

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak adalah proses perubahan perilaku dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses manusia dari ketergantungan menjadi makhluk yang dewasa yang mandiri, yang dimana setiap anak akan mengalami tahap tumbuh kembang yang berkesinambungan dalam setiap tahapan anak harus selalu dipantau dan di stimulasi agar tumbuh kembang anak menjadi optimal menurut Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora et al, (2024). selain itu, keterampilan sosial ialah perilaku yang terdiri dari interaksi positif dengan orang lain dan lingkungan menurut Lynch Simpson, (2010). Dalam Keterampilan sosial juga meliputi kemampuan untuk memulai, membangun, dan mendukung pertemanan, serta kemampuan untuk membangun hubungan interpersonal yang sehat dengan orang lain, serta kemampuan untuk membuat dan memelihara hubungan dekat yang saling menguntungkan dan kemampuan empati untuk menjadi altruistik menurut (Salkind, 2006).

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk tujuan yang praktis, yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia dan terus berkembang dengan unsur kebaruan teknologi. Contohnya seperti smartphone, laptop, tablet, dan jam tangan pintar (Smartwatch). Penggunaan gadget dapat mempengaruhi dampak yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak. Namun, menurut Dr. Sherry Turkle menyatakan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengubah cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan mengurangi kemampuan mereka dalam memahami perasaan orang lain Turkle, (2015). Terutama dalam kemampuan meningkatkan kemampuan komunikasi yang dimana gadget dapat membantu anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, seperti berbicara, mendengarkan

Pada saat ini, kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah pola masyarakat secara signifikan, khususnya dalam hal pengasuhan anak di kalangan

keluarga milenial. Munculnya gadget membawa dampak yang berlebihan dapat menimbulkan beberapa efek jangka panjang pada perkembangan sosial dan emosional anak, seperti yang disorot oleh penelitian. Salah satu dampak yang signifikan adalah isolasi sosial dan masalah interpersonal. Terlalu sering menggunakan gadget dapat menyebabkan perasaan kesepian, berkurangnya keterampilan komunikasi, dan gangguan emosional, seperti kecenderungan menjadi introvert dan tidak sabar (Suhana, 2018). Selain itu, penggunaan gadget dalam jangka panjang dikaitkan dengan perlunya intervensi profesional untuk mendukung pertumbuhan sosial-emosional anak usia dini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget sering kali mengalami kesulitan dengan empati dan interaksi sosial menurut Rukmana et al, (2021).

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun memiliki berbagai manfaat dan negatif yang dapat di timbulkan oleh penggunaan gadget itu sendiri, yang dimana hanya tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah bertujuan untuk yang bermanfaat atau tidak menurut Rini dkk, (2021). Perangkat seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Ketersediaannya sering kali menyebabkan persepsi bahwa perangkat-perangkat ini merupakan alat penting untuk tumbuh kembang anak.

Namun, menurut (Pudyastuti dan Kariyadi, 2021) menyatakan bahwa istilah “*gadget*” adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Jadi yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya ialah “kebaruan”, artinya *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Keberadaan gadget menunjukkan bahwa pengaruh yang besar terhadap tingkat perkembangan pertumbuhan bagi anak-anak, remaja, dewasa, hingga kalangan orang tua. Hal ini disebabkan karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang bervariasi, menarik, sehingga menambah daya tarik setiap orang yang menggunakan gadget. Tingkat penggunaan gadget di masa kini semakin tidak bisa dibatasi oleh waktu dan ruang menurut Asnat Herlindawati Buulolo, (2024).

Dalam penelitian Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, (2021) bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk pada anak, anak yang menghabiskan waktu dengan gadget akan lebih memberontak saat tidak bermain gadget. Anak juga merasa malas saat mengerjakan rutinitas sehari-harinya, bahkan anak pun saat sedang makan harus disuapi ibunya karena anak tersebut sedang asyik bermain *gadget*. Selain itu, anak sudah tidak memperdulikan orang disekitar, bahkan bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya enggan. Tidak hanya anak tetapi balita sudah banyak diperkenalkan dengan gadget yang bermula dari tontonan kartun di youtube yang diberikan orang tuanya saat mereka sedang sibuk dengan urusan masing" sampai akhirnya balita tersebut terbiasa dan kecanduan. Penelitian yang diatas mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada anak dapat meningkatkan efek negatif seperti resiko depresi, gangguan kecemasan, kurangnya perhatian, kurangnya interaksi sosial dengan teman sebayanya, dan perilaku permasalahan lainnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang kurang berinteraksi sosial akan mengalami kesulitan dan ketakutan saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Adanya dampak penggunaan gadget pada anak usia dini seperti, ketergantungan pada gadget, pengaruh negatif pada kesehatan anak, pengaruh negatif terhadap perkembangan anak, pengaruh negatif terhadap keterampilan sosial anak, serta pengaruh negatif terhadap kemampuan kognitif pada anak.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini, khususnya di dalam keluarga milenial perlu mendapatkan perhatian khusus seperti perubahan pola interaksi sosial anak yang dimana pada periode ini, anak belajar berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan dengan orang lain, serta memhami emosi. Tetapi saat menggunakan *gadget* yang berlebihan akan mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan orang tua maupun teman sebaya. Selain itu, adanya perubahan nilai dan prioritas dalam keluarga yang dimana keluarga milenial tersebut cenderung memiliki cara pengasuhan yang berbeda dari generasi sebelumnya, karena keluarga milenial lebih menekankan pada keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial. Akan tetapi, dapat memberikan pandangan mengenai bagaimana nilai dan prioritas yang dimiliki oleh keluarga milenial dalam

mempengaruhi perkembangan sosial anak dan bagaimana teknologi dapat diintegritas dengan cara yang sehat.

Dalam penelitian Munisa, M, (2020) ditemukan adanya fonomena bahwa penggunaan gadget di era globalisasi sudah sangat umum, karena hampir setiap orang di masyarakat memilikinya. Gadget tidak hanya populer di kalangan remaja (usia 12-21) dan orang dewasa atau manula (usia 60 tahun ke atas), tetapi juga ditemukan di kalangan anak-anak (usia 7-11). Fakta menarik yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa anak-anak berusia 3-6 tahun sudah akrab dengan gadget, meskipun mereka belum cukup umur untuk menggunakannya. Hal ini menunjukkan bahwa banyak anak yang terpengaruh oleh interaksi sosial karena penggunaan gadget yang tidak terkendali, yang memiliki korelasi sebesar 59,7%. Salah satu orang tua menyebutkan bahwa anaknya selalu menggunakan gadget di rumah dan lebih suka bermain game di gadget daripada bermain dengan adiknya.

Berdasarkan hasil studi literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di era globalisasi telah menjadi fenomena yang meluas di berbagai kelompok usia, termasuk anak usia dini. Khususnya, anak-anak usia 4-6 tahun terbiasa menggunakan gadget, meskipun penggunaan tersebut kurang tepat. Penemuan ini memerlukan pengelolaan penggunaan gadget untuk anak usia dini dalam mendukung peningkatan interaksi sosial mereka dan berupaya memberikan rekomendasi strategis bagi keluarga milenial dalam membatasi penggunaan gadget pada anak.

Selain itu, ada fonomena dalam penelitian (Regizki, 2024) mengungkapkan bahwa menurut BPS, tingkat penggunaan gadget di Indonesia mencapai 33,44%. Angka tersebut dibagi menjadi 2 yaitu 25,5% untuk anak usia 0-4 tahun dan 52,76% anak usia 5-6 tahun. Meningkatnya kecanduan gadget di kalangan anak menjadi fonomena yang mengkhawatirkan di era digital ini. Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar sering menghadapi berbagai masalah, termasuk gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, tantangan sosial dan emosional, kesulitan berkonsentrasi, serta kemunduran dalam perkembangan bahasa dan keterampilan motorik. data terbaru Pada Januari 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 185,3 juta jiwa atau sekitar 66,5% dari total penduduk. Jika

dilihat berdasarkan generasi, Generasi Alpha (lahir 2010–sekarang) yang mencakup anak usia dini, menjadi salah satu kelompok yang paling aktif menggunakan internet. Data menunjukkan bahwa sekitar 79,5% anak usia 5–11 tahun di Indonesia sudah mengakses internet, sebagian besar melalui smartphone atau gadget milik orang tua. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun secara keseluruhan penetrasi internet di Indonesia mencapai dua pertiga penduduk, tingkat keterhubungan anak usia dini bahkan lebih tinggi, mendekati delapan dari sepuluh anak sudah terbiasa menggunakan internet % menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Fildzah Farahiyah dkk., (2024), fokusnya pada penggunaan *gadget* yang menyoroti dalam dampak positif seperti peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri, sementara itu ada resiko terkait dalam peningkatan ketergantungan *gadget* seperti gangguan interaksi sosial, dan tantangan moral dan emosional. Selain itu, ada penelitian oleh Nofiyanti dkk., (2023) mengungkapkan bahwa korelasi yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan interaksi sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih cenderung terlibat dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, yang dapat mengurangi anak dalam keterampilan sosial mereka. *Reserch Gapnya* yaitu menganalisis adanya dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak usia dini dalam konteks keluarga milenial, serta mengungkap strategi konkret orang tua milenial dalam meminimalisir dampak negatifnya. *Noveltynya* yaitu bagaimana strategi yang digunakan oleh orang tua milenial untuk meminimalkan penggunaan *gadget* kepada anak generasi alpha, yang menekankan gaya pengasuhan dan tantangan unik untuk yang dihadapi oleh keluarga milenial Adhatul & Widjayatri, (2016).

Penggunaan teknologi yang berlebihan menimbulkan berbagai tantangan, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan sosial pada anak usia dini. Masalahnya seperti berkurangnya kemampuan komunikasi tatap muka, kurangnya empati, dan kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar telah muncul. Menurut (Eki Ahmad Satari, 2019), bahwa ketergantungan pada teknologi dan kurangnya interaksi sosial, anak yang terlalu sering

menggunakan teknologi cenderung lebih rendah dalam komunikasi yang berorientasi sosial dengan keluarga, yang menyebabkan pola hubungan orang tua menjadi permisif. Anak menunjukkan kurangnya interaksi sosial akibat fokus pada penggunaan gadget dibandingkan hubungan interpersonal. Lebih lagi, evolusi teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara anak-anak tumbuh dan belajar. Akibatnya, gaya hidup anak usia dini telah bergeser dalam banyak hal, dengan teknologi yang mempengaruhi perilaku dan proses berpikir mereka dalam situasi sosial, serta membentuk interaksi saat mereka beralih dari satu teknologi ke teknologi lainnya.

Penelitian ini berfokus dengan dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini, bagaimana peran orang tua milenial dalam mengatur penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan interaksi sosial anak, dan strategi apa yang diterapkan keluarga milenial untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget untuk anak usia dini. Berdasarkan uraian latar belakang yang diberikan, penting untuk memberikan solusi dalam menggunakan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini di lingkungan sekitar. Karakteristik keluarga milenial yang digunakan saat mendidik anaknya yaitu mereka melek digital, terbuka, dan cenderung lebih menyeimbangkan waktu mereka (*work life balance*) yang dimana dapat menghabiskan waktu berkualitas bersama anaknya Dyra Leuwol, dkk. (2023), Maka dari itu, penulis memilih judul "**Dampak dan Strategi Penggunaan Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini dalam Keluarga Milenial**".

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan anak usia dini dalam keterampilan sosial ?
2. Bagaimana pola penggunaan *gadget* pada anak usia dini dalam keluarga milenial ?
3. Bagaimana strategi yang dapat diterapkan oleh orang tua milenial dalam meminimalkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasikan dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini dalam konteks keluarga milenial.
2. Untuk memahami bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan kemampuan sosial anak usia dini.
3. Untuk mengetahui strategi keluarga milenial untuk mengurangi dampak negatif gadget sekaligus meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak-anak mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat secara teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan teori perkembangan anak, khususnya mengenai peran teknologi dalam membentuk keterampilan sosial anak.
- b. Penelitian ini dapat meningkatkan literatur yang ada tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini, khususnya dalam keluarga milenial.
- c. Penelitian ini dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi praktis bagi orang tua mengenai batasan waktu sehingga mereka dapat mengarahkan penggunaan gadget dengan cara yang mendukung dalam perkembangan anak.

- b. Penelitian ini mengetahui dampak penggunaan gadget, orang tua dapat memahami cara menciptakan keseimbangan antara waktu dan waktu interaksi langsung dengan keluarganya.
- c. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya keluarga milenial, tentang pentingnya mendampingi anak dalam penggunaan gadget untuk mencegah dampak negatif terhadap keterampilan sosial.