

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan atau perguruan tinggi merupakan sebuah kebutuhan utama untuk kemajuan suatu bangsa dan negara . banyak yang masih harus diperbaiki dari kondisi pendidikan yang ada saat ini, mulai dari masalah birokrasi pendidikan yang masih tumpang tindih, simpang siur, dan tidak terkoordinasi dengan baik, sampai dengan masalah dalam pendidikan itu sendiri, yakni pada proses kegiatan belajar mengajar yang masih harus diperbaiki metode dan sistemnya. Hal itu sangat mendesak untuk dilakukan mengingat pendidikan adalah investasi masa depan bangsa dimana anak bangsa dididik agar bisa meneruskan gerak langkah kehidupan bangsa ini menjadi bangsa yang maju dan berpendidikan.¹

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan, keahlian dan nilai-nilai kehidupan untuk mempersiapkan anak didik menuju kedewasaan dan kematangan. Pendidikan ini secara formal dilaksanakan pada jenjang-jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak (TK/RA), sekolah dasar (SD.MI), sekolah menengah pertama (SMP,MTS), sekolah menengah umum (SMU/MA) dan perguruan tinggi.² Di Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok di dalam usaha mencerdaskan manusia

¹ Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2017), 2.

² Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar* (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), 1.

melalui pengajaran serta pelatihan.³ Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap, dan kreativitas.⁴

Pengertian anak usia dini di Indonesia diperuntukkan untuk anak usia 0-6 tahun, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan AUD merupakan pendidikan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun . sedangkan anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak. Masa peka anak dalam berbagai aspek perkembangan yaitu waktu anak mengembangkan aspek seni, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan moral keagamaan.

Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang pesat sampai ke penjuru dunia. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku, diantara teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget. Gadget merupakan media yang digunakan sebagai sarana komunikasi antara satu individu ke individu yang lain pada zaman modern ini. Gadget sangat mempengaruhi pola pikir

³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 10

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: PT. Kencana Prenadamedia Group, 2014), 2

manusia dalam hal komunikasi, yang didalamnya melibatkan orang dewasa bahkan anak usia dini sekalipun sehingga berdampak besar pada psikologis anak usia dini dalam hal interaksi sosial.

Gadget adalah salah bentuk dari suatu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini yang tentu perkembangannya menjadi pekerjaan besar bagi pendidik dan orang tua anak dalam mengimbangi pola pikir dan perilaku anak usia dini agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Tentunya dengan adanya bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Interaksi Sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi.⁵ Pada anak usia dini memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup dalam lingkungan masyarakat. Pada anak usia dini anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkan melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui gadget. Karena gadget merupakan hal menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi berupa game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari anak usia

⁵ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta : Rajawali, 1992) , 67.

dini menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget padahal anak seusia mereka harus bermain dengan teman sebayanya.

Perkembangan anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa jika anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya. Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan gadget yang baik dan tepat, orang tua juga harus mampu mengontrol dan mengawasi anak dengan melakukan pendampingan dalam penggunaan gadget.

Berdasarkan analisa peneliti terkait fenomena yang terjadi di RA An-Najah I Karduluk yaitu banyaknya orang tua yang dari anak ketika mengantarkan anak ke sekolah sambil membawa handphone yang kadang menyebabkan anak cenderung menggunakannya karena tertarik, oleh sebab itu ini menjadi kajian penting bagi peneliti ketika anak sering menggunakan gadget akan berpengaruh terhadap suatu perkembangan sosial emosional AUD yang sedang melakukan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan pengamatan sementara oleh peneliti pada waktu berkunjung ke sekolah RA An-Najah I Karduluk yakni tidak hanya murid saja yang menjadi kajian namun diantaranya juga orang tua si anak yang cenderung membebaskan anak menggunakan gadget di waktu istirahat pembelajaran. Anak usia dini yang memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi diantaranya ketika orang tua anak menggunakan gadget disitulah awal pertama anak memiliki

banyak pertanyaan di dalam otaknya tentang apa yang sedang dilakukan oleh orang tua ketika menggunakan handphone sehingga secara tidak langsung keingintahuan anak muncul untuk juga menggunakan gadget sama seperti apa yang orang tuanya lakukan, maka dari itu peneliti memfokuskan penelitian ini pada penggunaan gadget oleh anak usia dini terhadap perkembangan sosial emosionalnya.

Berdasarkan rincian diatas, peneliti mengangkat judul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA An-Najah I Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep”**.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penggunaan gadget oleh anak didik di RA An-Najah I ?
2. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan penggunaan gadget oleh anak didik di RA An-Najah I.
2. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I.
3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I.

D. Manfaat Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin pasti akan memiliki dampak positif ataupun negatif bagi pola pikir anak usia dini yang akan berimbas pada interaksi sosial anak, oleh karena itu pada penelitian ini akan memberikan proses edukasi bagi pembaca dan mengkaji lebih mendalam sehingga dapat berguna bagi berbagai pihak:

Adapun hasil penelitian ini mempunyai dua manfaat atau kegunaan yakni manfaat atau kegunaan dalam teoritis dan kegunaan secara praktis antara lain:

1. Kegunaan Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah media untuk mempertajam daya kritis ataupun nalar berpikir yang baik bagi suatu permasalahan yang sedang dihadapi dengan berdasarkan teori-teori pendidikan serta diharapkan mampu mengembangkan teori tersebut :

a. Bagi Anak Usia Dini

Bentuk edukasi bagi peserta didik dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan yaitu moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, dan seni.

b. Bagi Peneliti

Sebagai bentuk tambahan ilmu, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan penelitian ini akan menjadi rujukan bagi peneliti setelahnya dan dapat pula dikembangkan agar penelitian lebih mendekati sempurna dan bermanfaat bagi orang banyak.

d. Bagi RA An-Najah I Karduluk

Diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan tambahan dan penyempurna terhadap pelaksanaan program pendidikan yang ada dalam naungan lembaga pendidikan tersebut.

2. Kegunaan Sosial

Dalam suatu kegiatan pastinya mempunyai suatu tujuan khusus, adapun tujuan secara praktis yang dilakukan peneliti ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai suatu proses metode untuk memperoleh pengetahuan, gambaran terhadap suatu penyelesaian suatu masalah yang berkaitan erat dengan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- b. Sebagai suatu produk yang terdiri atas berbagai fakta, konsep, prinsip hukum, dan teori yang dikaji terhadap sesuatu yang telah atau sedang terjadi yang dapat berupa sebuah keadaan sehingga dapat melahirkan ide atau gagasan yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus.

E. Definisi Istilah

1. Gadget merupakan media yang digunakan sebagai sarana komunikasi antara satu individu ke individu yang lain pada zaman modern ini.

2. Perkembangan Sosial Emosional adalah bentuk sebuah kepekaan yang dikeluarkan oleh anak untuk memahami perasaan orang lain dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari.
3. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Ada banyak versi dalam sebuah penelitian, ada yang meneliti penelitian terdahulu atau sebelumnya, mengembangkan penelitian lama sampai dengan menemukan sebuah teori baru. Pada penelitian ini peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah teori lama atau penelitian lama yang sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu untuk membantu dalam kelancaran dan menemukan originalitas (keaslian) dari penelitian ini. Diantaranya adalah dilakukan oleh Moh. Abdan Syakuro tentang “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA An-Najah I Karduluk”, dalam penelitian ini lebih fokus pada perkembangan psikologis anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk yang dipengaruhi oleh aplikasi Gadget. Sedangkan peneliti terdahulu yaitu diantaranya:

1. Vivi Syofia Sapardi dalam Jurnal Menara Ilmu Vol. XII Jilid II No. 80 Februari 2018 yang berjudul ‘Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia’ adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis Moh. Abdan Syakuro yaitu:

a. Persamaan

Persamaan yang nampak terletak pada metode pengumpulan datanya yang sama menggunakan metode Wawancara dan observasi.

b. Perbedaan

Perbedaannya, artikel yang ditulis oleh Vivi Syofia Sapardi lebih membahas keterkaitan Gadget dengan perkembangan anak prasekolah, sementara penelitian yang dilakukan Moh. Abdan Syakuro mengarah pada penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk.

2. Iven Rahmawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah dalam Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo 4(2)(2020) yang berjudul Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis Moh. Abdan Syakuro yaitu:

a. Persamaan

Persamaan penelitian ini yakni terletak pada objek yang diteliti yaitu anak untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional.

b. Perbedaan

Perbedaannya terletak pada usia yang diteliti sehingga nampak perbedaan perilaku anak dan menggunakan teori yang berbeda karena anak RA masih berada di usia 3-4 tahun.

3. Rini Setyowati dalam Artikel Penelitian Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Surakarta Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta (unisa) yang

berjudul Perbedaan Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Pada Anak Usia 3-6 Tahun Yang Menggunakan Dan Tidak Menggunakan Gadget Di TKIT Al Hikam Delunggu. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis Moh. Abdan Syakuro yaitu:

a. Persamaan

terletak pada penggunaan gadget oleh anak usia dini yang diteliti dengan tujuan yang sama ingin mengetahui sejauh mana perkembangan sosial emosional anak usia dini ketika menggunakan gadget.

b. Perbedaan

Penelitian ini lebih fokus pada bentuk interaksi anak ketika menggunakan dan tidak menggunakan gadget dan penelitian ini lebih luas.

4. Sinta Sinta, Muhammad Ali, Halida Halida dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa 7 (2) tahun 2018 yang berjudul Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis Moh. Abdan Syakuro yaitu:

a. Persamaan

sama-sama membahas pengaruh gadget terhadap anak usia dini dengan teori yang sama digunakan dalam penelitian ini

b. Perbedaan

Perbedaannya hanya terdapat pada tingkat sekolah yang diteliti yaitu TK sedangkan Penelitian ini yang diteliti di tingkat RA.