

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan pesat di era globalisasi telah membawa revolusi dalam bidang teknologi. Di Indonesia, teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, yang memudahkan berbagai aktivitas dengan bantuan perangkat digital. Perkembangan teknologi ini mengalami perubahan signifikan dari generasi ke generasi, terbukti dengan munculnya perangkat komunikasi canggih seperti *gadget* sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari. *gadget* adalah inovasi teknologi terkini dari telepon genggam biasa hingga *smartphone*, dari MP3 ke *notebook*, serta PC yang berubah menjadi laptop, inovasi *gadget* menunjukkan perubahan signifikan dari generasi ke generasi dengan fungsi yang lebih praktis dan mendukung pekerjaan manusia. Semua perangkat digital yang kini hadir kian praktis, dapat dikategorikan sebagai *gadget*.¹ *Gadget* yang paling populer saat ini adalah *handphone*.

Kini *gadget* telah menjadi milik hampir semua orang, baik di perkotaan maupun pedesaan, dan digunakan oleh berbagai kelompok usia. Penggunaannya memberikan manfaat berupa akses informasi, hiburan, pendidikan, bisnis, serta memperluas relasi sosial. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol, terutama pada anak usia dini, dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan, kurang peduli terhadap lingkungan,

¹ Habibu Rahman, DKK, *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 81-84

menurunnya aktivitas fisik, dan berkurangnya konsentrasi.² Kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video, film, mendengarkan lagu, bermain game, dan menggunakan aplikasi lain di *gadget* yang memang menawarkan hiburan dan akses informasi bagi anak. Namun, bila tidak digunakan dengan tepat, ada sejumlah dampak negatif yang bisa mempengaruhi perkembangan anak.

Padahal, masa kanak-kanak adalah periode krusial untuk pertumbuhan fisik dan psikis melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Namun, Orang tua kerap memberikan *gadget* dengan harapan aplikasi edukatif dapat meningkatkan kecerdasan anak, meski seringkali *gadget* juga dipakai untuk mendiamkan anak dan membatasi aktivitas luar. Secara umum, meski *gadget* menawarkan hiburan dan akses informasi, pemakaian yang tidak dikendalikan dapat menimbulkan efek buruk pada berbagai aspek tumbuh kembang anak mulai dari kemampuan berpikir, interaksi sosial, pengelolaan emosi, hingga kondisi fisik. Penggunaan berlebihan juga berpotensi menyebabkan kecanduan, gangguan penglihatan, bahkan memicu reaksi emosional berlebihan atau perilaku agresif. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan batasan dan melakukan pengawasan agar anak dapat memanfaatkan *gadget* secara optimal tanpa mengorbankan perkembangan yang seimbang.

Dengan memberikan pola asuh yang tepat dalam penggunaan *gadget* menjadi pokok utama untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan Standard Tingkat Pencapaian Pembelajaran Anak Usia Dini (STTPA). Orang tua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* secara bijak

² Lucky Dewanti, *Edukasi Di Era Digital: Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi Dalam Mencapai Prestasi*, (Sleman: Penerbit Deepublish Digital, 2024), 2-4

sehingga dapat mendukung tumbuh kembang anak. Dengan demikian, penggunaan *gadget* yang terkontrol dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak tidak hanya meminimalkan risiko penggunaan yang tidak tepat, tetapi juga mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai standar yang telah ditetapkan.³

Anak usia dini merupakan fase perkembangan penting, di mana mereka dengan cepat menyerap informasi dan pengalaman dari lingkungan sekitar. Penggunaan *gadget* pada masa ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif, sehingga penting untuk memahami konsekuensinya, terutama jika terjadi kecanduan. Pada periode “*golden age*”, anak-anak menunjukkan kemampuan meniru yang tinggi dan mengalami perkembangan kecerdasan intelektual, emosional, serta spiritual secara pesat, yang nantinya akan memengaruhi aspek sosial-emosional mereka di masa depan.⁴

Perkembangan sosial emosional pada anak meliputi kemampuan mereka untuk menangkap dan memahami perasaan orang lain melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, mulai dari keluarga hingga masyarakat luas. Menurut Hurlock, proses ini merupakan pembelajaran perilaku sosial, di mana anak belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan kelompok dan mengasah kemampuan bergaul serta bertingkah laku sesuai norma sosial.⁵

Pemakaian perangkat digital, khususnya *handphone*, kini sudah menjadi hal biasa di kalangan anak-anak. Pada usia dini, mereka berada pada fase

³ Moh. Abdan Syakuro, Raden Rachmy Diana, Ardhana Reswari, Danang Prastyo, Imalah, "The Role of Parenting in the Use of *Gadgets* in Early Childhood: A Case Study of RA An-Najah I Karduluk Sumenep", *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*; Vol. 4No.1, (2023): 41, DOI: 10.19105/kiddo.v4i1.8251

⁴ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 2).

⁵ Mira Yanti Lubis, “Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain”, *Generasi Emas*, Vol. 2, No.1, (2019): 47 [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301).

penting dalam perkembangan sosial emosional, fase di mana mereka mempelajari cara mengenali emosi, mengelola perasaan, dan berinteraksi dengan orang lain. Saat ini, penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini semakin meluas, termasuk di wilayah pedesaan seperti Tambung, Pamekasan. Namun, ketika penggunaan berlebihan, anak rentan mengalami kecanduan, menunjukkan perilaku emosional atau agresif, serta kehilangan semangat dalam kegiatan sehari-hari. Anak cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya baik hubungan dengan orang tua maupun teman, bahkan enggan menyapa orang yang lebih tua, yang mencerminkan menurunnya kepekaan sosial dan kepedulian terhadap sekitarnya. Meski *gadget* membantu proses belajar, ketergantungan yang berlebihan dapat menghambat kreativitas anak.⁶ *Gadget* digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi.

Di sisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak dalam menjalin interaksi sosial dan mengatur emosinya. RA Al-Firdaus Kelompok B di Desa Tambung, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan, menjadi salah satu tempat yang representatif untuk meneliti fenomena ini. Sebagai institusi pendidikan anak pra-sekolah, RA Al-Firdaus memegang peranan strategis dalam memfasilitasi perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Namun, saat ini lembaga tersebut dihadapkan pada tantangan bagaimana mengendalikan dampak *gadget* dalam keseharian anak usia dini.

⁶ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan Gadget*, (Bogor: Bisakimia, 2014), 15-28

Lingkungan desa yang mulai terpapar teknologi modern, seperti di Desa Tambung, memberikan gambaran bagaimana teknologi dapat memengaruhi perkembangan anak, baik dari sisi positif maupun negatif. Sebagian orang tua mungkin menggunakan *gadget* sebagai alat untuk menenangkan anak atau menggantikan waktu bermain bersama, tanpa menyadari dampak jangka panjang yang dapat timbul.

Hasil observasi awal dan wawancara di RA Al-Firdaus Kelompok B, Desa Tambung, menunjukkan bahwa banyak anak kesulitan mempertahankan fokus dan motivasi saat pembelajaran. Selain itu, mereka kerap menirukan kata-kata maupun perilaku positif maupun negatif dari video viral. Kekhawatiran muncul apabila mereka menonton konten kekerasan, karena berisiko memengaruhi mereka untuk menyalurkannya pada teman dan menjadi lebih arogan. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting di rumah untuk menyeleksi konten usia sesuai, sekaligus membimbing penggunaan *gadget*. Kolaborasi antara orang tua dan pendidik menjadi kunci dalam mengatur durasi dan cara pemakaian *gadget*, sehingga anak memperoleh manfaat positif tanpa mengorbankan pertumbuhan serta perkembangan mereka.

Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk mengungkap dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di RA Al-Firdaus, sekaligus menelaah peran orang tua dan guru dalam mengatur serta mendampingi pemakaian *gadget*, serta memberikan rekomendasi untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal. Maka peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul skripsi “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di

RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

Merujuk pada konteks penelitian yang telah dijelaskan, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kelompok B RA AL-Firdaus?
2. Apa saja dampak dari penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini di RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Menindaklanjuti fokus penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam studi ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pola penggunaan *gadget* pada anak usia dini di kelompok B RA AL-Firdaus.
2. Untuk menganalisis dampak dari penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini di RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.

D. Kegunaan Peneliti

Berdasarkan tujuan penelitian di atas kegunaan yang akan diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi pijakan bagi pengembangan teori serta memberikan kontribusi pada bidang pendidikan anak usia dini terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional. Selain itu, hasilnya diharapkan menambah khazanah keilmuan untuk studi lanjutan, khususnya yang berkaitan dengan mata kuliah media pembelajaran perkembangan sosial emosional anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menyajikan pemahaman baru mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

b. Bagi IAIN Madura

Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan wawasan baru, memperkaya khazanah keilmuan di IAIN Madura, dan menjadi rujukan bagi studi-studi selanjutnya yang meneliti dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi sekaligus mendorong praktik penerapan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi orang tua untuk lebih waspada dalam memberikan *gadget* kepada anak, agar perkembangan

emosional mereka tetap terjaga dan tidak berdampak negatif di masa depan.

E. Definisi Istilah

Agar pembaca tidak keliru dalam memahami istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini dan lebih mudah memahaminya, peneliti merumuskan definisi berikut:

1. Anak Usia Dini yang ada dalam penelitian ini merujuk pada anak yang berada di rentang usia 5-6 tahun atau kelompok B.
2. *Gadget* dalam penelitian ini merujuk pada *handphone* yang digunakan oleh anak.
3. Perkembangan Sosial Emosional dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya serta mengelola emosinya.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai landasan penelitian ini, peneliti akan memasukkan temuan studi terdahulu untuk memperkuat validitas data yang telah dikumpulkan.

1. Ratna Pardede, Sri Watini, dengan judul artikel penelitian “*Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*” yang diterbitkan pada tahun 2021 melalui jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5, No.2.⁷

⁷ Ratna Pardede & Sri Watini, “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No.2, (2021): 4728-4735.

Penelitian oleh Ratna Pardede dan Sri Wartini ini bertujuan mengeksplorasi dampak positif maupun negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya, Kota Tangerang. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, studi ini melibatkan anak-anak berusia 4–5 tahun sebagai subjek. Temuan menunjukkan bahwa sepuluh anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam sehari merasakan manfaat berupa stimulasi kemampuan motorik, tetapi juga mengalami efek negatif pada pertumbuhan emosional dan perkembangan moral.

2. Putri Miranti, Lili Dasa Putri, dengan judul artikel penelitian “*Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*” yang diterbitkan pada tahun 2021 melalui jurnal *Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol.6, No.1.⁸

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta mengupayakan solusi atas dampak yang ditimbulkannya. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa *gadget* berdampak signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan dalam aspek sosial dan emosional, seperti anak menjadi tertutup, menyendiri, menunjukkan perilaku agresif, serta mengalami gangguan tidur. Adapun solusi yang diusulkan mencakup pembatasan waktu penggunaan *gadget*, pengawasan aktif dari orang tua

⁸ Putri Miranti & Lili Dasa Putri, “Waspadai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol.6, No.1, (2021): 58-66.

dengan memanfaatkan fitur kontrol orang tua, serta penjadwalan waktu bermain *gadget* agar tidak menghambat perkembangan sosial emosional anak.

3. Mar'atul Imtihan, MA Muazar Habibi, Nurhasanah, dengan judul artikel penelitian "*Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021*" yang diterbitkan pada tahun 2021 melalui jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.7, No.4.⁹

Dalam penelitian Mar'atul Imtihan, MA Muazar Habibi, Nurhasanah, dengan tujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta menganalisis gangguan sosial emosional yang muncul sebagai akibat dari penggunaan *gadget*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Jenis penelitian kualitatif yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau *case-study*. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 2 orang anak usia 5-6 tahun yang berada di desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara kepada orang tua anak, observasi terhadap anak dan dokumentasi. Subjek FH dan AL mempunyai kecenderungan menggunakan *gadget* hampir di semua kesempatan. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jero Gunung adalah kebanyakan menggunakan HP. Selain itu alternatif yang digunakan jika tidak ada HP adalah televisi. Dampak *gadget* untuk perkembangan

⁹ Mar'atul Imtihan, DKK, "Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan *Gadget* di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.7, No.4, (2021): 2048-2052.

sosial anak pada penelitian ini adalah masih banyak perkembangan sosial emosional yang belum berkembang seperti belum mampu menyesuaikan diri dengan situasi, bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, menunjukkan sikap toleran, dan mengendalikan emosi dengan wajar. Ketika menggunakan *gadget* tidak mau diganggu, bahkan subjek sering lupa untuk melakukan kegiatan lainnya, bahkan ketika disuruh oleh orang tuanya, mereka dapat menunjukkan ekspresi marah. Subjek FH dan AL juga cenderung tidak disiplin, sulit diajak bekerjasama dan tidak peduli terhadap lingkungannya

4. Listiana Nursafitri, dengan judul skripsi “*Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung*”, yang diterbitkan pada tahun 2019 melalui skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.¹⁰

Penelitian ini menyoroti hubungan antara penggunaan *gadget*, seperti game dan *YouTube*, dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Smart Kids Waydadi, Sukarame, Bandar Lampung. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri dari 18 anak kelompok B2 TK Smart Kids (8 laki-laki dan 10 perempuan), serta melibatkan wawancara dengan 18 orang tua dan 1 guru kelas. Menunjukkan

¹⁰ Listiana Nursafitri, “*Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), 1-127

bahwa penggunaan *gadget* seperti game dan *YouTube* memiliki dampak terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Dari 18 anak yang diteliti, sebagian menunjukkan perkembangan sesuai harapan, sebagian lainnya baru mulai berkembang, dan ada juga yang belum berkembang. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat membawa dampak positif maupun negatif, tergantung pada intensitas dan pola penggunaannya.

Tabel 1.1 Persamaan Dan Perbedaan Kajian Terdahulu

No	Kajian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Ratna Pardede, Sri Watini, “Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang” yang diterbitkan pada tahun 2021	• Mengulas pengaruh penggunaan <i>gadget</i> yang mencakup sisi manfaat maupun kerugiannya. • Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif	• Menyoroti pengaruh penggunaan <i>gadget</i> secara khusus terhadap aspek emosional anak usia dini. • Rentang usia • Lokasi penelitian • <i>Gadget</i> penelitian terdahulu lebih umum, sedangkan diteliti adalah berupa <i>handphone</i>
2.	Putri Miranti, Lili Dasa Putri, “Waspada Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini” yang	• Membahas tentang dampak <i>Gadget</i>	• Membahas tentang dampak dari <i>Gadget</i> dari segi sosial anak usia dini • Metode penelitian • Rentang usia

	diterbitkan pada tahun 2021		• Pada penelitian ini lebih beragam <i>Gadget</i> yang digunakan • <i>Gadget</i> yang diteliti adalah <i>smartphone</i> seperti <i>iphone</i>, <i>android</i>, dan <i>notebook</i>
3.	Mar'atul Imtihan, MA Muazar Habibi, Nurhasanah, "Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan <i>Gadget</i> di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021" yang diterbitkan pada tahun 2021	• Mengulas dampak dari <i>gadget</i> terhadap sosial emosional anak usia dini • Rentang usia objek penelitian	• Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus • Lokasi penelitian • Subjek yang digunakan 2 orang • <i>Gadget</i> yang digunakan lebih ke <i>handphone</i> dan televisi
4.	Listiana Nursafitri, "Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Smart Kids Waydadi Sukarame	• Mengulas dampak penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan sosial emosional anak usia dini • Rentang usia 5-6 tahun	• Penggunaan seperti <i>Game</i>, <i>YouTube</i>, dll pada <i>gadget</i> • Lokasi penelitian • Tahun penelitian skripsi • Subjek penelitian terdiri dari 18 anak

	Bandar Lampung”, yang diterbitkan pada tahun 2019	• Metode penelitian kualitatif deskriptif	
--	---	---	--

Novelty (keterbaruan) dari penelitian ini terdapat pada media yang dipakai yaitu berupa *handphone* atau android, aplikasi yang disukai anak, yakni berupa *YouTube*, dan aturan-aturan yang diberikan pihak sekolah dan orang tua tentang penggunaan *gadget*.