

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini berjalan sangat pesat seiring bertambahnya tahun. Teknologi yang berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya inovasi dan penemuan - penemuan baik penemuan sederhana hingga penemuan yang sangat rumit. Perkembangan zaman tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang semakin pesat perkembangannya hingga menyebabkan perubahan besar bagi manusia dan menjadi kebutuhan dasar pada saat ini.

Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, yang sangat berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget adalah suatu elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone. Gadget merupakan inovasi terbaru dari teknologi terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih canggih. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan merknya. Gadget saat ini sudah memiliki beraneka macam jenis dengan fitur yang lebih canggih.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Ratna Pardede dan Sri Watini, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang" *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 (2021), 4729.

Pendidikan di zaman yang sudah modern ini gadget dijadikan sebagai penunjang sarana pendidikan, bahkan dikalangan anak usia dini sudah mulai digunakan. Di era yang sangat berkembang ini, kehadiran gadget memang menjadi kebutuhan yang besar baik bagi anak – anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga dapat memfasilitasi aktivitas lainnya. Belakangan ini sering diperhatikan orang tua banyak memberikan gadget kepada anak usia dini. Anak yang sering menggunakan gadget sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka akan lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain Bersama dengan teman – teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya, sehingga interaksi sosial anak kurang.

Masa anak usia dini disebut juga sebagai masa awal kanak – kanak yang memiliki berbagai karakter atau ciri – ciri. Ciri – ciri ini tercermin dalam sebutan – sebutan yang diberikan oleh para orang tua, pendidik dan ahli psikologi untuk anak usia dini. Bagi orang tua, masa awal kanak – kanak merupakan usia yang sulit, karena anak – anak berada dalam proses pengembangan kepribadian. Selain dikatakan sebagai usia yang sulit, anak usia dini oleh orang tua juga dianggap sebagai usia bermain karena pada masa – masa ini anak – anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan puncaknya ada pada tahun – tahun tersebut.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), 7.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain akan menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying*.<sup>3</sup> Perkembangan emosi anak usia dini berlangsung secara bersamaan dengan perkembangan sosial anak usia dini. Bahkan banyak yang berasumsi bahwa perkembangan emosi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh perkembangan sosial mereka meskipun kemudian perkembangan emosi tersebut memberi pengaruh pula terhadap perkembangan sosial mereka. Hal itu dikarenakan emosi yang ditampilkan anak usia dini sebenarnya merupakan respons dari hubungan sosial yang ia jalani dengan orang lain, dan emosi tersebut juga akan memengaruhi keberlanjutan hubungan sosial tersebut.<sup>4</sup>

Dampak buruk dari penggunaan gadget yang berlebihan salah satunya dapat mengganggu perkembangan anak. Perkembangan anak yang dimaksud adalah perkembangan emosional, perkembangan emosional secara langsung dapat dipengaruhi oleh perkembangan sosial. Hal itu terjadi karena jika anak sering bermain gadget maka anak itu akan menyendiri dan tidak bersosial dengan teman sebayanya. Apabila anak sudah menyendiri dengan gadgetnya maka anak tidak akan mau jika disuruh berhenti bermain gadget sehingga anak akan marah, menangis dan mengamuk.

---

<sup>3</sup> Riyanti Imron, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Pra Sekolah di Kabupaten Lampung Selatan" *Jurnal Keperawatan* Vol. XIII (2017), 149.

<sup>4</sup> Novan Ardy Wiyani, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 21-22.

Perkembangan emosional adalah proses yang berjalan secara perlahan dan anak dapat mengontrol dirinya ketika menemukan *self comforting behavior* atau merasa nyaman. Atau dengan kata lain anak belajar emosinya secara bertahap.<sup>5</sup> Sesuai dengan standart tingkat pencapain perkembangan anak usia 4 – 5 tahun tentang perkembangan emosional yaitu, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memiliki sikap gigih atau tidak mudah menyerah, bangga terhadap hasil karya sendiri, menunjukkan rasa empati, dan menunjukkan antusiasme.<sup>6</sup>

Anak usia dini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis seseorang. Pada masa anak usia dini tahap perkembangan anak sangat sensitive sehingga sering disebut masa keemasan. Orang tua tidak boleh meremehkan anak – anak seusia ini, karena mereka lebih pintar dari yang terlihat. Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan, sehingga kita sebagai orang tua harus memperhatikan tingkah laku serta emosional anak agar anak bisa tumbuh sesuai dengan tahapan usianya. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengganggu konsentrasi belajarnya. Selain itu, penggunaan gadget dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial.

Pada kenyataannya, di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan penggunaan gadget pada anak usia dini sudah marak digunakan. Anak – anak lebih senang bermain gadget dari pada bermain dengan teman

---

<sup>5</sup> Novi Mulyani, “Perkembangan Emosi dan Sosial pada Anak Usia Dini”, *Insania*, Vol. 18, No. 3 (2013), 425.

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 tahun 2013, 28-29.

sebayanya. Hal itu disebabkan orang tua lebih senang anak bermain di dalam rumah dari pada dilingkungan sekitar. Selain itu, orang tua memberikan gadget terhadap anak usia dini agar aktifitas orang tua tidak terganggu. Peneliti juga melihat anak suka menyendiri, marah tanpa sebab dan kurang berinteraksi dengan teman.

Maka atas dasar fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 4 – 5 tahun di Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan?
2. Seberapa besar hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan

2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian disini ada dua kegunaan yaitu kegunaan ilmiah (teoritis) dan secara sosial (praktis). Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk jenjang Pendidikan terutama dalam pengaruh penggunaan gadget kepada anak usia 4 – 5 tahun kedepannya.

Secara praktis kegunaan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Akademisi

Bagi akademisi hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai referensi tambahan bagi akademisi yang akan melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dengan judul ini.

2. Bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri penelitian ini sebagai sumber wawasan baru, dimana yang nantinya peneliti bisa mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan.

3. Masyarakat

Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sebagai tambahan pengetahuan baru kedepannya agar lebih memperhatikan pengaruh kegunaan gadget terhadap anak usia 4 - 5 tahun.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### 1. Variabel yang diselidiki

Pada penelitian ini agar variable tidak meluas, maka perlu adanya Batasan – Batasan terhadap materi yang akan diteliti. Ruang lingkup penelitian ini terdapat dua variable, yaitu:

- a. Penggunaan gadget (variable bebas).
- b. Perkembangan emosional (variable terikat).

### 2. Populasi/Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditujukan kepada anak usia 4 – 5 tahun.

### 3. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Kangenan Kabupaten Pamekasan. Saya memilih penelitian ini karena di kelurahan ini kebanyakan anak usia 4 – 5 tahun menggunakan gadget secara berlebihan.

## **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi sering pula disebut dengan anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.<sup>7</sup>

Dengan berpijak pada pengertian asumsi di atas, maka rumusan asumsi yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gadget merupakan salah satu faktor penghambat perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun.

---

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 104.

2. Penghambat perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun dipengaruhi banyak faktor, baik internal maupun eksternal salah satu diantaranya adalah gadget.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>8</sup> Selaras dengan pendapat Sumadi Suryabrata mengartikan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.<sup>9</sup>

Dari pengertian hipotesis di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ha. Ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangingan Kabupaten Pamekasan.
2. Ho. Tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun di RT 02 RW 05 Kelurahan Kangingan Kabupaten Pamekasan.

### **H. Definisi Istilah**

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara operasional untuk menghindari kesalahan pemahaman antar penulis dan pembaca yaitu diantaranya:

---

<sup>8</sup> Ibid., 110.

<sup>9</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 21.

## 1. Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya.<sup>10</sup> Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Smartphone.

## 2. Emosional

Emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu yang singkat. Perasaan tersebut bisa berupa perasaan senang, suka, benci, marah, sedih, gembira, kecewa, takut, cemas, dll.<sup>11</sup> Perkembangan emosional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rasa marah, menangis, dan mengamuk.

### **I. Kajian Penelitian Terdahulu**

Dalam kajian ini dibahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti yang dilakukan oleh penulis penelitian tentang pengaruh gadget terhadap emosional anak usia 4 – 5 tahun sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Riyanti Imron, (2017) dengan judul hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan, yang mana perbedaan dan

---

<sup>10</sup> Sulis Windari dkk, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD" *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol. 4, No. 2 (2021), 261.

<sup>11</sup> Wiyani, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*, 21-22.

persamaan penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron dengan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak sedangkan perbedaannya, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan *cross sectional* sedangkan penelitian yang saya teliti menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>12</sup>

2. Penelitian yang dilakukan Yuni Sulistiawati dkk (2019) dengan judul pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di kabupaten pesawaran lampung yang mana perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yuni Yulistiawati dkk dengan penelitian saya yaitu sama – sama menggunakan penelitian jenis kuantitatif sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Yuni Sulistiawati dkk meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak sedangkan penelitian yang saya teliti meneliti tentang hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun.<sup>13</sup>
3. Penelitian yang dilakukan Ratna Pardede dan Sri Watini (2021) dengan judul dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya kota Tangerang yang mana perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Pardede dan Sri Watini

---

<sup>12</sup> Imron, Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Pra Sekolah di Kabupaten Lampung Selatan, 149.

<sup>13</sup> Yuni Yulistiawati, Vida Artha Supratman dan Tri Adi Nugroho, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung” *Wellness And Heal Thy Magazine*, Vol 1, No. 2. (2019), 256.

dengan penelitian saya yaitu sama – sama meneliti tentang penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Ratna Pardede dan Sri Watini menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penelitian saya menggunakan jenis penelitian kuantitatif.<sup>14</sup>

Kebaruan dari penelitian ini adalah dalam penelitian ini berfokus pada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional saja sedangkan dari ke tiga penelitian diatas kebanyakan membahas perkembangan sosial dan emosional. Emosi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak akan marah, manangis dan mengamuk jika disuruh berhenti bermain gadget.

---

<sup>14</sup> Ratna Pardede dkk, Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4728.