

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat kini telah membawa dunia ke era globalisasi yang maju dan modern, umat manusia harus mengikuti era kehidupan yang praktis, efektif dan efisien, karena kebutuhan hidup menjadi semakin rumit. Oleh karena itu dibuatlah alat-alat yang dapat mengurangi beban kerja manusia, salah satunya adalah gadget (Siti Akbari, 2019).

Gadget merupakan teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget memberikan kemudahan serta kelancaran untuk pekerjaan manusia. Gadget menjadi kebutuhan utama. Gadget tersebut dapat berupa smartphone, komputer, laptop, dan lain-lain. Namun gadget yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah smartphone.

Gadget adalah salah satu bentuk dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) masa kini, hal ini berpengaruh terhadap cara hidup manusia dalam hal berpikir dan berperilaku. Sementara itu, penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari berpengaruh terhadap perilaku orang dewasa dan anak-anak, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Penggunaan gadget akan berdampak positif bagi pengguna dan mungkin juga berdampak negatif. Contoh dampak positifnya adalah mempermudah komunikasi dan dampak negatifnya adalah di era modern ini manusia terkadang melupakan hakikatnya sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan.

Jika dilihat di berbagai tempat, banyak orang yang asyik dengan gadgetnya. Gadget meningkatkan ketergantungan para pengguna, karena mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan gadget dan berkomunikasi melalui dunia maya.

Dengan adanya gadget interaksi sosial menjadi tidak bertatap muka secara langsung. Tidak peduli kapan dan di mana, orang bergantung pada gadgetnya. Banyak orang lebih tertarik pada gadgetnya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sosial, lebih suka berteman di media sosial dibandingkan dengan teman di sekitar mereka. Terkadang berada di satu ruangan tetapi tidak ikut serta dalam percakapan, karena sibuk dengan gadget satu sama lain dan asyik dengan dunia sendiri.

Kini gadget tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga untuk mendorong interaksi tidak langsung, seperti suara atau tulisan. Umpan balik komunikasi adalah tanggapan penerima pesan kepada pengirim dan tanggapan pesan kepada komunikator.

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat sehingga revolusi komunikasi berkembang. Demam gadget memang sudah melanda masyarakat Indonesia, dan masyarakat kerap berbagi informasi melalui media sosial. Anak usia dini, pelajar, karyawan dan ibu rumah tangga juga menggunakan gadget.

Perbedaan antara dunia nyata dan dunia maya sulit dibedakan. Banyak orang mengunggah statusnya di media sosial untuk mendapatkan simpati atau komentar dari teman di dunia maya, merasa mempunyai banyak teman, bahkan

mungkin mereka yang berkomentar dan bersimpati di dunia maya tidak peduli satu sama lain ketika bertemu. Akan ada perbedaan yang dirasakan ketika interaksi sosial secara langsung dengan interaksi virtual yang tidak dapat benar-benar merasakan ekspresi wajah, bahasa tubuh dan sentuhan.

Kini hampir setiap orang memiliki gadget, karena kebutuhan masyarakat saat ini berbeda-beda. Gadget merupakan media komunikasi dan wajib digunakan oleh orang-orang dengan kepentingan pribadi, seperti sekolah, kampus, perkantoran atau bisnis. Kini gadget bukan hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, akan tetapi gadget juga digunakan di kalangan anak usia dini.

Anak usia dini adalah orang yang sedang mengalami proses perkembangan berbagai aspek dengan cepat serta mendasar di kehidupan selanjutnya, salah satunya adalah dalam interaksi sosial.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari anak, karena akan lebih sering bermain gadget dalam aktivitas sehari-hari. Di masyarakat banyak kasus dampak gadget terhadap anak, antara lain kecanduan, internet, game dan konten pornografi.

Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak harus selalu terpenuhi. Dengan mengontrol setiap konten di gadget anaknya dan mengajak berdiskusi dalam arti bertanya dan menjawab pertanyaan seputar isi gadget yang dimiliki anaknya. Ini berarti waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak-anak dapat belajar melalui waktu bermain. Selama itu, anak-anak dapat meniru perilaku orang dewasa dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung sering menggunakan gadget. Dengan munculnya gadget, anak usia dini lebih banyak bermain game daripada berkomunikasi dengan orang tua dan orang-orang disekitarnya, yang akan berdampak pada kehidupan sosial anak usia dini.

Melihat fakta yang ada perlu untuk melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial anak usia dini baik positif maupun negatif. Dengan demikian berdasarkan uraian tersebut. Penulis mencoba melakukan penelitian yang berhubungan dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini (Studi Deskriptif di Pasir Kaliki Tengah Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Gadget meningkatkan ketergantungan para pengguna, karena mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan gadget.
2. Penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari berpengaruh terhadap perilaku orang dewasa dan anak-anak, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.
3. Di masyarakat banyak kasus dampak gadget terhadap anak, antara lain kecanduan, internet, game dan konten pornografi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah?
3. Bagaimana upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah dari penggunaan gadget?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari ditelitinya beberapa masalah di atas adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah.
3. Untuk mengetahui upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak usia dini di Pasir Kaliki Tengah dari penggunaan gadget.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis (Teoritis)

Diharapkan penelitian dapat berguna untuk mengembangkan dan memperkaya ilmu pengetahuan di bidang kemasyarakatan atau sosiologi.

Di samping itu, ada beberapa pokok kegunaan akademis (teoritis) penelitian ini secara terperinci diantaranya:

1. Penelitian ini bisa memberikan sumbangan pemikiran pada bidang ilmu sosial, khususnya sosiologi.
2. Penelitian ini bisa digunakan untuk penyempurna dalam teori Sosiologi Keluarga.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Dari hasil penelitian tersebut penulis bisa memperoleh gambaran mengenai penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini, sehingga para orang tua, bisa memandu dan mengawasi perkembangan anak-anaknya terhadap dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget tersebut.
2. Sebagai bahan bacaan yang bermanfaat untuk mereka yang berminat terhadap masalah “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini (Studi Deskriptif di Pasir Kaliki Tengah Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung)”.

1.6 Kerangka Pemikiran

Gadget adalah alat komunikasi yang paling berkembang dan mempunyai banyak fungsi, di antaranya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan media hiburan. Penggunaan teknologi berdampak positif dan negatif bagi penggunanya. Contoh dampak positifnya adalah mempermudah komunikasi dan dampak negatifnya adalah pengguna menjadi individualistis, karena lupa untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengguna gadget lebih mementingkan penggunaan gadget di tangan mereka daripada menyapa orang di sekitarnya. Pengguna gadget yang sering kita temui saat ini adalah anak-anak,

mereka mendapatkan gadget dari orang tuanya dan gadget yang mereka pegang terlihat lebih keren (Antonius, 2016).

Semenjak adanya gadget tersebut, banyak anak yang masih dibawah umur menggunakannya. Gadget tersebut menimbulkan pengaruh pada cara hidup manusia dalam hal berpikir dan berperilaku, karena di akibatkan kurangnya penyaringan dalam menggunakannya, dan menerima tanpa berpikir dampak yang ditimbulkan dari gadget itu. Sementara itu, penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari akan berpengaruh terhadap perilaku orang dewasa dan anak-anak, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Kemampuan interaksi sosial anak usia dini tersebut menjadi berubah setelah menggunakan gadget. Interaksi dapat diartikan sebagai konsep menghilangkan batasan ruang dan waktu serta dapat terjadi kapan saja dan melibatkan pengguna dari berbagai wilayah. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, melibatkan hubungan antara individu dengan individu lain, antar kelompok, dan antar individu dan kelompok. Saat dua orang memulai interaksi sosial, mereka saling menegur, berjabat tangan, berbicara satu sama lain atau bertukar tanda-tanda interaksi sosial, mereka tahu bahwa satu sama lain akan menyebabkan perubahan sensorik dan saraf pribadi, seperti bau keringat, keharuman parfum, suara berjalan dan lain sebagainya memberi kesan dan kemudian memutuskan tindakan apa yang akan dia ambil (Siti Akbari, 2019).

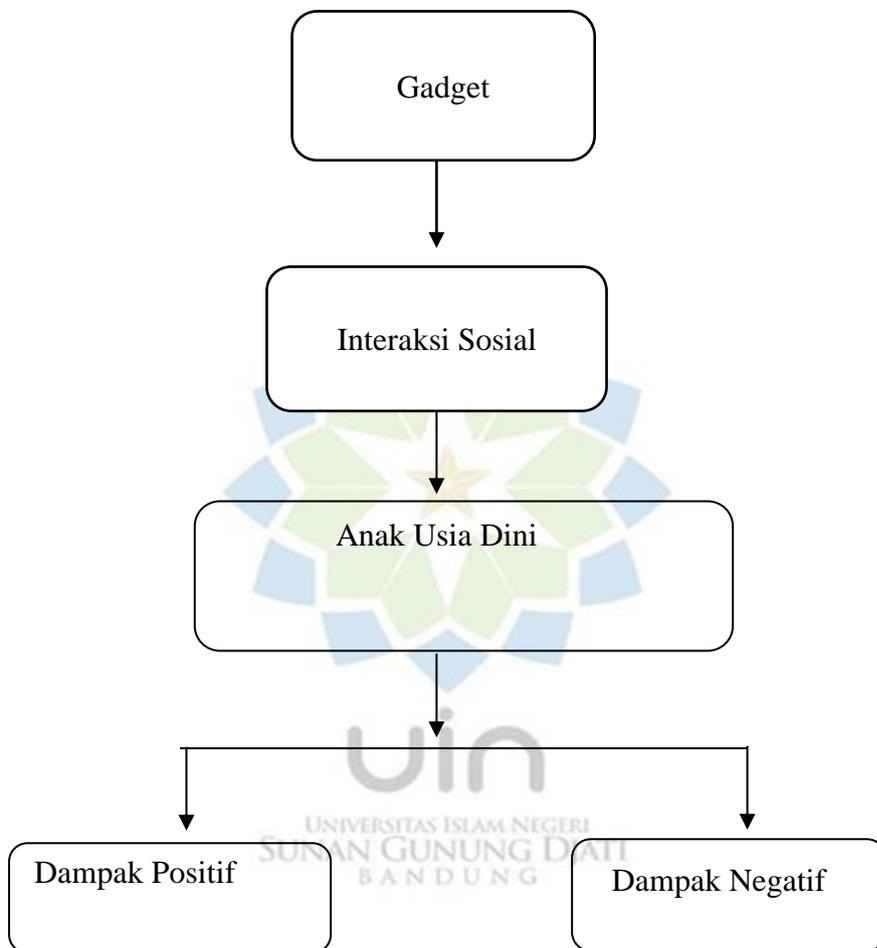
Orang tua akan memberikan gadget kepada anak agar mereka dapat berkomunikasi dengan mudah. Tetapi anak-anak tidak menggunakannya untuk berkomunikasi, melainkan untuk bermain game atau menonton film animasi. Anak-

anak sangat cepat untuk menguasai gadget dan beradaptasi dengan teknologi yang dimilikinya, sering terlena dengan kemajuan teknologi, menggunakan gadget hingga lupa akan lingkungan sekitar dan mereka lebih suka bermain dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman di taman bermain atau tempat tinggal mereka, sehingga mengurangi interaksi sosial antara anak dan masyarakat (Antonius, 2016).

Anak usia dini adalah anak usia antara 3-6 tahun. Pada saat yang sama, hakikat seorang anak adalah individu yang unik, dengan model tumbuh kembangnya sendiri dalam hal tubuh, kognitif, emosi sosial, kreativitas, bahasa dan komunikasi, terutama sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut. Potensi bawaan ini perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pemeliharaan yang solid terutama pada anak usia dini.

Perkembangan individualis anak-anak tersebut membuat mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, sehingga interaksi sosial di masyarakat kurang memadai. Padahal proses interaksi sosial akan terus berlanjut dari anak-anak hingga dewasa, namun jika masih terobsesi dengan kematangan teknologi, akan sulit bagi mereka berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, orang tua harus selalu mengawasi dan memberi batasan setiap aktivitas dimana anak bermain gadget agar tidak kecanduan dan melupakan dunia sekitar (Antonius, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut secara sistematis, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Konseptual