

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling penting dan mendasar serta menempati posisi yang sangat strategis bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada hakikatnya, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada pada kepribadian anak dan untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kehidupan berbangsa dan bernegara tidaklah luput dari peranan penting anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan, rentang anak usia dini dari 0-6 tahun merupakan masa kritis dan strategis dalam proses pendidikan serta dapat mempengaruhi proses dan hasil pendidikan seseorang di masa selanjutnya. Pembelajaran PAUD bersifat holistik dan terpadu, sehingga pada usia 0-6 tahun tersebut merupakan masa yang tepat dan kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak, di antaranya aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Mulyasa, 2017:4).

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik ataupun orang tua, karena perkembangan sosial emosional anak harus dibentuk sejak anak usia dini guna membentuk anak menjadi pribadi yang baik. Pengalaman sosial sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak, hal tersebut akan menentukan bagaimana pribadi anak setelah beranjak dewasa. Pengalaman yang menyenangkan akan memberikan dampak positif untuk anak, seperti pengalaman tersebut akan menumbuhkan rasa percaya diri, mencari, mendorong, dan menjadikan anak

sebagai makhluk sosial yang baik. Sedangkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan memberikan dampak yang negatif atau kurang baik pula terhadap anak, seperti pengalaman tersebut akan menimbulkan rasa curiga, menjadi malas untuk bersosial, anti sosial, penakut, tidak percaya diri, dan bahkan menjadi seseorang yang memiliki ego tinggi (Musyarofah, 2017:109).

Dapat diketahui bahwa di zaman dahulu tidak ada yang namanya *gadget*. Apabila seseorang ingin berkomunikasi, mereka dapat menggunakan telegram, surat pos, dan lainnya. Namun, seiring berkembangnya zaman teknologi tersebut berkembang pesat sehingga muncullah yang namanya *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu teknologi digital yang digunakan dalam bidang berkomunikasi yang memiliki tujuan dan fungsi untuk mempermudah pekerjaan manusia, dan di dalamnya memiliki banyak fitur yang canggih seperti untuk SMS, menelepon, bermain *game*, bersosial media, dan lain sebagainya (Iswidharmanjaya, 2014:7) . *Gadget* di masa sekarang, memiliki fitur dan penampilan yang menarik dan diisi oleh berbagai aplikasi salah satunya aplikasi game. Hal tersebut tentunya membuat orang-orang menjadi ketagihan dengan *gadget* terutama *game*, termasuk anak usia dini bahkan balita.

Zaman yang serba digital ini, banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya dengan alasan untuk membujuk anaknya agar tidak rewel, tidak menangis, dan sebagainya. Lebih memprihatinkan lagi, apabila orang tuanya mendiamkan anak bermain *gadget*. Perlu diketahui bahwa peran orang tua terhadap anak adalah sebagai teman dan sahabat bermain. Namun, hal tersebut sudah jarang diterapkan kepada anak, karena *gadget* telah menggantikan peran orang tua tersebut. Padahal masa kanak-kanak adalah masa *golden age*, dimana perkembangan fisik dan psikis anak perlu diperhatikan karena mereka adalah peniru yang handal. Apabila di masa kanak-kanak terlalu banyak dan asyik bermain *gadget*, maka akan berdampak kurang baik terhadap perkembangan dan pertumbuhannya salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional anak akan kurang optimal.

Menurut Wahy (2012: 246) tempat pendidikan yang paling utama adalah keluarga, dimana peran orang tua akan memberikan dan menstimulus jasmani dan

rohani anak dalam setiap aspek perkembangannya sehingga anak akan mendapatkan bimbingan dan pendidikan. Seperti yang kita ketahui, bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi proses perkembangan anak. Penggunaan *gadget* secara berkelanjutan akan memberikan dampak buruk bagi pola perilaku anak sehari-harinya, berinteraksi dengan lingkungannya menjadi semakin berkurang, anak akan terus ketergantungan dan menjadikannya sebagai kegiatan yang harus rutin dilakukan. Oleh sebab itu, dimulai sejak dini peran orang tua terhadap anak-anaknya harus sudah diterapkan. Jangan sampai orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai teman bagi anaknya. Orang tua harus mengontrol setiap aplikasi dan konten yang terdapat di *gadget* anaknya dan mengalihkan *gadget* dari anaknya, seperti dengan cara mengajak diskusi, mengajak bercerita, dan bermain permainan tradisional tanpa menggunakan *gadget*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti terhadap empat orang tua anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, menyatakan bahwa kegiatan sehari-hari anaknya tidak terlepas dari *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* lebih dari satu jam dan dampaknya apabila anak dipanggil terkadang anak lambat untuk merespon atau menjawab orang tuanya apabila sedang bermain *gadget*. Orang tua terkadang tidak mengawasi anak-anaknya apabila sedang bermain *gadget*, bahkan jarang mengontrol konten apa saja yang anak gunakan. Kebanyakan diantara anak-anak tersebut sering menggunakan *gadget* untuk menonton youtube dan terutama untuk bermain *game*. Faktor orang tua memberikan *gadget* kepada anak umumnya yaitu untuk membujuk anak dari menangis dan rewel. Namun, akhir-akhir ini orang tua sering mengeluhkan anak-anaknya yang bermain *gadget* karena mereka lupa waktu, susah untuk diingatkan, sering membantah apabila disuruh untuk melakukan sesuatu, dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya serta jarang bersosialisasi dengan orang sekitar. Anak zaman dahulu sangat berbeda dengan anak zaman sekarang. Di zaman sekarang, anak balita atau sekitar usia 2 tahun saja sudah mengerti dan bisa menggunakan *gadget*. Sangat berbeda dengan anak zaman dahulu, dimana anak-anak belum mengenal *gadget* dan permainannya pun

menggunakan permainan tradisional seperti bermain congklak, galah asin, petak umpet, dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana realitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?
2. Bagaimana realitas perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat?
3. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui realitas penggunaan *gadget* pada anak kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Bandung Barat.
2. Untuk mengetahui realitas pencapaian perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Bandung Barat.
3. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Bandung Barat.

## **D. Manfaat/Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Secara rinci manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengetahuan dan menambah wawasan dalam konsep pengembangan sosial emosional melalui penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta dapat menjadi referensi untuk dapat mengembangkan dan memajukan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan memperhatikan perilaku anak di sekolah.

### b. Bagi Pendidik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan bahan referensi dalam meningkatkan dan mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan terutama aspek perkembangan sosial emosional anak.
- 2) Menumbuhkan kesadaran kepada pendidik akan pentingnya menstimulasi perkembangan sosial emosional pada anak sejak dini.

### c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosionalnya dan mengurangi penggunaan *gadget*.

### d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan informasi secara lebih mendalam dan luas terkait dengan hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini
- 2) Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan pengkajian lebih lanjut.

## E. Kerangka Pemikiran

Zaman sekarang ini, kita telah memasuki era 4.0 dimana manusia telah dihadapkan pada teknologi yang canggih. Salah satu teknologi yang pesat yang saat ini dikenal masyarakat adalah teknologi informasi dan komunikasi. *Gadget*

merupakan salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini hampir dimiliki dan digunakan oleh semua masyarakat. Pada umumnya, kemunculan *gadget* pertama kali dimanfaatkan oleh masyarakat yakni untuk berkomunikasi, namun seiring berjalannya waktu fitur atau aplikasi yang ada pada *gadget* semakin berkembang dan bermunculan. Pada saat ini, banyak sekali suatu lembaga pendidikan yang menggunakan *gadget* sebagai media pembelajarannya. Namun, Diantara aplikasi-aplikasi yang bermunculan tersebut yang paling banyak digunakan dan diakses terutama oleh kalangan anak usia dini adalah aplikasi *game* dan youtube. Hal tersebut tentunya menjadi suatu kekhawatiran bagi orang tua terhadap perkembangan anaknya dan terkadang orang tua tidak sepenuhnya bisa mengawasi anak ketika bermain *gadget* sehingga intensitas penggunaan *gadget* pun menjadi tidak terkontrol. Dengan demikian, dampak yang diberikan terhadap penggunaan *gadget* tergantung pada pengguna *gadget* itu sendiri.

Dalam penelitian ini, indikator yang akan digunakan adalah bentuk dari penggunaan *gadget* di antaranya aplikasi yang sering anak akses pada *gadgetnya*, intensitas penggunaan *gadget* dan efek atau dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Pada umumnya, aplikasi *game* dan youtube merupakan salah satu aplikasi yang sering diakses oleh anak-anak. Menurut Judhita (2011 : 14), intensitas atau durasi penggunaan *gadget* terbagi menjadi 3 bagian yaitu yang pertama penggunaan rendah dimana intensitas penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam dalam sehari, kedua penggunaan sedang yaitu intensitas penggunaan *gadget* kurang lebih sekitar 3 jam dalam sehari, dan yang ketiga penggunaan tinggi yaitu durasi atau intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Penggunaan *gadget* tidak terlepas dari dua dampak yang ditimbulkan, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* contohnya seperti apabila digunakan dalam bidang pendidikan maka dampaknya akan meningkatkan kemampuan belajar mereka, dan melalui penggunaan *gadget* pula orang tua akan merasa terbantu untuk mencari informasi yang tidak dikuasai oleh mereka apabila anak bertanya saat didampingi untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Adapun dampak negatifnya, kesehatan mata anak akan terganggu

dalam jangka panjang, anak akan merasa kecanduan terhadap gadget, dan resiko terhadap konten-konten asusila atau pornografi.

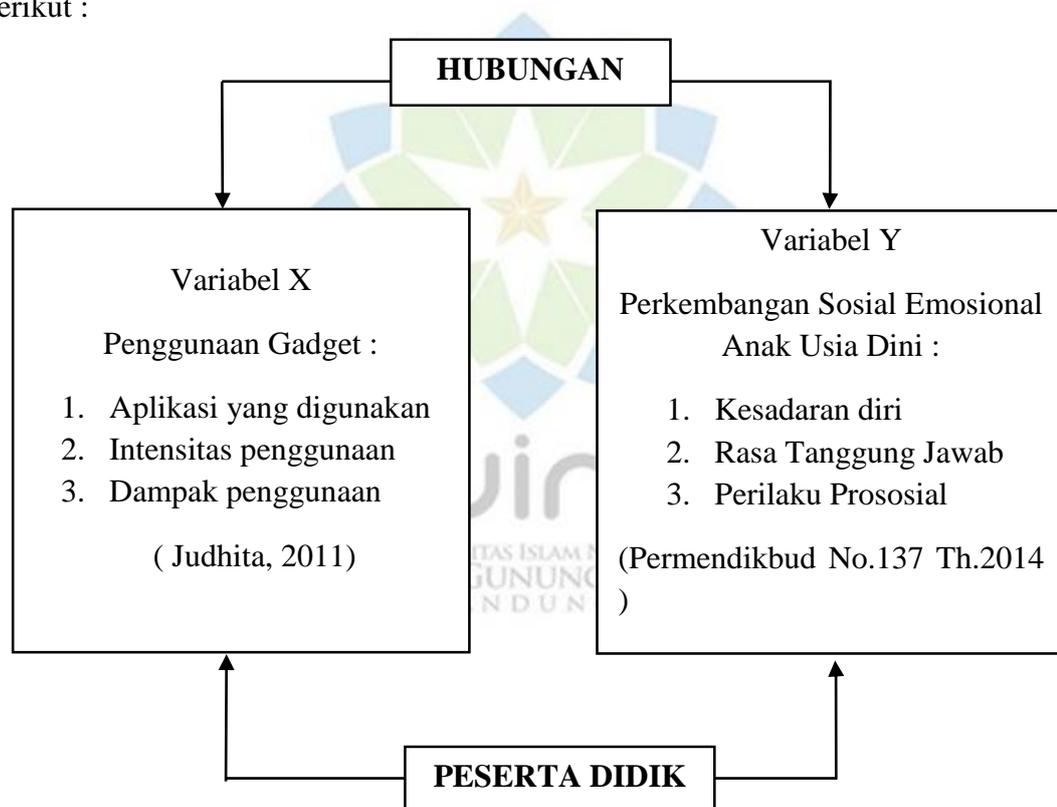
Bermain merupakan aktivitas yang lumrah dilakukan oleh anak untuk membantu tercapainya perkembangan yang baik meliputi sosial, emosional, nilai moral, dan fisik. Perkembangan sosial merupakan proses belajar dalam menyesuaikan diri terhadap nilai dan norma yang ada di sekelilingnya. Dalam berbagai kesempatan anak dapat memperoleh kemampuan dalam bersosialnya melalui pergaulan dengan orang-orang di sekitarnya. Dalam perkembangan sosial, biasanya anak memiliki aspek penting yaitu mampu berkompetensi sosial dan memiliki rasa tanggung jawab.

Emosi merupakan perasaan yang ada pada diri seseorang, baik itu berupa perasaan senang, sedih, marah dan sebagainya. Emosi dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang diperlihatkannya kepada lingkungan. Contohnya seperti anak yang sedang asyik bermain *gadget* akan merasa kesal, marah atau menangis karena gadgetnya diambil oleh orang tuanya.

*Gadget* merupakan salah satu media yang menampilkan metode *audio visual*. *Audio visual* ialah suatu media yang mengutamakan unsur suara dan gambar, dimana gambar yang ditampilkan yaitu tayangan gambar bergerak, sedangkan suara yang dikeluarkan sesuai dengan suara yang keluar dari gambar tersebut (Fitria, 2014: 59-60). Salah satu bentuk dari metode *audio visual* ialah video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut berisi serangkaian gambar gerak dan memiliki suara yang membentuk satu kesatuan diantara keduanya dan dirangkai menjadi suatu alur dengan pesan moral di dalamnya untuk tercapainya pembelajaran tersebut. Dengan media youtube, mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Misalnya, mereka menonton video bagaimana cara membuat jus mangga, menanam tanaman, dan lain sebagainya, kemudian anak mempraktikannya bersama teman sebaya atau orang tuanya. Dengan demikian, anak tidak hanya duduk diam, tetapi ada keinginan untuk bergerak, berpikir dan mencoba hal tersebut sehingga ia dapat mengembangkan aspek sosial dan emosinya kepada orang-orang di sekelilingnya. Namun, tetap saja orang tua harus selalu mendampingi anak ketika menonton youtube.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* diduga memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Maka dapat dirumuskan, indikator untuk penggunaan *gadget* yaitu aplikasi yang sering di akses pada *gadget*, dampak dari penggunaan *gadget*, intensitas atau durasi penggunaan *gadget* (Judhita, 2011 :14) . Sedangkan, untuk indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini di antaranya memiliki kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial (Permendikbud No.137 tahun 2014).

Adapun uraian kerangka pemikiran peneliti, dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1. 1**  
**Skema Kerangka Pemikiran Penelitian**

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka pemikiran yang telah dibuat tersebut (Sujarweni, 2019 : 62). Hipotesis juga bisa dikatakan sebagai kesimpulan sementara yang dapat

diambil dari fakta penelitian dan hal ini dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data, melainkan berdasarkan pada teori yang terdahulu atau relevan.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini diduga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat. Mengacu pada dugaan tersebut, maka hipotesis statistik yang digunakan adalah hipotesis asosiatif yang dapat dinyatakan sebagai berikut :

Ho = Penggunaan *gadget* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Bandung Barat.

Ha = Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B RA Harapan Bunda 2 Kecamatan Cililin Bandung Barat.

Teknik pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti yaitu dengan menghitung terlebih dahulu koefisien korelasi antar variabel dalam sampel, kemudian koefisien yang ditemukan tersebut diuji signifikansinya dan diinterpretasikan dengan ketentuan jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka Ho (Hipotesis nol) ditolak dan Ha (Hipotesis alternatif) diterima. Sebaliknya, jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka Ho (Hipotesis nol) diterima dan Ha (Hipotesis alternatif) ditolak.

### **G. Penelitian yang Relevan**

Untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan, maka penulis meninjau penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya pada beberapa penelitian yang relevan sebagai pembandingan sehingga penulis beranggapan bahwa penelitian ini juga akan berhasil. Adapun penelitian yang relevan antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Kusuma Dewi (2018) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Hubungan Antara

Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,08. Angka koefisien korelasi ini termasuk pada kategori sangat lemah karena berada pada interval 0,000 – 0,199. Hasil uji signifikansi diperoleh harga thitung = 0,54 lebih kecil dari harga ttabel = 2,012. Artinya  $H_0$  diterima, dengan kata lain tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Terdapat beberapa persamaan antara peneliti Arum Kusuma Dewi dengan penelitian penulis yaitu a) terletak pada variabel yang digunakan yaitu penggunaan *gadget*, dan b) sama-sama menggunakan desain penelitian korelasi. Adapun perbedaannya terletak pada variabel *dependentnya*. Dalam penelitian ini variabel *dependentnya* (y) perkembangan bahasa, sedangkan penulis variabel *dependentnya* (y) adalah perkembangan sosial emosional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aula Nurmasari (2016) Universitas Airlangga Surabaya yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita dan memiliki kekuatan hubungan yang lemah. Hal ini berdasarkan hasil analisis yang diperoleh nilai p 0,000 dan koefisien korelasi 0,346 yang menunjukkan  $p < 0,005$ . Persamaan antara penelitian Aula Nurmasari dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan variabel X sebagai penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu a) terletak pada jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian analitik sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, b) terletak pada variabel Y yaitu penelitian ini meneliti keterlambatan perkembangan pada

aspek bicara dan bahasa sedangkan penulis meneliti perkembangan sosial emosional, dan c) terletak pada analisis data yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Triastutik (2018) STIKes Insan Cendekia Medika Jombang yang berjudul “Hubungan Bermain *Gadget* Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Bina Insani Jombang”. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa yang bermain *gadget* jarang 19 responden (70,4%) dan tingkat perkembangan anak usia dini 4-6 tahun terlambat 16 responden (40,7%). Hasil uji spearman rho  $\alpha=0,05$  didapatkan  $p = 0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima, artinya ada hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Persamaan antara penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan variabel X sebagai penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu a) terletak pada jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian analitik sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, b) terletak pada variabel Y yaitu penelitian ini meneliti tingkat perkembangan anak sedangkan penulis meneliti perkembangan sosial emosional, dan c) terletak pada analisis data yang digunakan.