

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Dalam era global sekarang ini teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang semakin berkembang saat ini adalah media elektronik. Berbagai macam media elektronik diantaranya adalah televisi, komputer, handphone, radio dan mesin fotocopy. Media elektronik tersebut diciptakan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh berbagai media informasi.

Masalah di zaman yang serba canggih seperti ini keberadaan gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa sampai lanjut usia. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi tetapi juga dapat membantu mempermudah melancarkan untuk melakukan aktivitas-aktivitas lainnya.

Media yang sangat berpengaruh pada masa sekarang ini adalah Gadget, karena dengan Gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi berupa media belajar serta media hiburan. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi.

Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orangtua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orangtua yang dulunya sebagai teman bermain, berbagi pengalaman bagi anaknya

sekarang sudah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal dan maksimal untuk mencerna apa saja yang dilakukan oleh orangtua. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial dan psikis anak akan kurang maksimal.

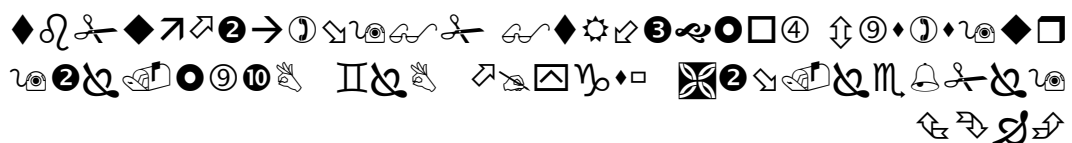
Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada saat usia 7-12 tahun yang mana masa anak-anak sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini semua aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, sosial dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam bermain game di gadget, apalagi pada masa usia anak-anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Lebih memprihatinkan lagi orangtua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orangtua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu saja. Mereka akan mengerti bahwa jika jenuh atau bosan akan ada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset atau karakter anak yang baik.

Orangtua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak akan membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.¹

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Qamar ayat 17 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang manusia menjadi orang yang takwa dengan menjalankannya dan tidak mengingkarinya, karena akan menjad orang yang merugi.

Rasulullah memerintahkan para orangtua mengajarkan anak-anak untuk berenang, memanah dan menunggang kuda. Hal ini akan berdampak pada kesehatan sang anak. Baginda Rasulullah SAW sangat

¹ Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikoogi Pada Masa Kanak-kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2017), hlm. 20.

memperhatikan kesehatan dan keamanan, sebab kesehatan dan keamanan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia. Hal ini dapat direnungkan, bagaimana keadaan lingkungan tidak aman. Lingkungan yang tidak aman akan menimbulkan rasa takut, khawatir dan was-was.

Kreativitas anak akan berkembang jika orangtua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.²

Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orangtua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan ruhani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional.³

Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.⁴

Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut yang tidak mendapat perhatian dari orangtua. Sedangkan pada

² Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hlm. 114-115.

³ Mufida, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Yogyakarta : UIN Malang Press, 2008), hlm. 43-44.

⁴ Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), hlm. 61.

aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu, sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak memiliki sistem belajar yang santai, menyenangkan, bersifat ringan, berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan dan memberikan pengajaran. Salah satu contoh sistem belajar yang santai dan menyenangkan yaitu seperti program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak yang tidak terlalu memberatkan anak dalam memberikan pengajaran.

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik atau faktor keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.⁵

Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.

⁵ Atien Nur Chamidah, *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*, *Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY, November 2009), hlm. 83

Dalam kehidupan sehari-hari tentu saja tidak asing lagi mendengar yang namanya teknologi. Namun apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin karena hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, futuristik atau terlihat keren.

Muncullah telepon genggam yang bisa dibawa kemana-mana atau jaman sekarang bisa disebut dengan gadget karena ukurannya relative kecil sekaligus bisa mengirim pesan teks.

Telepon genggam atau gadget pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja, yaitu hitam dan putih. Fitur yang umum di tawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa game sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik daripada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncullah telepon genggam berwarna, telepon genggam layar sentuh, telepon genggam berwarna, telepon genggam layar sentuh, telepon genggam dengan fitur untuk internetan dan masih banyak lagi.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dilakukan oleh anak-anak

dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini seorang anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Sehingga mengganggu kondisi perkembangan sosial anak.

Oleh karena itu, peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengadakan gadget untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara membatasi setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi, karakter dan kreatifitasnya

Dari uraian di atas penulis merasa tertarik dan terpenggil untuk menyusun skripsi dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI SDN**

SARANG TIUNG KECAMATAN PULAU LAUT SIGAM KABUPATEN KOTABARU

Untuk memudahkan pemahaman tentang judul tersebut, maka penulis akan memberikan penegasan mengenai judul yang akan penulis teliti :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁶

2. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara menggunakan sesuatu.⁷

3. Gadget

Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan kepada sesuayu yang baru.⁸

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hlm. 747.

⁷ Windy Novia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2007), hlm. 182.

⁸ Puji Asmaul Chusna, “*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*,” Vol 17 No 2, November 2017, hlm. 318.

4. Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orangtua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas.⁹

5. Anak

Anak adalah individu yang unik dimana mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khususnya sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

Dengan demikian yang penulis maksud dengan judul tersebut adalah suatu penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.

B. Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini dengan jelas dan terarah maka perlu adanya rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan Gadget di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru?
2. Bagaimana Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru?

⁹ Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Binatang Pusaka Abadi, 2010), hlm. 109.

3. Bagaimana Pengaruh antara Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru?

C. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan memilih judul penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Karena Penggunaan Gadget di SDN Sarang Tiung sangat sedang dapat di lihat dari menonton video, memonton youtube, bermain game, membuat foto, membuat video dan mendengarkan musik.
2. Karena Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung sangat sedang dapat dilihat dari faktor bawaan, faktor bimbingan, faktor lingkungan, kesinambungan, pengalaman masa dini dan masa lanjut.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan bertitik tolak dari permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini bertujuan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Penggunaan Gadget di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.
2. Untuk mengetahui Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.

3. Untuk mengetahui Pengaruh antara Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan mempunyai kegunaan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai menambah khazanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga.
2. Untuk memberikan pemahaman tentang Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru..
3. Untuk mengetahui seberapa besar antara Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru..
4. Sebagai bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan guna menjadikan sebagai bahan penelitian yang lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.
5. Sebagai menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar perkembangan sosial anak.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam era global sekarang ini teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang semakin berkembang saat ini adalah media elektronik. Berbagai macam media elektronik diantaranya adalah televisi, komputer, handphone, radio dan mesin fotocopy. Media elektronik tersebut diciptakan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh berbagai media informasi.

Media yang sangat berpengaruh pada masa sekarang ini adalah Gadget, karena dengan Gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi berupa media belajar serta media hiburan. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi.

Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orangtua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orangtua yang dulunya sebagai teman bermain, berbagi pengalaman bagi anaknya sekarang sudah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal dan maksimal untuk mencerna apa saja yang dilakukan oleh orangtua. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di

depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial dan psikis anak akan kurang maksimal.

Lebih memprihatinkan lagi orangtua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orangtua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu saja. Mereka akan mengerti bahwa jika jenuh atau bosan akan ada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset atau karakter anak yang baik.

Ada kecenderungan anak yang aktif dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas, maka dapatlah dibuat suatu hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Sarang Tiung Kecamatan Pulau Laut Sigam Kabupaten Kotabaru.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membagi kedalam beberapa bab dan masing-masing bab mencakup beberapa sub bab yang berisi sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul, Rumusan Masalah, Alasan Memilih Judul, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : Landasan Teori yang berisi tentang Penggunaan Gadget dan Perkembangan Sosial Anak.
- BAB III : Metode Penelitian yang berisi tentang Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Data, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data, Kerangka Dasar Penelitian, Desain Pengukuran, Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data serta Prosedur Penelitian.
- BAB IV : Penyajian Data dan Analisis yang berisi tentang Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Data dan Analisis Data.
- BAB V : Penutup yang berisi tentang Simpulan dan Saran-saran.