

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Gadget menjadi semakin banyak di gemari dan di gunakan oleh banyak orang. Belakangan ini, gadget tidak hanya beredar di kalangan orang-orang yang membutuhkan saja, akan tetapi gadget beredar di kalangan anak usia dini. Faktanya penggunaan gadget tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. Smartphone, tablet, notebook, dan aneka gadget lainnya juga sudah dijamak digunakan anak-anak. Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak, membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain game. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang.

Orang tua dalam mendidik dan mengawasi anaknya berbeda-beda, sesuai dengan apa yang orangtua inginkan. Memberikan atau mengizinkan anak bermain gadget tidak semua orangtua memperbolehkan. Fakta di lapangan terdapat orang tua yang mengatur jadwal anaknya dalam bermain gadget pada hari-hari tertentu, misalnya anak hanya di perbolehkan bermain gadget pada

hari sabtu dan minggu, selain itu juga terdapat orang tua yang membebaskan anaknya setiap hari bermain gadget. Beberapa orangtua menjawab bahwa mereka memberikan gadget ke anaknya supaya orangtua cepat selesai mengerjakan pekerjaan rumah dan anak tenang dengan gadgetnya.

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Dalam survei yang dilakukan oleh theAsianparent Insights (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Sedangkan di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep, masalah perkembangan anak meningkat tiap tahunnya, seperti perilaku sosial. Karena gadget anak-anak cenderung tidak mau bersosialisasi dengan anak seusianya. Mereka lebih asyik memainkan gadget mereka dan menganggap bahwa gadgetlah teman mereka.

Berdasarkan studi pendahuluan dilakukan observasi dan wawancara kepada 2 orang tua dan 3 anak di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep. Melalui wawancara terhadap 2 orang tua, mengemukakan hampir semua anak sudah mengenal gadget sejak usia 4 tahun. Ketika handphone di letakkan ditempat yang mudah di ketahui anak dan orang tua sedang lengah pasti anak mengambilnya. Dan 3 anak mengemukakan bahwa mereka sangat senang bermain gadget untuk bermain game, menonton Youtube. Tujuan dari orang tua sebenarnya sangat baik, agar anak tidak gatel. Seharusnya orang

tua tahu kapan mereka memberikan smartphone untuk anak mereka. Sebagian anak menggunakan gadget milik orang tua mereka, ada juga yang menggunakan gadget milik saudaranya, dan ada juga anak yang menggunakan gadget milik sendiri. Dan mereka rata-rata menggunakan handphone setiap harinya kecuali disekolah. Durasi penggunaan gadget berbeda-beda, mulai dari 30 menit hingga ada yang lebih dari 3 jam dalam waktu seharinya. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika handphonenya diambil oleh orangtuanya. Semenjak mengenal gadget anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Apabila hal tersebut terus dibiarkan, nantinya akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak.

Harapan peneliti supaya orang tua tetap mengawasi dan membatasi waktu ketika memberikan gadget ke anaknya, selain itu harapan peneliti yaitu orangtua hendaknya lebih memperhatikan atau bijaksana dalam memberikan gadget ke anaknya. Orang tua hendaknya memiliki waktu yang lebih bersama anaknya sehingga keluarga menjadi tempat sarana berinteraksi dan kemampuan interaksi sosial anak dapat berkembang dengan sesuai usianya. Kemudian mengalihkan perhatian anak untuk bermain gadget dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya di kenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Fadilah, Ahmad. 2011).

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang **“Hubungan Penggunaan Gadget Dengan**

Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimana hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.
2. Mengidentifikasi perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.
3. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap anak tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, serta dapat memahami tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Pajagalan Kecamatan Kota Sumenep.

b. Bagi Orang tua

Agar dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 4-6 tahun dan juga menambah wawasan oleh pembaca.