menunjukkan bahwa pada bulan April, 1,6 miliar pelajar diliburkan dari sekolah dan universitas karena langkah-langkah untuk menekan penyebaran *Covid-19*. Angka tersebut merupakan sekitar 90% dari seluruh populasi siswa di dunia. "Untuk pertama kalinya dalam sejarah manusia, satu generasi anak-anak di seluruh dunia terganggu pendidikannya," kata lembaga itu dalam sebuah laporan baru bertajuk *Save our Education*, seperti dikutip kantor berita.

Smartphone cenderung memungkinkan terjadinya dampak berskala luas dalam kehidupan manusia. Dampak tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra

(image to image), Interaksi sosial *smartphone* paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat

smartphone memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak negatif pada *smartphone* tersebut. Menurut Handrianto, mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak terhambat, menghambat kemampuan bahasa, dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.

Kehadiran *smartphone* mengakibatkan perubahan pada pola perilaku orang-orang di sekitar kita, yaitu bagaimana ketika sedang berbicara dengan teman dan *smartphone* kita bergetar, dan kita teralihkan saat sedang berbincang-bincang untuk membalas pesan tersebut. Saat kita bermain game atau memeriksa e-mail di meja makan saat bersama keluarga. Orang-orang sering mengabaikan orang lain dengan siapa mereka berinteraksi secara fisik untuk menggunakan *smartphone* mereka sebagai gantinya, dan muncul fenomena dengan istilah baru yaitu *phubbing*, tampaknya telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan mengenai

Dampak Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan *Smartphone* Berlebih Terhadap Interaksi sosial Anak Usia Dini menyatakan bahwa adanya dampak terhadap perkembangan sosial pada anak contohnya anak kurang mampu berkomunikasi, kurang berinteraksi dengan teman sebayanya, kurang bekerjasama dan kurang sosialisasinya semenjak proses pembelajaran *online*.

Pada saat peneliti melakukan observasi di TK Meraih Bintang dan di desa halaman rumah peneliti yang terletak di Pangandaran Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran, peneliti mendapatkan beberapa kasus mengenai interaksi sosial anak. Interaksi sosial anak pada kenyataannya kurang berinteraksi, komunikasi, bekerjasama dan kurang bersosialisasi semenjak pembelajaran daring. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru TK Meraih Bintang Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran cenderung cukup menarik apabila dilakukan secara offline tetapi karena dilakukan *online* terkesan kurang menarik karena anak lebih sering mendengarkan tugas-tugas melalui group wa dan Tanya jawab melalui group ternyata kurang efektif bagi anak usia dini. Sehingga interaksi sosialnya kurang efektif.

Permasalahan diatas dikarenakan dampak terlalu lamanya pandemi sehingga anak menyalah gunakan waktu belajar dan waktu bermainnya untuk bermain *smartphone* seperti menonton tanyangan di youtube, bermain tiktok , game dan sebagainya, sehingga proses kegiatan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak di nilai kurang baik dan kurang maksimal dalam proses pembelajaran karena lebih sering dilakukan belajar melalui group wa kelas.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan meneliti dampak perilaku *phubbing* akibat penggunaan

smartphone berlebih terhadap anak usia dini sangat cocok untuk memperbaiki interaksi sosial anak usia dini salah satunya aspek sosial emosional anak usia dini untuk memecahkan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak usia dini.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah” Apakah dampak perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial anak usia dini.”

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dampak perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial anak usia dini

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang interaksi sosial anak usia dini yang berkaitan dengan pengaruh perilaku *phubbing* akibat *smartphone* berlebih terhadap interaksi anak usia dini..

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan anak dapat Mengetahui dampak perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial anak usia dini

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan orang tua dapat mengetahui dampak perilaku

phubbing akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial anak usia dini

3. Guru dan Lembaga

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan dan informasi bagi guru dan lembaga TK mengenai alternatif penggunaan *smartphone* agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak terutama dalam meningkatkan perkembangan interaksi sosial anak.

