

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan dunia iptek yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis.

Bagi masyarakat sekarang, iptek sudah merupakan suatu keniscayaan. Dalam kehidupan manusia tidak bisa lepas dari teknologi dalam berbagai bidang. Dampak teknologi yang telah dikembangkan manusia tak lain adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia sehingga lebih mudah dan menyenangkan serta dapat menimbulkan akibat sampingan. Akibat negatifnya adalah bila dibiarkan akan membawa malapetaka (Jasin 1987:221).

Perkembangan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer telah berkembang demikian pesat. Salah satu dampak yang sangat jelas dirasakan adalah pengaruhnya dalam aktivitas pembelajaran. Tidak terkecuali di Indonesia, dampak ini juga sangat besar pengaruhnya dalam dunia edukasi (Risnawita: 2009: 3).

Dalam hal ini, perkembangan teknologi informasi terutama dalam bidang *gadget* telah membawa perubahan pada masyarakat dunia dalam melakukan

komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu perangkat teknologi informasi yang sedang berkembang. Hal ini dibuktikan dengan tumbuhnya pasar penyedia layanan *gadget* di Indonesia bersamaan dengan tumbuhnya pasar permintaan akan jasa telekomunikasi bergerak.

Namun sayang perkembangan itu ternyata berdampak serius pada anak-anak, utamanya anak usia dini yang juga turut menggunakannya. Sebagaimana diutarakan Ameliola (2013):

“Tetapi telah banyak sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi *gadget* secara kontinyu bagi anak usia dini. Salah satunya, contoh fakta yang disajikan berdasarkan hasil riset Statista mengemukakan bahwa sebanyak 17% anak berusia di bawah 8 tahun di Amerika Serikat (AS) menggunakan komputer, *tablet* atau *smartphone* setiap hari, angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya. Kasus tersebut kurang lebih mengungkap bahwa kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua serta kurangnya efektifitas taman belajar (sarana pendidikan) menjadi penyebab minimnya ketertarikan anak usia dini mengenal lingkungan sekitar secara alami.”

Hal senada diutarakan Rahayu (2012) yang mengadakan pengamatan terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anak, bahwa :

“Sepanjang mengikuti jenjang pendidikan di Sekolah Putik Indonesia, hasilnya, terlihat prestasi anak yang terpapar *gadget* terlihat menurun dibandingkan satu siswa yang tidak terpapar *gadget*. Sementara, anak yang rajin membaca dan tidak terpapar *gadget*, prestasinya semakin baik, bahkan mampu melampaui anak-anak yang terpapar *gadget*. Demikianlah dampak negatif *gadget* pada anak secara nyata.”

Dengan kata lain dampak penggunaan *gadget* tersebut juga berimbas pada perilaku sosial anak. Pola kepribadian anak yang menjadi terganggu, utamanya dalam hal interaksi perkembangan sosial anak,

Perkembangan sosial anak-anak dapat dilihat dari tingkatan kemampuannya dalam berhubungan dengan orang lain, yakni mencakup bagaimana seorang anak belajar untuk memiliki suatu kepercayaan terhadap perilaku dan hubungan sosialnya.

Sebagaimana dikemukakan Hasan (2012:31), perkembangan sosial anak merupakan fondasi penting yang harus diperhatikan orang tua, perkembangan sosial itu meliputi bagaimana anak menunaikan hak orang lain dan setiap yang berhak dalam kehidupan, juga bagaimana etika sosial anak.

Perkembangan sosial meliputi kompetensi sosial (kemampuan untuk bermanfaat bagi lingkungan sosialnya), kemampuan sosial (perilaku yang digunakan dalam situasi sosial), pengamatan sosial (memahami pikiran-pikiran, niat, dan perilaku diri sendiri maupun orang lain), perilaku prososial (sikap berbagi, menolong, bekerjasama, empati, menghibur, meyakinkan, bertahan, dan menguatkan orang lain). Pada tahun awal perkembangannya, seorang anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Rachmawati: 2013: 7).

Sebagaimana diutarakan Nur (2004:15) perkembangan sosial anak-anak berevolusi menurut cara-cara yang diramalkan. Perkembangan sosial meliputi perubahan peningkatan pengetahuan yang berbentuk spiral tentang dirinya sendiri dan orang lain. Hal ini dipengaruhi baik oleh pengalaman maupun hubungan sosial anak dengan orang dewasa dalam kehidupannya, dan oleh tingkatan perkembangan kognitifnya.

Ada kecenderungan penggunaan *gadget* baik itu berupa ponsel pintar, tablet, dan piranti *game* elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini. Salah satu hal yang mengganggu kepribadian anak adalah saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah (Univiono:2014).

## **B. Identifikasi Masalah**

Perkembangan teknologi informasi *gadget* yang semakin pesat membawa perubahan pada gaya hidup masyarakat termasuk anak-anak usia dini. *Gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, pola pikir, dan perilaku setiap orang. Pada masa sekarang, lebih banyak orang yang merasa segalanya mudah dengan hadirnya *gadget*. *Gadget* memang memudahkan setiap orang yang memiliki banyak kepentingan.

Ketika seorang anak usia dini sudah terbiasa atau kecanduan dalam penggunaan *gadget*, tentunya akan banyak yang terganggu segi perkembangan psikologisnya dari berbagai aspek, termasuk aspek perkembangan sosial anak (Ameliola: 2013).

Perkembangan sosial anak-anak dapat dilihat dari tingkatan kemampuannya dalam berhubungan dengan orang lain juga mencakup bagaimana seorang anak belajar untuk memiliki kepercayaan terhadap perilaku dan hubungan sosialnya. Perkembangan sosial juga berarti kesadaran akan hubungan-hubungan

seseorang dengan kelompok sosial atau masyarakat dan dengan anggota lain dari kelompok sosial atau masyarakat itu (Drever, 1986:447).

Pemakaian *gadget* yang berlebihan disinyalir akan mempengaruhi pola perkembangan sosial anak baik menyangkut kompetensi sosial, kemampuan sosial, pengamatan sosial dan perilaku prososial seorang anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini mencoba untuk mendeskripsikan korelasi antara penggunaan teknologi informasi *gadget* pada anak terhadap pola perkembangan sosial yang menyertainya. Pemakaian *gadget* dideskripsikan akan membawa perubahan pada gaya hidup anak-anak usia dini, termasuk pada perubahan pola kepribadiannya, utamanya dalam hal interaksi perkembangan sosial anak.

Penelitian ini difokuskan pada anak-anak usia dini, di mana usia ini merupakan periode emas perkembangan kepribadian anak, yang apabila tidak ditata dan diamati perkembangannya dikhawatirkan akan mempengaruhi kepribadiannya kelak bila sudah dewasa.

Mengingat keterbatasan pada kondisi subyek penelitian, karena masih usia dini yang tidak mungkin untuk diamati dengan metode wawancara atau penyebaran kuesioner, maka metode yang akan penulis gunakan lebih bersifat penelitian normatif. Penelitian ini berusaha untuk mengkaji fenomena yang muncul dari segi normatif teoritis. Untuk melengkapi data-data normatif, penulis

berusaha untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan dengan cara observasi kegiatan anak dan interview langsung dengan orang tua anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan observasi pada beberapa anak usia dini yang menimba ilmu di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terutama menyangkut kebiasaannya sehari-hari di rumah, dalam kaitan penggunaan *gadget* tersebut.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sebelum penulis merumuskan judul, sangat penting untuk merumuskan permasalahannya terlebih dahulu karena permasalahan merupakan salah satu komponen yang menjiwai dari setiap penelitian sekaligus menjadi alasan atau dasar untuk mencari jawaban tentang:

Bagaimanakah perkembangan sosial anak-anak usia dini, 4-5 tahun, yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian akan dirumuskan secara deklaratif dan merupakan pernyataan-pernyataan tentang apa yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui gambaran perkembangan sosial anak usia dini yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, memiliki manfaat bagi psikologi perkembangan yaitu hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pola perkembangan sosial anak untuk menghadapi dampak dari inovasi sebuah teknologi.
2. Secara praktis, bagi orangtua dan pendidik PAUD, dengan membaca hasil penelitian ini, mereka akan dapat lebih memahami kondisi perkembangan sosial anak mereka sehingga dapat lebih bijaksana dalam bertindak utamanya dalam memanfaatkan fasilitas dan kemudahan teknologi komunikasi, dalam hal ini gadget.
3. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi penelitian mengenai pola perkembangan sosial anak dalam kaitannya dengan pengaruh inovasi teknologi.