

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun merupakan tahap yang krusial dalam proses pembentukan identitas dan hubungan interpersonal mereka. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih kompleks dalam berinteraksi dengan orang lain, baik dalam konteks keluarga maupun di lingkungan sosial yang lebih luas, seperti sekolah dan kelompok bermain (Ramadhani & Fauziah, 2020). Interaksi dengan teman sebaya menjadi lebih dominan, dan anak mulai belajar tentang norma, nilai, serta aturan sosial yang berlaku di masyarakat. Pada usia 5-6 tahun, kemampuan sosial pada anak yaitu dapat bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam situasi yang berbeda (kebahagiaan, kegembiraan, antusias, dan lain-lain), memahami peraturan dan disiplin, serta mengenal tata krama dan sopan santun serta menghargai nilai-nilai sosial budaya setempat (Wiyani, 2014).

Interaksi sosial pada anak adalah hubungan antara anak dengan teman sebaya, orang tua, guru, dan orang lain baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat (Soekanto, 2012). Pada usia 5-6 tahun interaksi sosial anak ditandai dengan perkembangan kemampuan untuk berbagi, bergiliran, dan menyelesaikan konflik (Firmawati & Biahimo, 2021). Anak-anak belajar untuk mengungkapkan kebutuhan dan perasaan mereka serta mengenali perasaan orang lain. Senada dengan teori pembelajaran sosial menurut Bandura (1986) yang menjelaskan bahwa anak mampu menyampaikan ide, perasaan, dan kebutuhan dengan jelas kepada orang lain. Proses ini sangat penting, karena dapat membentuk dasar untuk hubungan interpersonal yang sehat di masa depan. Selain itu, interaksi sosial membantu anak memahami peran mereka dalam kelompok dan meningkatkan rasa percaya diri.

Di era globalisasi sekarang ini, tidak sulit bagi seseorang untuk berkomunikasi dan melakukan interaksi sosial. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan *Gadget*. Menurut (Wijanarko & Setiawati, 2016) *Gadget* adalah suatu perlengkapan yang memiliki tujuan praktis yang sudah dirancang dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus di dalamnya dan selalu dirancang lebih canggih untuk mempermudah kehidupan manusia. *Gadget* dapat berupa ponsel, tablet, computer atau laptop. Penggunaan *Gadget* di era globalisasi ini tidak hanya beredar di kalangan remaja, dewasa atau lanjut usia, tetapi juga di kalangan anak usia prasekolah yang seharusnya belum layak menggunakan *Gadget*. Sebagaimana hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2020) menyebutkan bahwa sekitar 60% anak-anak Indonesia berusia di bawah 5 tahun sudah terbiasa menggunakan ponsel untuk menonton video atau bermain game. Mereka sering menggunakan *Gadget* untuk menonton video atau kartun. Platform seperti YouTube Kids, TikTok, dan layanan *streaming* seperti Netflix atau Video banyak digunakan untuk mengakses konten hiburan dan pendidikan.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, faktanya di Indonesia anak usia dini sudah bisa menggunakan handphone atau *Gadget*, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau *Gadget*. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Persentase yang menggunakan *Gadget* pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%. Menurut (Sari & Mitsalia, 2016) penggunaan *Gadget* bagi anak usia pra sekolah hanya digunakan untuk bermain *games*, walaupun ada sebagian yang menggunakan *Gadget* untuk pembelajaran melalui aplikasi yang berada di *Gadget* tersebut. Sejalan dengan hasil data penelitian Muhajid (2018) menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* dengan persentase sering akan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (62,5 persen)

lebih banyak dan yang mendapatkan perkembangan sesuai (37,5 persen), adapun *Gadget* dengan persentase jarang akan mendapatkan perkembangan yang tidak sesuai (11,1 persen) lebih rendah dan yang mendapatkan perkembangan sesuai (88,9 persen). Hasil perhitungan tersebut membuktikan adanya dampak antara penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini.

Radesky (2016) menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dasar seperti berbicara, berbagi, dan memahami ekspresi wajah. Kemampuan anak untuk fokus pada aktivitas sosial pun dapat terganggu apabila penggunaan *Gadget* yang dilakukan secara terus-menerus. Ketika anak terlalu sering berinteraksi dengan perangkat digital, mereka akan lebih cenderung teralihkan perhatiannya, yang mempengaruhi keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial nyata. Hambatan kemampuan interaksi sosial lainnya yaitu dapat mengurangi kesempatan anak untuk belajar keterampilan sosial penting, seperti bagaimana berbagi perhatian, mengambil giliran, atau bernegosiasi dengan teman sebaya. Interaksi melalui *Gadget* sering kali lebih bersifat individu dan tidak memfasilitasi keterampilan sosial tersebut. Hal tersebut senada dengan penelitian Oktaviana (2021) menyatakan bahwa *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini karena anak usia dini lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *Gadget* daripada harus bermain bersama dengan teman-teman sebayanya.

Menurut *The American Academy of Pediatrics dan Canadian Pediatric Society* dalam (Wulansari, 2017) menjelaskan bahwa anak usia 5 tahun ke atas dibatasi 1 jam per hari dengan pola penggunaan yang tidak terus menerus melainkan, diselingi oleh jeda waktu tertentu. Orang tua sebaiknya memberikan jadwal yang tepat bagi anak untuk bermain *Gadget* dan menyediakan alternatif kegiatan lain agar anak tidak bosan dan memilih untuk bermain *Gadget*. Penggunaan *Gadget* juga sebaiknya tidak menjauhkan anak dari berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan teman maupun keluarga. Hal

tersebut sejalan dengan pendapat Vygostsky (1930) yang mengatakan jika *Gadget* digunakan secara individual dan berlebihan, dapat menghambat interaksi sosial anak dan mengurangi kesempatan mereka untuk belajar dalam konteks sosial yang lebih luas. Karena itu, pengawasan dan pendampingan orang dewasa sangat penting.

Pada kenyataannya, menurut (Pangastuti, 2017) menjelaskan bahwa anak menggunakan *Gadget* secara berlebihan karena orang tua tidak memberikan batasan waktu kepada anak saat bermain *Gadget* sehingga anak menjadi kecanduan *Gadget* dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Anak lebih memilih bermain *Gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, hal ini dikarenakan permainan yang terdapat di dalam *Gadget* cenderung lebih menarik daripada permainan yang ada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menstimulus anak-anak mengenai dampak penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial mereka. Melalui pendekatan yang seimbang, guru dapat mengajarkan anak-anak untuk memanfaatkan *Gadget* secara bijaksana, sembari tetap mengutamakan interaksi sosial yang sehat dan langsung. Selain itu, dengan melibatkan orang tua dan memberikan contoh yang baik, guru dapat memastikan bahwa anak-anak belajar cara berinteraksi dengan dunia sosial mereka secara positif, baik dalam dunia nyata maupun dunia digital.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengungkap tentang hambatan kemampuan interaksi sosial anak usia dini dalam penggunaan *Gadget*. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus usia anak yang diteliti. Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti pada bulan Desember 2024 di TK X Kabupaten Bandung peneliti menemukan permasalahan pada kemampuan interaksi sosial anak yang belum berkembang dengan baik dibandingkan dengan perkembangan lainnya. Misalnya, ketika ada kegiatan bermain secara berkelompok di kelas, anak tersebut cenderung memilih untuk bermain sendiri atau menghindari berinteraksi dengan teman-temannya. Ketika temannya terjatuh atau menangis anak tersebut merasa bingung bagaimana merespons dan cenderung kurang peka terhadap perasaan temannya. Adapun ketika sedang menggunakan alat peraga di

kelas atau suatu permainan anak tersebut cenderung enggan untuk bergantian, berbagi dan bernegosiasi dengan teman-temannya. Dengan latar belakang masalah tersebut peneliti mencoba untuk menganalisis secara mendalam terkait bentuk penggunaan *Gadget* pada anak usia dini, bentuk kemampuan interaksi sosial anak usia dini dan bagaimana peran lembaga sekolah utamanya guru menstimulus anak dampak penggunaan *Gadget*, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana durasi penggunaan *Gadget* sehari-hari pada anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi?
2. Bagaimana kemampuan bersosialisasi sehari-hari anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi?
3. Bagaimana perubahan perilaku sosial dari penggunaan *Gadget* anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan durasi penggunaan *Gadget* sehari-hari pada anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi.
2. Mendeskripsikan kemampuan bersosialisasi sehari-hari anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi.
3. Mendeskripsikan perubahan perilaku sosial dari penggunaan *Gadget* anak usia dini di TK X Kecamatan Cileunyi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta masukan untuk masyarakat terutama orang tua tentang dampak penggunaan *Gadget*

pada anak usia dini. Memberikan dorongan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam tentang dampak penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Orang tua

Untuk memberikan informasi mengenai dampak kebiasaan bermain *Gadget* pada anak terhadap kemampuan interaksi sosial. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi.

b) Bagi Sekolah

Untuk menambah informasi mengenai dampak *Gadget* terhadap interaksi sosial anak didik/siswanya sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *Gadget*.

c) Bagi Anak

Untuk informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan interaksi sosial pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan interaksi sosial yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *Gadget*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Rangkaian mengenai keseluruhan isi dan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini” dapat dijabarkan ke dalam sistematika berikut ini:

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisikan tentang latar belakang dilaksanakannya sebuah penelitian ini kemudian setelah teridentifikasi oleh penulis dilakukannya perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang akan dilakukan, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi yang dituangkan dalam bentuk deskripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisikan tentang berbagai kajian teori-teori yang sesuai dengan variabel-variabel yang dibahas dalam penelitian ini yang akan menjawab permasalahan yang ada pada suatu lembaga pendidikan tempat penelitian, seperti pengertian interaksi sosial, pengertian penggunaan *Gadget*, dan pengertian anak usia dini.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisikan tentang metode dan desain penelitian yang akan diteliti, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data dan isu etik.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisikan tentang dua hal utama, yaitu temuan penelitian hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai urutan rumusan masalah penelitian, pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisikan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.