

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini terus meningkat dan berkembang dengan pesat. Teknologi canggih sudah banyak yang berkembang dan membuat perubahan besar di dalam kehidupan manusia diberbagai bidang (Chusna, 2017). Salah satu bentuk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang yaitu *gadget*. *Gadget* memberikan kemudahan bagi kita dalam melakukan kegiatan sehari-hari, sehingga *gadget* merupakan benda yang tidak dapat pernah lepas dari kehidupan sehari-hari. Berbagai kalangan telah menggunakan *gadget* mulai dari kalangan remaja hingga orang dewasa, namun saat ini anak-anak juga sudah mulai menggunakan *gadget* (Baharuddin, 2020).

Penggunaan *gadget* pada anak usia 6-18 tahun seharusnya dibatasi selama 2 jam perhari, namun faktanya menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari durasi yang dianjurkan (Suhana, 2018). Berdasarkan penelitian dari Kabali (2015) menyatakan nyaris semua anak menggunakan *gadget* dengan persentase 96,6%. Pada anak kurang dari usia 1 tahun anak sudah menggunakan *gadget* dan usia 4 tahun sudah mempunyai *gadget*. Orangtua memberikan anak *gadget* dengan alasan menggunakan sebelum tidur sebanyak 25%, membuat anak tetap tenang sebanyak 65%, dan saat orang tua bekerja sebanyak 70% (Agustin, 2019).

Menurut laporan dari NewZoo jumlah pengguna *gadget* akan mencapai 3,9 miliar ditahun 2021, peningkatan dari tahun ketahun sebanyak +6,1%. Hal ini akan terus meningkat hingga 2024 (Newzoo, 2021). China berada di peringkat teratas dengan lebih dari 550 juta orang (Widiyawati *et al.*, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik, penduduk yang menggunakan *gadget* di Indonesia di daerah perkotaan dan perdesaan pada tahun 2021 sebanyak 65,87%, sedangkan di provinsi Jawa Timur daerah perkotaan dan perdesaan sebanyak 62,99% (Badan Pusat Statistik, 2021). Kabupaten Gresik yang anggota rumah tangganya menggunakan *gadget* pada tahun 2019 sebanyak 93,66% (Badan Pusat Statistik, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di UPT SD Negeri 75 Gresik menunjukkan bahwa 10 siswa dari jumlah siswa sebanyak 67 siswa yang bersekolah disana sudah memiliki *gadget* atau sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya. Delapan dari sepuluh siswa saat tidak diberikan orang tuanya *gadget* maka mereka akan marah-marah, merengek, dan saat mereka sudah bermain *gadget* anak lebih suka berdiam diri dirumah dibandingkan diluar rumah dengan teman-temannya. Dua siswa lainnya diberi batasan oleh orang tuanya dalam menggunakan *gadget* yaitu menggunakan *gadget* dengan durasi 2 jam per hari dari jam 19.00 – 21.00.

Penggunaan *gadget* pada anak secara terus menerus dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dapat dilihat dari aspek positif dan negatifnya dari perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dari segi dampak positif yaitu anak akan mudah untuk mengasah kecerdasan dan kreatifitas anak, dapat menambah

pengetahuan anak, anak sudah tidak memerlukan buku untuk belajar karena *gadget* sudah memberikan kemudahan dengan adanya internet yang dapat membantu anak menemukan berbagai permasalahan. Sementara itu dampak negatifnya anak bisa menjadi kecanduan *game* sampai-sampai mereka melupakan hal lain yang harus dikerjakan, membuat anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena asik dengan *gadget*nya, dan anak suka meniru adegan yang mereka lihat dari video yang ditonton (Miranti & Putri, 2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak dari segi positifnya yaitu dapat memperbanyak pengetahuan dan kreativitas anak. sementara itu dampak negatifnya yaitu *gadget* memiliki fitur yang canggih, fitur ini yang dapat mengganggu proses belajar anak. Misalnya saat anak bermain *gadget* dan orang tua memanggil anaknya, namun anak tidak memperhatikan dan memperhatikan orang disekitarnya dan lebih memilih bermain *gadget* (Pardede & Watini, 2021).

Ketika anak-anak terlalu sibuk bermain *gadget* mengakibatkan anak tidak peduli dengan lingkungannya. Hal ini pentingnya pengawasan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak, terutama didalam lingkungan keluarga yaitu diberikannya batasan atau aturan yang jelas untuk penggunaan dan penyediaan *gadget* pada anak dan orang tua memiliki peran utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak (Ariston & Frahasini, 2018).

Pada permasalahan diatas dalam kejadian penggunaan *gadget* pada anak dapat dikurangi dengan cara pembatasan penggunaan *gadget*, orang tua mengawasi anak dalam bermain *gadget*, dan memastikan anak menggunakan *gadget* dengan baik (Miranti & Putri, 2021). Menurut Fadillah dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak dengan cara memberikan

materi yang mudah, benar, dan dapat dipahami dan diterima oleh siswa (Fitriani *et al.*, 2021).

Berdasarkan permasalahan diatas penggunaan *gadget* berlebihan dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak, tetapi pada siswa di UPT SD Negeri 75 Gresik belum diketahui pasti, apakah penggunaan *gadget* tersebut berdampak pula pada siswa di UPT SD Negeri 75 Gresik, sehingga dilakukannya penelitian tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah di UPT SD Negeri 75 Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum:

Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak usia sekolah di UPT SD Negeri 75 Gresik.

1.3.2 Tujuan Khusus :

- a) Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia 8-12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik.
- b) Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak usia 8-12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik.

- c) Mengidentifikasi perkembangan emosional pada anak usia 8-12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik.
- d) Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia 8-12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik.
- e) Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia 8-12 tahun di UPT SD Negeri 75 Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan *gadget* pada anak dengan perkembangan sosial dan emosional.

1.4.2 Manfaat Praktis:

A. Bagi Orangtua:

Dapat menambah wawasan orang tua tentang pentingnya mengontrol anak saat menggunakan *gadget* agar perkembangan sosial dan emosional nya dapat berkembang dengan baik.

B. Bagi Sekolah:

Dapat sebagai bahan peningkatan kualitas pembelajaran agar anak tidak kecanduan menggunakan *gadget* agar perkembangan sosial dan emosionalnya dapat berkembang dengan baik.

C. Bagi Pembaca:

Dapat sebagai refensi peneliti selanjutnya dan mengetahui jumlah pengguna *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah dikabupaten Gresik.

