

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Indonesia 4.0 sudah tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Awal mula dari istilah Indonesia 4.0 adalah terjadinya revolusi sebuah industri di seluruh dunia, yang mana merupakan sebuah revolusi industri yang keempat. Dikatakan revolusi, karena perubahan yang terjadi memberikan efek yang besar kepada tata cara kehidupan dan ekosistem dalam dunia. Revolusi Industri 4.0 diyakini dapat meningkatkan perekonomian dan kualitas kehidupan. Revolusi Industri 4.0 merupakan era dari pergantian system lama dengan system baru berbasis teknologi yang berupa *IoT (Internet of Things)*. *IoT* merupakan suatu konsep tertentu yang memiliki kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan adanya interaksi dari manusia ke manusia lain atau dari manusia ke perangkat komputer (Savitri,2019:86).

Gadget merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti *smartphone*. Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Model dari gadget berdasarkan kualitas dan bentuk yang membuat masyarakat tertarik untuk membelinya. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda.

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia. Masa usia dini menjadi dasar pijakan yang utama di tahap usia selanjutnya, seperti usia remaja dan dewasa. Masa usia dini menuntut banyak stimulasi hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia perjalanannya mulai bayi dengan mempelajari dan memahami apa yang ada dilihat disekitarnya. Bayi mempelajari sesuai dengan pengalaman yang dialami merupakan awal dari sebuah bagian proses belajar mengenal tentang kehidupan. Kombinasi yang sempurna antara factor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar

terbaik merupakan semua aspek dan komponen yang mempengaruhi kehidupan manusia sejak lahir. (Yuliani,2013:6).

Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu,orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman lainnya. Akan tetapi,orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja.

Ketua Tim Penggerak (TP) PKK Denpasar,Selly Dharmawijaya mengatakan soal anak-anak Indonesia yang tengah kecanduan bermain gadget. Dalam Seminar kecanduan gadget yang diselenggarakan oleh Pasca Sarjana Psikologi FK Unud, Minggu (21/10/2018) Selly mengatakan dengan adanya gadget,ada perbedaan pola anak-anak pada zaman dahulu dan saat ini dalam berinteraksi. Anak-anak zaman dahulu lebih berinteraksi lewat permainan tradisional,seperti bermain dengkleng,bola bekel dan main karet. Sedangkan,zaman sekarang anak-anak lebih asyik bermain gadget serta mengurangi interaksi antar orang yang ada di sekelilingnya.

Lain ladang lain belalang, lain generasi lain pula mainannya. Dulu anak-anak bermain dan belajar dengan menggunakan media tradisional,sekarang media digital. Bila sebelumnya buku, tanah liat, bamboo, mainan tradisional menjadi pilihan, kini dengan kemajuan teknologi,smartphone,tablet,dan gadget lainnya menjadi teman alternatif anak untuk bermain dan belajar.(Dokter kita 2015:22)

Terkadang orang tua,memberikan gadget ketika anak rewel dan orang tua mengalihkan gadget agar anak tidak rewel lagi. Anak menjadi tidak mengenal yang namanya bermain dengan lingkungan teman sebaya di sekitar rumah, masih banyak orang tua yang berlomba-lomba untuk memberikan akses teknologi digital langsung pada genggamannya. Indonesia termasuk Negara yang dalam

penjualan produk elektronik khususnya teknologi Gadget menjadi meningkat. Awalnya Gadget hanya dimiliki oleh orang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang mempunyai penghasilan pas-pasan dapat membeli dengan harga yang murah dan pembayaran dilakukan secara berangsur. Bahkan banyak produsen menggunakan kesempatan ini sebagai target utamanya adalah anak-anak dalam pemasaran.

Pada masa kini anak-anak sangat menyukai gadget. Dahulu gadget pada produk awal hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan dengan desain yang tidak menarik namun pada saat ini gadget berevolusi menjadi barang yang mempunyai desain menarik disertai penggunaan *touchscreen* yang semakin menarik perhatian. Gadget digunakan dimanapun tempatnya dan kapanpun digunakan. Gadget masa kini sudah berkembang dengan pesat yaitu berbagai macam aplikasi yang membuat pemiliknya untuk dapat mendownloadnya. Aplikasi menjadi salah satunya adalah Games yang sangat bervariasi mulai dari petualangan, pelajaran hingga games tentang perang. Aplikasi games disertai dengan warna dan karakter yang menarik perhatian anak sehingga membuat anak ingin terus-menerus untuk bermain pada layar gadget dan membuat anak menjadi kecanduan untuk selalu bermain gadget (Derry, 2014:10).

Penggunaan Gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif untuk anak. Salah satunya berdampak bagi perkembangan anak usia dini. Dampak positif antara lain mengembangkan daya imajinasi anak, mengasah kecerdasan dan kreativitas anak serta mengurangi tingkat stress. Sedangkan dampak negatif antara lain anak menjadi malas beraktivitas dan bergerak atau biasa disebut dengan mager yaitu malas gerak. Mereka memilih untuk duduk terdiam dengan gadget yang ada digenggamannya dan terlalu asyik dengan game yang dimainkan sehingga tidak mempedulikan keadaan lingkungan sekitar (Derry, 2014:24). Tentu saja, kebiasaan seperti ini dapat membawa dampak pada perkembangan anak. Seharusnya mereka banyak melakukan aktifitas atau kegiatan yang bersifat langsung tidak melalui perantara apapun. Lambat laun mereka akan melupakan kesenangan bermain dan berkumpul dengan teman-

temannya yang seumuran dan dengan anggota keluarganya. Akibat buruk lainnya adalah kesehatan dan perkembangan anak. Bagi kesehatan yaitu bahaya radiasi dari gadget dan dapat merusak mata jika terus menerus melihat gadget tanpa mengenal waktu. Sedangkan, dalam perkembangan anak akan berakibat ketika pembelajaran di kelas anak akan merasakan konsentrasi dalam memahami pelajaran yang berkurang karena dalam pemikirannya hanya main,main dan main dengan gadgetnya. Selain itu,mereka akan mudah menerima informasi yang tidak baik untuk dikonsumsi bagi anak usia dini dan anak akan dengan mudahnya menirukan apa yang dilihat di dalam gadgetnya. Bagi anak yang kecanduan gadget tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua anak akan selalu memainkan gadget. Bila itu dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidur anak.(Derry,2014:22)

Pentingnya sosial emosional anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik.Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gadget maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Peneliti memilih tema Gadget sebagai permasalahan perkembangan sosial emosional anak karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tua yang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain gadget dan ketika gadget di ambil oleh orang tua anak akan marah dan berbicara dengan membentak-bentak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada waktu pembelajaran di dalam kelas pada tanggal 17 Februari 2020 ada anak yang kurang mempedulikan keadaan sekitar,kurang menerima pembelajaran dengan baik (konsentrasi belajar),perilaku anak yang kurang menyenangkan, dan terhambatnya proses berfikir anak. Maka,peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Era 4.0 ini.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Anak suka bermain gadget
- b. Orang tua memberikan kebebasan dalam bermain gadget
- c. Konsentrasi berkurang ketika di dalam kelas
- d. Kurang mempedulikan keadaan sekitar
- e. Kurang mengenal dan memahami tata krama
- f. Anak menirukan apa yang dilihat di gadget (game tentang perang)

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan masalah dari tingkat perkembangan sosial emosional anak. Agar pembahasan dan masalah yang akan diteliti dapat terarah serta dapat mencapai tujuan pokok penelitian agar dapat tercapai dengan baik. Maka Peneliti akan membatasi masalah perkembangan sosial emosional anak pada kemampuan bersosialisasi anak dan perilaku sosial anak.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di era 4.0 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di era 4.0

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Siswa
Agar siswa mengetahui bahaya bermain gadget dan berhati-hati dalam bermain gadget secara terus menerus atau berkelanjutan
- b. Guru
Memberikan pengetahuan kepada anak tentang dampak gadget secara berkelanjutan
- c. Orang tua

Memberikan pengasuhan kepada anak dalam penggunaan gadget

