

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi dan informasi yang pesat di dunia saat ini, salah satu tren yang paling menonjol adalah semakin maraknya penggunaan berbagai perangkat elektronik, terutama *gadget*. Derry (2014 dalam Wulandari et al., 2021) menyatakan *gadget* adalah salah satu alat elektronik yang dirancang untuk penggunaan yang praktis guna membantu pekerjaan manusia. Macam-macam *gadget* diantaranya yaitu *handphone (smartphone)*, laptop, komputer, tablet, TV, dan lain-lain (Hutabarat et al., 2022). Tren ini tidak hanya mempengaruhi orang dewasa, tetapi juga anak-anak khususnya pada anak usia prasekolah yang semakin terbiasa dengan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Apriani et al., 2022). Anak usia prasekolah adalah masa usia *golden age* dari usia 3-6 tahun, dimana mereka memerlukan bahasa dan kontak sosial yang luas, mempelajari norma, memperoleh kendali dan penguasaan diri, dan mulai mengembangkan konsep diri. Mereka juga semakin menyadari perbedaan antara ketergantungan dan kemandirian (Wong, 2009; Fitri et al., 2022). Usia anak prasekolah ini ditandai dengan berkembangnya secara bersamaan dari fungsi fisik dan psikis yang telah disiapkan untuk merespon macam-macam kegiatan di lingkungan sekitar (Sari, 2020).

Berdasarkan laporan data dari Badan Pusat Statistik dalam Suhadi Prayito et al., (2024) menyatakan anak usia 0-6 tahun di Indonesia sebanyak 33,44% sudah dapat menggunakan telepon seluler pada tahun 2022. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gunawan (2017; dalam Kartika et al., 2022) menunjukkan sekitar 51,2 % (52) anak prasekolah TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik mempunyai kebiasaan menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam/hari. Dari hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan penggunaan *gadget* pada anak prasekolah memiliki masalah yang khusus karena

seringkali anak prasekolah menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan *screen time* (waktu layar) ideal yang dianjurkan. Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) dalam Siregar, (2022) penggunaan *gadget* pada kalangan anak yang berusia dibawah 5 tahun terdapat pembatasan *screen time* (*gadget* dan televisi). Selain itu, rekomendasi IDAI dalam SDIDTK, (2022) menyebutkan bahwa anak-anak berusia 3-6 tahun hanya bisa menggunakan *gadget* maksimal 1 jam/hari. Berdasarkan *American Academy Of Pediatrics* (AAP) menyarankan agar anak-anak menghindari penggunaan media berbasis layar tidak lebih 1-2 jam/hari (American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2001; Oktafia et al., 2021).

Sigman mendefinisikan *screen time* (ST) merupakan jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan media layar hariannya (Sigman, 2012). Ideal *screen time* pada anak usia 3-7 tahun 30 menit hingga 1 jam/hari (Sigman, 2012). Dalam teori yang dikemukakan oleh Sigman, (2012) lamanya *screen time* (ST) pada anak akan mengakibatkan beberapa dampak negatif yaitu interaksi sosial antara teman sebaya maupun keluarga menurun, rasa empati menurun, kemampuan bahasa menurun karena anak sering menghabiskan waktunya hanya di depan layar *gadget*. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung akan fokus terhadap layar *gadget* tanpa berinteraksi dengan teman sebaya maupun keluarga sehingga kemampuan bahasa pada anak pun menurun. Dengan pemahaman tersebut, orang tua dapat lebih mementingkan sebuah aturan dan membatasi *screen time* anak terhadap *gadget* untuk mendukung perkembangan pada anak.

Gillin (1948 dalam Jumiati et al., 2021) mendefinisikan interaksi sosial adalah hubungan dinamis dimana orang-orang berkomunikasi satu sama lain dan mempengaruhi gagasan serta perilaku satu sama lain. Ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial adalah komponen penting dalam perkembangan individu, terutama pada anak-anak. Namun setelah anak mengenal *gadget*, dinamika tersebut berubah signifikan. Penelitian terdahulu

yang dilakukan oleh Munisa, (2020) menemukan bahwa anak di TK Panca Budi Medan memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 59,7% pada hubungan sosial karena antara penggunaan *gadget* secara berlebihan. Anak-anak biasanya akan egois, anti-sosial dan lebih suka berkomunikasi melalui *gadget* daripada berbicara dan bersosialisasi dengan anggota keluarga.

Chomsky (1969 dalam Yahya, 2020) mengartikan pengembangan bahasa sebagai frasa yang alami dan intrinsik dengan memiliki kemampuan fonologi, sintaksis, dan semantis sejak lahir, dan menjamin keberhasilan strategi pemerolehan bahasa. Kemampuan bahasa pada anak sangat penting diawasi karena dalam masa perkembangan ini, anak rentan pengaruh dari lingkungan sekitar, termasuk penggunaan *gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh Priyoambodo & Suminar, (2021) menunjukkan bahwa *screen time* berlebihan akan berdampak pada perkembangan bahasa anak. Dari hasil penelitian terdahulu, terdapat korelasi negatif antara *screen time* dan perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan anak untuk memperoleh bahasa akan terhambat oleh penggunaan layar yang berlebihan. Anak-anak yang menonton televisi selama lebih dari 2 jam/hari biasanya mengalami kesulitan dalam berbahasa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yustanta & Fitriani, (2022) menyatakan *screen time* (ST) yang berlebihan telah terbukti mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak prasekolah, termasuk berkurangnya keterlibatan teman. Penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Mumtazah et al., (2023) menunjukkan bahwa anak di TK ABA Notoyudan Yogyakarta, sebagian anak sering menggunakan *gadget* dengan berlebihan mengakibatkan perkembangan sosial dengan sekitar berkurang. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Thaib, (2024) menunjukkan bahwa dalam penggunaan media layar berlebihan dapat mengganggu perkembangan bahasa pada anak. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Diandra et al., (2024) menyatakan

penggunaan *screen time gadget* berlebihan akan berdampak pada perkembangan anak usia dini khususnya *screen time* jika lebih dari 2 jam.

Mengacu pada berbagai temuan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam di Sumedang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keunggulan institusi dalam kompetensi tamatan, kreativitas, serta pengembangan budaya agamis dan kurikulum merdeka. Kedua institusi tersebut menyediakan lingkungan pendidikan yang sangat representatif untuk penelitian ini, karena karakteristik demografi mereka sesuai dengan target penelitian. Selain itu, aksesibilitas yang baik dari kedua institusi mempermudah proses pengumpulan data, menjadikannya lokasi yang ideal untuk mengeksplorasi korelasi antara *screen time*, interaksi sosial, dan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah. Pendekatan pendidikan yang integratif dan kolaboratif di TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam juga mendukung keefektifan penelitian ini dalam mencapai tujuan dan memperoleh wawasan mendalam mengenai topik yang diteliti.

TK Mi'roojuttaq'waa memiliki 44 siswa, terdiri dari 28 siswa laki-laki (64%) dan 16 siswa perempuan (36%) dengan beragam usia, dimana mayoritas berusia 5 tahun (64%). Sementara itu, RA Darussalam memiliki 42 siswa dengan komposisi yang sama antara laki-laki dan perempuan, yaitu masing-masing 21 siswa (50%), mayoritas berusia 5 tahun (48%). Hasil studi pendahuluan dari orang tua mengenai durasi penggunaan *gadget* pada anak menunjukkan bahwa mayoritas siswa di TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam memiliki durasi penggunaan *gadget* yang tinggi. Di TK Mi'roojuttaq'waa, 10 siswa (23%) menggunakan *gadget* selama < 1 jam/hari, 14 siswa (32%) selama 1-2 jam/hari, dan 20 siswa (33%) selama > 2 jam/hari. Sedangkan di RA Darussalam, 9 siswa (21%) menggunakan *gadget* selama < 1 jam/hari, 19 siswa (45%) selama 1-2 jam/hari, 13 siswa (31%) selama >2 jam/hari, dan hanya 1 siswa (2%) yang tidak menggunakan *Gadget* sama sekali. Dengan demikian, terdapat 66 siswa di kedua sekolah tersebut yang

durasi penggunaan *gadgetnya* melebihi rekomendasi untuk anak usia prasekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam didapatkan hasil bahwa durasi penggunaan *gadget* di kedua institusi cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan durasi (*screen time*) ideal yang dikemukakan oleh teori Aric Sigman. Teori ini merekomendasikan bahwa anak usia 3-7 hanya bisa menggunakan *gadget* selama 30 menit hingga <1 jam/hari. Fenomena ini mencerminkan tren penggunaan *gadget* yang semakin meningkat dalam konteks pendidikan anak usia prasekolah, sehingga menjadikan kedua institusi tersebut relevan untuk penelitian mengenai *screen time* dalam penggunaan *gadget*. Penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa *screen time* dalam penggunaan *gadget* berpotensi mempengaruhi interaksi sosial dan kemampuan bahasa anak. Namun, penelitian secara khusus mengkaji hubungan antara *screen time* dengan kedua variabel tersebut masih minim. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memperluas cakupan penelitian ini dengan mengkaji dua variabel utama di TK Mi'roojuttaq'waa dan RA Darussalam untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam, yang tidak hanya dapat mengisi kesenjangan dalam literatur tetapi juga memberikan informasi praktis bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi yang efektif masa mendatang. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara *screen time* penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, rumusan masalah penelitian adalah yaitu bagaimana hubungan *screen time* dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara *screen time* dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi tingkat *screen time* dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah
2. Mengidentifikasi tingkat interaksi sosial pada anak usia prasekolah
3. Mengidentifikasi tingkat perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah
4. Menganalisis hubungan antara *screen time* dalam penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru atau memperkuat teori yang ada mengenai dampak penggunaan teknologi, khususnya pada *screen time* dalam penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan sosial dan bahasa pada anak usia prasekolah

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang tua

Penelitian ini dapat membantu orang tua memahami bagaimana durasi dan kualitas *screen time* memengaruhi interaksi sosial serta perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Pemahaman ini memungkinkan orang tua untuk membuat

keputusan yang lebih bijaksana mengenai penggunaan *gadget* dalam keseharian anak.

2. Bagi institusi

Institusi dapat mengembangkan program pendidikan bagi orang tua, guru, dan tenaga kesehatan mengenai dampak *screen time* terhadap interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak. Program ini dapat mencakup pelatihan mengenai cara menggunakan teknologi secara bijaksana dan bagaimana menggantinya dengan aktivitas yang mendukung perkembangan anak

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini dibuat bertujuan memberikan penulisan secara terstruktur. Penulisan dari BAB I sampai BAB V Kesimpulan dijelaskan demikian oleh penulis.

Bab I merupakan tahap awal dalam membuat rancangan skripsi dengan menuliskan pendahuluan yang berfungsi sebagai pengantar untuk memberikan gambaran awal mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan khusus dan umum, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II adalah tinjauan pustaka yang menyajikan dasar teoritis yang mendukung penelitian. Dimulai dengan definisi konsep-konsep utama seperti *screen time*, *gadget*, interaksi sosial, dan kemampuan bahasa pada anak prasekolah. Kemudian, diikuti dengan pembahasan mengenai teori-teori penelitian. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk memberikan kerangka konseptual yang kuat, dan membangun dasar untuk hipotesis yang diajukan dalam studi ini.

Bab III menjelaskan pendekatan dan prosedur pengumpulan serta analisis data, termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan

korelasional. Bagian ini mencakup deskripsi populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, serta instrumen kuesioner yang telah diuji validitasnya.

Bab IV memaparkan temuan utama, termasuk hasil deskriptif tentang *screen time*, interaksi sosial, dan kemampuan bahasa anak, serta hasil analisis bivariat dan multivariat. Pembahasan mengaitkan temuan dengan teori dari kajian pustaka, menganalisis dampak *screen time* terhadap interaksi sosial dan kemampuan bahasa.

Bab V merangkum kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang.

Bagian terakhir dari penulisan penelitian adalah daftar pustaka, yang memuat referensi yang digunakan. Diikuti oleh lampiran yang berisi dokumen pendukung seperti kuesioner dan hasil uji statistik.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget (screen time)* dengan interaksi sosial dan kemampuan bahasa pada anak. Fokus penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun yang menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam/hari. Penelitian dilakukan di dua lokasi, yaitu TK Mi'roojuttaq'waa yang berlokasi di Desa Paseh Kidul, Kecamatan Paseh, dan RA Darussalam di Desa Citimun, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik total sampling, yaitu sebanyak 66 anak hamil yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu berusia 4-6 tahun dan penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam/hari. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama, yang meliputi tiga variabel utama, yaitu *screen time*, interaksi sosial, dan kemampuan bahasa anak. Kuesioner *screen time* diisi oleh orang tua, kuesioner interaksi sosial oleh anak dengan didampingi dan kemampuan bahasa diisi oleh orang tua untuk menilai perkembangan bahasa anak. Penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan pemilihan sampel, pemberian penjelasan tentang penelitian dan pemberian

persetujuan (*informed consent*) kepada orang tua, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui wawancara dan pengisian kuesioner. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS untuk menguji hubungan antar variabel yang diteliti. Keterbatasan penelitian ini berfokus pada anak-anak di TK dan RA, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk semua anak prasekolah. Variasi jenis *gadget* dan aplikasi yang digunakan tidak dieksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh *screen time* terhadap perkembangan sosial dan bahasa anak, serta memberikan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini.