

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak yang berusia antara dua hingga enam tahun disebut juga anak usia prasekolah. Pada masa ini terjadi banyak perkembangan baik itu dalam hal permainan, fisik, intelektual, emosional, bahasa, sosial, moral, dan kesadaran beragama. Dalam periode prasekolah anak mulai mengembangkan kemampuan representasional memakai simbol (kata-kata, gesture dan benda) yang lebih maju dari periode sensorimotor walaupun ada keterbatasan. Sesuai pemahaman yang dimiliki anak harus belajar perilaku baik atau buruk, dan melalui interaksi dengan orang lain anak belajar mengembangkan kesadaran kehidupan sosialnya. Sehingga anak bisa berempati, murah hati memiliki kepedulian terhadap orang lain, dan tidak egosentris (Putra dan Patmaningrum, 2018).

Berbicara tentang anak usia dini tidak lepas dari perkembangan personal sosialnya, yang memainkan peranan penting dalam menentukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku terhadap orang lain. Perkembangan personal sosial anak merupakan aspek dasar yang paling penting untuk dikembangkan pada anak usia prasekolah, karena hal ini dapat mencerminkan aspek perkembangan sosial dan emosionalnya, dimana pada masa ini umumnya anak belum mampu bersosialisasi dan mandiri (Nursafitri, 2019).

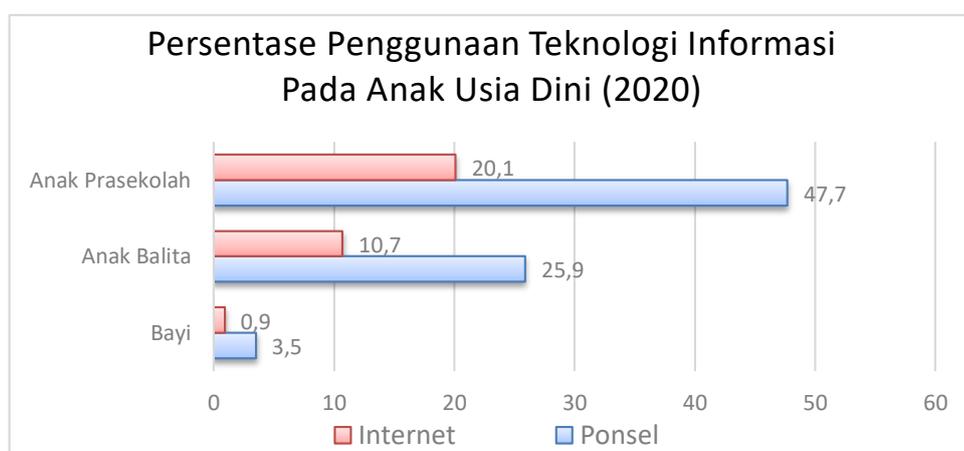
Menurut Putriana, *et al.* (2019) tahap perkembangan personal sosial anak usia 3-6 tahun yang terus menerus berubah merupakan proses interaksi anak dengan lingkungannya yang memungkinkan anak untuk belajar mandiri dan melatih kemampuan fisik, bahasa dan rasa percaya diri.

Sebagai salah satu produk teknologi canggih abad 21, ada bermacam bentuk *gadget*, diantaranya *smartphone*, laptop, kamera, tablet dan banyak lagi. Saat ini penggunaannya sudah menjadi hal yang umum dan dapat ditemukan diberbagai tempat. Pengenalan anak-anak dengan *smartphone* pada umumnya berasal dari upaya orangtua yang mengalihkan perhatian anak saat menangis dengan menunjukkan tayangan kartun/ hiburan. Hal ini menjadikan fenomena yang umum di indonesia bahwa anak dengan rata-rata usia 4-6 tahun sudah terbiasa mengoperasikan *smartphone* (Listiana dan Guswanti 2020).

Menurut Pratomo (2018), Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara, membenarkan kabar bahwa pemerintah saat ini merancang peraturan yang mengatur pemakaian gawai (*smartphone/ tablet*) pada anak, hal ini mengingat perangkat tersebut acapkali menjadi sesuatu yang sulit dijauhkan dari anak dengan demikian diperlukan pendamping dan batasan yang mengawasi pemakaiannya agar tidak menimbulkan kecanduan pada anak. Aturan ini dibuat karena pemerintah menyadari masalah kecanduan *smartphone* yang dialami anak-anak di tanah air. Menurut Nareza (2020), dari Para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses *smartphone* adalah 1–2 jam per hari.

Tingginya penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah telah menunjukkan pengaruh terhadap perkembangan personal sosialnya, hal ini sesuai penelitian yang berjudul Fenomena *Smartphone* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang nyata antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan *smartphone* terhadap lingkungan. Anak yang memakai *smartphone* melebihi batasan waktu yang dianjurkan para ahli membuat mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar, mereka memiliki sikap individual dan tidak aktif berinteraksi, serta lebih menyukai permainan pasif menggunakan *smartphon*nya dibanding bermain dengan teman sebaya (Pangastuti, 2017).

Berdasarkan data diketahui sejumlah 12% anak-anak yang mengakses internet, proporsi terbesar 20,1% adalah anak usia prasekolah, anak balita 10,7% dan bayi 0,9% dan pada periode waktu yang sama hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer.



Grafik 1. Penggunaan Teknologi Informasi Pada Anak Usia Prasekolah
Sumber: Badan Pusat Statistik, (2020)

Manfaat positif penggunaan *smartphone* diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, merangsang kemampuan motorik halus anak. Sedangkan sisi negatif, seperti anak menjadi amat tertarik pada permainan online, dan cenderung mengabaikan kegiatan lainnya. Misal minat anak menjadi amat sempit, dikhawatirkan akan merendahkan minat membaca dan lebih mengutamakan untuk terlibat dalam permainan tersebut dari pada mengerjakan tugas sekolah atau belajar. Hasil temuan pada penelitian Listiana dan Guswanti 2020 menunjukkan dampak positif pemakaian *smartphone* dengan durasi 3,5 jam perhari pada anak. Diantaranya pengetahuan anak dalam mengoperasikan *smartphone* meningkat, anak mampu menemukan konten yang dicari, dapat berhitung hingga 10, dapat membedakan warna, mengerti beberapa kosakata bahasa Inggris serta hafal beberapa lagu anak. Pendampingan dan pengawasan orangtua maupun orang dewasa saat anak memakai *smartphone* dapat menentukan dampak positif atau negatif pada anak usia 2-3 tahun yang menggunakan *smartphone*.

Gangguan personal sosial yang dialami anak usia prasekolah umumnya seperti: pada saat makan anak belum bisa menggunakan sendok dan garpu dengan baik, anak belum mampu menyatakan keinginan ke toilet, dan anak belum mampu memakai dan melepas pakaian sendiri, sedangkan gangguan sosial pada anak usia prasekolah seperti, anak kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa (Soetjningsih dan Ranuh, 2015).

Berdasarkan hasil survey awal terhadap tiga orangtua anak di TK Irama Jaya Desa Ulapato A, diketahui bahwa anak mereka bermain *smartphone* lebih dari satu jam. Saat bermain *smartphone* anak-anak cenderung lambat merespon bila dipanggil. Dua anak diantaranya saat bermain *smartphone* tidak mendapat pengawasan dari orang tua. Pada saat hari libur anak cenderung bermain game atau menikmati acara televisi dari pagi hingga siang hari. Salah satu dari antara anak tersebut memakai *smartphone* untuk menonton video dari youtube tanpa pengawasan orangtua, dan tanpa adanya batasan waktu dari orangtua, dalam sehari anak bisa bermain hingga lebih dari 1 jam. Durasi pemakaian *smartphone* yang lama membuat orang tua mengeluh tentang anak-anak mereka yang susah dicegah, lupa waktu dan tidak mempedulikan lingkungannya. Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik meneliti hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Fenomena penggunaan *smartphone* bagi anak usia prasekolah telah merata di indonesia dan durasi penggunaan *smartphone* pada anak juga cukup memprihatinkan.
2. Penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah menghambat terhadap perkembangan personal sosial.
3. Banyaknya dampak negatif yang timbul akibat tidak adanya pendamping pada saat anak usia prasekolah menggunakan *smartphone*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A?
2. Bagaimana perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A?
3. Bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada anak usia prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A.
2. Mengidentifikasi perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A.
3. Menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial pada anak prasekolah di TK Irama Jaya Desa Ulapato A.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini orang tua mengerti tentang *smartphone*, mampu mengidentifikasi pengaruh positif dan pengaruh negatif *smartphone* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah.

1.5.2 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai perkembangan sosial anak khususnya anak usia prasekolah yang menggunakan *smartphone*.

1.5.3 Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberikan kegiatan kepada anak usia prasekolah yang mampu menstimulasi perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah.