

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kids Jaman Now, demikian istilah yang sering digunakan oleh anak-anak jaman sekarang. Istilah tersebut muncul karena perilaku anak-anak sekarang yang berbeda dari jaman sebelumnya. Jika jaman dulu anak-anak senang sekali keluar untuk bermain bersama teman-temannya dengan memainkan berbagai permainan tradisional. (Asti, 2019: 3).

Saat ini berbagai kegiatan anak-anak seperti itu tidak lagi kita jumpai, karena anak-anak cenderung diam di rumah asyik dengan gadgetnya. Seluruh anggota keluarga, orangtua juga asyik dengan gadgetnya masing-masing. Gadget membuat mereka kurang berkomunikasi dengan satu sama lain. Rumah jadi terasa senyap karena kurang adanya senda gurau diantara mereka. Lebih parahnya lagi hal tersebut menyebabkan gangguan emosi, suka menyendiri, dan lain-lain. Contohnya, orang yang kecanduan gadget akan marah apabila orang tersebut tidak mendapatkan cukup sinyal, kuota internet habis, gangguan sinyal saat hujan, dan lain-lain. Seperti pada penelitian Rizky Dwi Putri Novita (2019: 68) terdapat seorang anak perempuan yang marah-marah pada anggota keluarganya karena keinginan untuk diisi paketan internetnya tidak terpenuhi.

Gadget sudah menjelma menjadi benda ajaib yang dapat melakukan berbagai hal bagi pemakainya. Keberadaan gadget sudah dapat menggantikan peran teman, guru bahkan orangtua. Gadget menjadi benda yang wajib berada di dekatnya, dari bangun tidur hingga mau tidur kembali. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan pada perkembangan sosial emosional anak. Gangguan itu bisa berlanjut hingga anak dewasa.

Sebuah jurnal menyebutkan bahwa berdasarkan hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di kota besar yakni Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar, dan Ujung Pandang remaja pernah mengaku 54% berkelahi, 87% berbohong, 28% menganggap kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah

mencoba narkoba. Serta penelitian yang dilakukan oleh Wiguna, dkk pada 161 anak dan remaja menyatakan yakni 54,81% mengalami masalah hubungan dengan teman sebaya, 42,2% mengalami masalah emosional. Hal tersebut terjadi karena kehidupan di kota besar dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntunan dan tekanan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak dan remaja (Asif & Rahmadi, 2017: 149).

Emosi pada dasarnya dapat mempengaruhi terhadap perilaku manusia. Perkembangan emosi seorang anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Sedangkan perilaku sosial adalah membangun hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru orang tua maupun dalam keluarga (Aisyah, 2008: 9.1). Penggantian peran televisi menjadi *YouTube* dengan beraneka ragam konten yang terdapat didalamnya, termasuk video anak-anak yang dapat menarik minat anak untuk melihat video melalui YouTube. Anak penasaran dan mendalami apa yang ada di YouTube. Orang tua yang kadangkala dengan suka rela memberikan smartphone pada putra putrinya dikala mereka sedang sibuk. Mereka tidak sadar bahwa apa yang mereka lakukan bisa menjadi candu bagi anak. Membuat anak tak bisa berhenti untuk mengistirahatkan matanya, hal lainnya tak menarik lagi baginya. Anak menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Menganggap smartphone adalah sesuatu yang lebih menyenangkan dari apapun di sekitarnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulida tentang penggunaan *gadget* pada anak, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebih dapat mengakibatkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat dalam (Asif & Rahmadi, 2017: 150). Menurut hasil observasi yang dilakukan di beberapa keluarga di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak anak menggunakan *gadget*, anak menjadi susah untuk diajak berkomunikasi, serta kurang merespon saat orang tua berbicara kepadanya dalam (Asif & Rahmadi, 2017: 150).

Keterampilan emosi dan sosial pada anak usia empat sampai dengan tujuh tahun yakni, mereka sudah sering keluar rumah, serta bertemu dengan orang baru. Selain itu anak senang mempelajari sesuatu dari tempat baru. Pada tahun ini anak belajar mengembangkan keterampilan mengatur emosi melalui rekan sebayanya, mereka juga bertukar informasi, serta mereka juga belajar antri dan berbagi. Anak

di usia ini juga gemar bermain berkhayal. Hal ini berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi rasa cemas, tidak berdaya dan takut (Aisyah, 2008: 9.12).

Adanya fenomena kecanduan gadget banyak orangtua yang merasa terganggu keasyikannya ataupun kesibukannya oleh kerewelan anak usia dini, sehingga dengan tidak bijaksana memberikan anak usia dininya gadget. Tanpa adanya pengawasan dari orangtua apa saja yang anak lakukan dengan gadgetnya. Tanpa disadari hal tersebut akan berdampak pada aspek perkembangan sosial emosional anak. Berdasarkan dari permasalahan diatas penulis mencoba untuk menyimpulkan beberapa penelitian sesuai dengan topik di atas, sehingga setidaknya, dengan adanya penelitian ini, maka akan muncul kesadaran orangtua atau calon guru akan bahayanya penggunaan gadget yang tidak bertanggung jawab.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
Bagaimana perkembangan aspek sosial emosional pada anak pecandu gadget?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah menganalisa pengaruh penggunaan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
Untuk menganalisis perkembangan aspek sosial emosional pada anak usia dini pecandu *gadget*

1.1 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai kajian tentang perkembangan aspek sosial emosional pada anak usia dini yang kecanduan *gadget* untuk bahan penelitian berikutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi orangtua calon guru ataupun guru, dapat mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak
- 2) Bagi mahasiswa dan dosen, untuk bahan pembelajaran