

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi pada abad ke-21 telah menghasilkan penemuan di setiap tahunnya dengan tujuan untuk meningkatkan ruang dan jangkauan manusia. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir dan perilaku dalam masyarakat yang maju dan berkembang pesat. Menjamurnya penemuan-penemuan yang semakin kompleks tidak terlepas dari penemuan-penemuan sebelumnya (Al-Ayouby, 2017:12). Memang kebutuhan masyarakat saat ini membutuhkan teknologi.

Di masa sibuk seperti sekarang ini, *gadget* sudah menjadi kebutuhan yang penting, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Gadget* saat ini bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga untuk menunjang aktivitas lainnya. Seiring dengan Indonesia yang baru saja mengatasi pandemi Covid-19, industri pendidikan harus memiliki pengetahuan teknologi.

Di Singapura, anak-anak berusia 3 hingga 7 tahun menonton program hiburan di layar lebih dari jumlah waktu yang disarankan. Hal ini merujuk pada hasil survei Singapore Women's and Children's Hospital (KKH). Hasil survei tersebut dirilis pada Jumat (21 Januari 2021), bersamaan dengan serangkaian pedoman aktivitas baru untuk anak usia 7 tahun ke bawah.

Survei terhadap 340 orang tua pada September hingga Oktober 2021 menemukan bahwa anak-anak memiliki distribusi waktu yang “kurang optimal” antara aktivitas fisik, tidur, dan melihat layar. Menurut KKH, masih

kurangnya pemahaman di kalangan orang tua. Di antara mereka, lebih dari separuh orang tua meremehkan jumlah waktu yang disarankan untuk aktivitas fisik dan penggunaan layar rekreasional. Temuan ini membantu menciptakan pedoman baru untuk anak-anak. Platform penelitian terintegrasi yang dipimpin KKH untuk meningkatkan hasil kesehatan metabolisme bagi perempuan dan anak (IPRAMHO).

Di sisi lain, banyak orang tua yang membiarkan anaknya menggunakan ponsel pintar atau tablet untuk membiasakan diri dengan teknologi atau sekadar menghindari masalah. Sejak saat itu, tidak jarang kita melihat orang tua menyediakan makanan untuk anak mereka yang masih kecil. Kita bisa membicarakan gawai karena berperan sebagai teman bermain anak, peran yang harus diambil langsung oleh orang tua. Hal ini sangat disayangkan karena masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis. Jika pada masa ini anak cenderung asyik dengan gawai, maka perkembangan sosialnya bisa jadi belum berkembang secara maksimal.

Masa kanak-kanak juga merasakan kecepatan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa hampir separuh generasi muda Indonesia akan dapat menggunakan telepon seluler atau *gadget* (HP), serta mengakses Internet pada tahun 2022. 33,44% generasi muda yang tinggal di Indonesia menggunakan telepon seluler atau perangkat nirkabel. Sedangkan tingkat anak prasekolah yang memiliki akses internet mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang signifikan pada karakteristik kelompok umur. Tingkat penggunaan ponsel pada

anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sedangkan kelompok umur 5-6 tahun sebesar 52,76%. Dalam laporannya, BPS memberikan beberapa peringatan mengenai pengamatan ini. BPS menulis dalam Laporan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susene) Maret 2022, “sedangkan untuk penggunaan *gadget* oleh balita, bagi yang sudah tidak memiliki akses terhadap *gadget* atau sangat membutuhkannya, akan dibatasi kurang dari satu jam sehari”.

Intensitas penggunaan ponsel pintar di kalangan anak-anak meningkat drastis dalam beberapa tahun terakhir. Memang *gadget* kini tidak hanya digunakan untuk hiburan seperti menonton *video* atau bermain *game*, tetapi juga digunakan untuk menunjang proses belajar anak. Mengingat sejak pandemi banyak kegiatan belajar anak yang beralih secara daring. Hal ini pun membuat sebagian orang tua bertanya-tanya dan khawatir akan dampak yang akan dialami anaknya jika rutin terpapar perangkat elektronik sejak dini.

Dampak negatif yang banyak diketahui adalah penggunaan gawai dapat menyebabkan anak terlambat belajar berbicara, gangguan emosi, keterikatan terhadap gawai bekas, merasa kesepian tanpa gawai, masalah pornografi. Untuk menghindari dampak negatif, penggunaan perangkat oleh orang tua harus sesuai dengan usia anak. Aulia (psikolog klinis *Love Yourself Indonesia*, Alif Aulia Masfufah) mengatakan, anak usia 1 hingga 5 tahun merupakan masa emas. Itu sebabnya balita perlu mengeksplorasi berbagai hal. Mulailah dengan merasakan emosi (takut, kebingungan, marah, dll.), belajar berbicara, melatih keterampilan sensorik, motorik dan kognitif, berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar dan banyak lagi di luar *gadget*. Orang tua juga perlu lebih

banyak berinteraksi dengan anak. Contohnya seperti mewarnai bersama, *unboxing* bersama, dan aktivitas interaktif lainnya. Jika Anda memperkenalkan terlalu banyak permainan di *gadgte*, hal itu dapat berdampak buruk pada perkembangannya. Aula berkata: “Misalnya, aspek bicara yang paling sederhana adalah keterlambatan bicara. Klien saya yang mengalami keterlambatan bicara biasanya anak-anak, usia 4 hingga 5 tahun, mereka bermain dengan gawai.” Jadi, dengan diperkenalkannya konsep ini, balita akan mampu mengenal gawai secara sehat.

Bahkan anak-anak lebih mementingkan kenyamanan dibandingkan perintah orang tua. Apalagi ada juga anak yang sering marah-marah jika orang tuanya memberi perintah, ini adalah tipe anak yang kecanduan *gadget*. Anak-anak lebih tertarik pada perangkat daripada tugas rutin yang perlu dilakukan setiap hari. Parahnya lagi jika anak asyik dengan benda-benda yang ada, sering tidak menoleh ke kanan, ke kiri dan tidak peduli dengan orang sekitar.

Perkembangan anak yang sangat sensitif terjadi antara usia 1 sampai 5 tahun, suatu masa yang biasa disebut dengan masa emas (*golden age*). Saat ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan baik intelektual, emosional, dan spiritual sedang mengalami perkembangan luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya.

Saat seorang anak beranjak dewasa, ia akan menjadi peniru yang baik. Bahkan mereka lebih pintar dari yang kita kira, lebih pintar dari yang terlihat, jadi jangan anggap remeh pada usia ini. Jika pada usia ini anak menerima *gadget* sebagai mainannya maka akan mempengaruhi pemerolehan bahasanya.

Hal ini tidak hanya berdampak pada bahasa, namun perkembangan emosi anak pun semakin mengkhawatirkan. Ada banyak permainan tambahan dan iklan yang tidak dapat difilter terlebih dahulu oleh orang tua. Saat bermain *game*, orang dewasa akan merasa marah jika gagal, apalagi anak-anak yang tidak bisa mengatur emosinya, bisa saja marah, menangis atau bahkan di-*bully* jika gagal atau meronta-ronta saat memainkan *game* tersebut.

Emosi adalah serangkaian interaksi kompleks antara faktor subjektif dan objektif, yang berasal dari sistem hormonal. Dalam hal ini, emosi dapat: pertama, meningkatkan pengalaman emosional dengan menciptakan emosi; kedua, memunculkan proses kognitif seperti efek kognitif yang berkaitan dengan emosi; ketiga, memungkinkan pengaturan yang lebih luas terhadap kondisi yang mungkin timbul; dan keempat, hal ini sering kali memengaruhi perilaku seperti penargetan yang ekspresif, langsung, dan adaptif. (Amrilla, 2017)

Dalam penelitian Novitasari (2016), penggunaan gawai pada usia dini menunjukkan bahwa “Menggunakan gawai lebih menyenangkan dibandingkan bermain bersama teman sebaya. Hal ini tidak lepas dari berbagai aplikasi menarik yang hadir pada perangkat anak-anak tersebut, tentunya akan lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan permainan yang ada di lingkungannya. Lebih lanjut, semua orang tua sepakat bahwa ketika anak bermain gawai, mereka cenderung berdiam diri di depan gawainya tanpa mempedulikan dunia di sekitarnya. Anak-anak sudah kecanduan gawai tanpa mereka sadari. Kecanduan ini merupakan salah satu dampak negatif yang

paling berpengaruh (Prasetyo, 2013). Responden mengatakan bahwa dengan menggunakan gawai, sebagian besar anak lebih banyak menggunakannya untuk bermain. Dari hal-hal kecil tersebut, preferensi awal anak untuk bermain bersama temannya dapat diubah dengan membiasakan diri memiliki pengganti (Putri Hana Pebriana, 2017).

Yang lebih memprihatinkan lagi, kini orang tua banyak *gadget* yang membantu anaknya untuk diam, sehingga tidak khawatir ditinggalkan, bahkan orang tua bisa melakukan aktivitas lainnya. Dengan begitu, anak akan paham bahwa jika merasa bosan atau jenuh, ia akan mempunyai fasilitas untuk bermain, baik itu bermain *game*, menonton *YouTube*, atau membuka aplikasi sosial lainnya tanpa pengawasan orang tua. Berangkat dari permasalahan diatas, maka penulis mengangkat judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan?
2. Faktor Apa Saja yang menyebabkan anak cenderung menggunakan *Gadget*?
3. Bagaimana dampak perkembangan sosial anak usia dini yang menggunakan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan.
2. Mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan anak cenderung menggunakan *Gadget*.
3. Mengetahui ada atau tidaknya dampak perkembangan sosial anak usia dini yang menggunakan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan.

D. Manfaat Teoritis

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini akan memberikan teori dan pengalaman mengenai permasalahan terkait dampak penggunaan *gadget* pada masa kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua atau masyarakat tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Kecamatan Purwokerto Selatan.