

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi, teknologi merupakan salah satu sarana yang tidak dapat dipisahkan dalam melakukan berbagai hal dalam kehidupan kita sehari-hari. Jadi, di era globalisasi ini, mau tidak mau kita harus berhadapan dengan teknologi, khususnya teknologi informasi. Karena teknologi mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, kemajuan teknologi informasi seharusnya dituntut untuk tidak “gagap”.

Dewasa ini, kemajuan teknologi sangat pesat dan semakin canggih. Banyaknya teknologi mutakhir yang diciptakan telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi saat ini yaitu gadget. Sebagian besar orang sudah memiliki gadget. Gadget tidak hanya dari pekerja. Namun, hampir semua orang termasuk anak usia dini, menggunakan gadget dalam aktivitasnya sehari-hari. Hampir setiap orang yang menggunakan gadget menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan gadget. Gadget dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap nilai budaya. Oleh karena itu, gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi orang-orang tertentu. Penggunaan gadget bagi remaja, anak-anak bahkan balita banyak menimbulkan dampak negatif. Kebanyakan orang menggunakan gadget untuk komunikasi, pekerjaan, atau operasi bisnis, pencarian informasi, atau hanya pencarian hiburan. (Chusna 2017)

Penggunaan gadget yang terus menerus berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, dan anak yang cenderung menggunakan gadget sangat tergantung dan harus rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitasnya sehari-hari. Anak-anak zaman sekarang lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan.

Hal ini mengkhawatirkan karena anak-anak masih labil, sangat ingin tahu dan cenderung konsumsi. Oleh karena itu, penggunaan gadget anak membutuhkan perhatian khusus dari orang tua. Beberapa kasus terkait dampak negatif

smartphone kerap menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game dan konten pornografi. Seperti contoh mengenai kasus gadget:

HP android banyak pengaruh negatif dari pada pengaruh positif terhadap pelajar di Kabupaten Lumajang. Hal ini disampaikan Wakil Koordinator Bidang Riset dan Pengembangan Potensi Daerah Komisi Nasional Pendidikan (Komnasdik) Kabupaten Lumajang, Achmad Fuad Afdlol. “Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan HP terbaru sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu, atau bahkan menimbulkan gap antara gank HP keren dan gank HP jadul atau yang belum memiliki.” – suaraindonesia-news.com

Pada umumnya mereka sangat gemar menggunakan smartphone dalam aktivitasnya sehari-hari, baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan bermain anak, sehingga beberapa anak merasa lebih nyaman bermain dari perangkat daripada bermain dengan teman sebayanya. di lingkungan rumah Tidak dapat disangkal bahwa perangkat sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Di era teknologi tinggi saat ini, anak-anak harus dikenalkan dengan berbagai teknologi canggih sejak dini, sehingga mereka tidak lagi merasa asing dalam kehidupan sehari-hari ketika berhadapan dengan berbagai gadget berteknologi canggih. Perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai aktivitas manusia, antara lain aktivitas bermain dan alat bermain. Sikap tidak mendukung permainan seperti Nintendo, Playstation, Gameboy, dll terutama diungkapkan oleh orang tua, yang mengamati bahwa anak-anak sangat tertarik dengan permainan ini dan cenderung mengabaikan kegiatan lain. (Sari 2016)

Berdasarkan hasil observasi di Perumahan Bumi Rejo Permai orang tua cenderung memberikan gadget pada anak agar tidak mengganggu aktivitas orang tua sehingga tidak ada komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak. Ketika anak dihadapkan di lingkungan sosial anak cenderung untuk tidak berkumpul dengan teman seusianya terkadang anak merengek untuk diberikan gadget saat

berkumpul dengan temannya. Disituasi lain ketika anak berada dilingkungan baru anak tidak berusaha untuk beradaptasi anak cenderung memainkan gadgetnya.

Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu disadari. Jangan biarkan orang tua mengandalkan perangkat untuk menemani anak-anaknya, dan biarkan anak-anak mereka lebih memperhatikan perangkat agar tidak mengganggu orang tua mereka. Dengan mengontrol konten apa pun di gadget anak Anda. Isi semua gadget anak Anda. Ini berarti waktu bermain adalah waktu yang berguna. Anak dapat belajar melalui waktu bermain, selama ini anak dapat meniru perilaku orang dewasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Oleh karena itu peneliti membuat penelitian ini untuk mengkaji dampak gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini pada lingkungan Perumahan Bumi Rejo Permai.

1.2 Rumusan Masalah

Adapaun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap anak usia dini?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap interaksi sosial?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tentang penggunaan gadget pada anak usia dini.
2. Mengkaji tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.
3. Menganalisis tentang interaksi sosial pada anak usia dini.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memperluas khasanah ilmu-ilmu sosial, khususnya ilmu-ilmu sosial keluarga, dan meningkatkan relevansi masyarakat untuk memahami isu-isu seputar anak, remaja, dan orang tua.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan yang mendalam tentang penggunaan

gadget pada anak dengan pengawasan orang tua, serta menambah pengetahuan dan pemahaman bagi para pembaca.

1.5 Hipotesis Penelitian

- Ho : Gadget merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan motoric, akademik dan mental anak usia dini.
- Ha : Gadget bukan merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan motoric, akademik dan mental anak usia dini

