

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin lengkap dan meluas. Ini memiliki berbagai efek pada gaya hidup, pemikiran, dan perilaku manusia. Salah satu kemajuan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah alat komunikasi modern. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi telah berkembang pesat sekarang. Teknologi diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia. Jenis teknologi yang tak terhitung jumlahnya dapat kita temukan di zaman modern ini. Contoh teknologi yang sangat umum adalah perangkat, setiap orang menggunakan perangkat dengan teknologi modern seperti televisi, ponsel, laptop, tablet, dan *smartphone*. Salah satu bentuk perangkat ini adalah *smartphone* (Al Ayubi, 2017:4). Hal ini dikarenakan oleh kehadiran *smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan utama baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Pebriana (2017:1) menyatakan bahwa *smartphone* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan *smartphone* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Anggraeni & Hendrizal, (2018: 64) menyatakan bahwa pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone*. Saat ini *smartphone* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *smartphone* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Smartphone* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat

informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *smartphone* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Rozalia, (2017: 22) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu berkembangnya imajinasi pada anak, melatih sistem kerja otak anak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada anak ketika memenangkan sebuah *game* yang disediakan *smartphone*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Sedangkan, dampak negatif penggunaan *smartphone* yaitu radiasi dalam *smartphone* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *smartphone*. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *smartphone* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak, karena adanya *smartphone* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan anak dalam kesehariannya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya, (2020: 29-34) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri bersama dengan *smartphone*-nya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Pada akhir-akhir ini sering ditemukan orang tua yang memberikan *smartphone* untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh *smartphone*. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik

maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan *smartphone*-nya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka (Murni, 2017:20). Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu: mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya (Hastuti, 2012 : 114).

Mulyasa, (2012:16) menyatakan bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi

sanga anak. Dalam *smartphone* ada begitu banyak *games*. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main *game* di *smartphone*, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Menurut Hurlock, (2016 : 26) masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Marlina, (2016:61) menyatakan bahwa pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya. Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam

berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila salah satu faktor atau stimulus yang akan mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *smartphone*. Namun penggunaan *smartphone* secara terus menerus akan memberikan dampak pada perkembangan sosial anak dalam kesehariannya. Anak-anak sangat bergantung pada *smartphone* dan seringkali menjadi kegiatan yang rutin yang harus dilakukan oleh anak. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain *smartphone* daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Untuk itu, penggunaan *smartphone* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengadakan *smartphone* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *smartphone* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *smartphone* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *smartphone* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa

belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Desember 2021 di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan, kepada seorang anak yang berinisial R (usia 5 tahun) pada saat itu R sedang bermain *smartphone* disaksikan bahwa kesehariannya R sering bermain *smartphone* dengan durasi lebih dari 1 jam dalam sehari. Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap ibu R diperoleh informasi bahwa *smartphone* sudah dikenal R sejak bayi sampai sekarang yang disebabkan karena kebiasaan orang tua bermain *smartphone* di dekatnya serta kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga orang tua memberikan *smartphone* supaya anak tidak menangis ketika ditinggal. Sehingga dampak yang terjadi pada R adalah menjadikan R kecanduan dalam bermain *smartphone*. R hanya fokus dengan bermain *smartphone* tanpa memperdulikan lingkungan keluarga disekitarnya, sehingga kurang adanya interaksi R dengan keluarga maupun dalam lingkungan tempat tinggalnya.

Peneliti menemukan jika anak-anak sudah menggunakan *smartphone* bukan milik pribadi melainkan *smartphone* milik orang tua. Rata-rata anak ini menggunakan lebih dari 1-3 jam dalam sehari. Dampak *smartphone* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *smartphone* serta berbicara sendiri pada *smartphone*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dampak penggunaan *smartphone* telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Widya, (2020:29) yang melakukan penelitian mengkaji tentang dampak negatif kecanduan *smartphone* terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di paud ummul habibah. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan *smartphone*. Hal ini membuat kecanduan dan akan berpengaruh kepada perilaku anak seperti *smartphone* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga menimbulkan sikap individualis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Fitria, Anizar Ahmad, (2020:182) yang melakukan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di desa Lamdom menggunakan *smartphone* 5-7 jam dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja ini diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan gedit terhadap perkembangan sosial anak usia dini, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti selanjutnya menentukan fokus masalah yang akan dikaji dalam ini antara lain:

1.2.1 Penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak usia dini secara intens dalam kegiatan sehari-hari di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

1.2.2 Kemampuan sosial anak tidak terkendali karena aktivitas penggunaan *smartphone* di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimana bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan?

1.3.2 Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

1.4.2 Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Teoritis

Memberikan hasanah dan pengetahuan tentang dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini, memberikan peluang peneliti baru untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hal yang sama dengan menggunakan teori-teori lain yang belum digunakan dalam penelitian ini.

1.5.2 Secara Praktis

1.5.2.1 Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat menjadi salah satu pertimbangan yang dapat digunakan oleh orang tua dalam mengambil keputusan dan sikap terhadap dampak penggunaan *smartphone*.

1.5.2.2 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang dampak penggunaan *smartphone*.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah terkait fokus penelitian, maka penulis perlu memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1.6.1 Dampak penggunaan *smartphone* yang dimaksud adalah sesuatu yang ditimbulkan setelah anak menggunakan *smartphone* atau pada saat anak menggunakan *smartphone*.

1.6.2 Perkembangan sosial adalah tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri, menghormati, berperilaku yang sopan dan santun, peka dan peduli terhadap orang disekitar, menghargai, kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, menghargai hak dan pendapat.

1.6.3 Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berada pada rentang usia 4-8 tahun yang menggunakan *smartphone* di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan.

