

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini disebut sebagai tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa (Fitriani, 2016). Anak usia 4-5 tahun adalah periode perkembangan kritis dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak pada usia ini mulai membangun keterampilan sosial dan karakter peduli sosial yang penting untuk interaksi sosial yang sehat di masa depan. Selain itu juga mengenali konsep dasar tentang moralitas dan etika, serta mengembangkan kualitas seperti empati, simpati, dan kepedulian terhadap orang lain (Aghnaita, 2017). Anak-anak pada umumnya memiliki sikap atau karakter kepedulian sosial. Anak-anak yang sering bermain dengan perangkat elektronik dapat menyebabkan perubahan pada karakter kepedulian sosial anak seperti anak yang tidak lagi memberi bantuan kepada orang lain, lebih sering berkata-kata kasar, dan tidak menghormati orang yang lebih tua (Agustina et al., 2022).

Husna dan Herwati (2022: 184–185) mendefinisikan karakter kepedulian sosial sebagai perilaku individu dalam kaitannya dengan keadaan dan skenario tertentu. Kasih sayang, empati, dan perhatian adalah contoh kegiatan sosial. Sikap welas asih terwujud dalam pikiran dan perbuatan. Secara konsisten melakukan perbuatan baik untuk orang lain akan menumbuhkan pola pikir sadar sosial bawaan. Untuk mempromosikan rasa persaudaraan, kekeluargaan, rasa hormat, dan pemisahan dari sifat angkuh, egois, dan individualistis, karakter welas asih sosial ini sangat penting. Karakter kepedulian sosial anak dapat berkembang menjadi semakin baik jika ditanamkan sejak kecil dan menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan bakat kerjasama, sinergi, dan kerja sama (Asmani, 2013).

Perkembangan karakter peduli sosial anak saat ini semakin menurun, yang dikarenakan kelalaian anak oleh berbagai hal seperti perangkat elektronik yang selalu dimainkan oleh anak. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi atau pengamatan penulis di lokasi penelitian yaitu pada TK Adetia. Hasil observasi awal yang penulis lakukan di sekolah tersebut ditemukan permasalahan yaitu, anak-anak tidak peduli dengan temannya yang sedang meminta bantuan, tidak ingin berinteraksi dengan temannya sehingga anak menyendiri, tidak sopan saat berbicara dengan guru, orang tua dan orang-orang disekitarnya, saat kegiatan gotong royong anak selalu tidak ingin bergabung dengan temannya, anak tidak peduli dengan gurunya yang sedang

menerangkan pelajaran disekolah, dimana anak tersebut sibuk dengan sesama temannya sendiri, terkadang anak-anak lebih sering tidur saat sedang dalam proses belajar dikelas, anak tidak mendengarkan penjelasan guru didepan, malas mengerjakan tugas (pr) yang dikarenakan saat anak berada dirumah, ia tidak di kontrol oleh orang tuanya, dengan alasan bahwa orang tuanya terlalu sibuk dengan pekerjaannya masing-masing, sehingga anak tersebut tidak mendapatkan bimbingan dan nasehat dari orang tua.

Selain itu, saat ini terlihat bahwa saat anak meminta sesuatu pasti pada akhirnya orang tua memberikan *gadget*. Orang tua tidak membatasi jadwal anak dalam bermain *gadget*, bahkan kadang-kadang anak bermain *gadget* hingga tertidur. Tanpa pengawasan orang tua, maka sampai kesekolah juga akan mempengaruhi karakter kepedulian sosial anak. Kejadian seperti ini harus mengkhawatirkan orang tua dan pendidik karena mereka membantu membentuk keterampilan sosial dan pengembangan karakter anak-anak, yang membantu memastikan bahwa pertumbuhan dan perkembangan mereka seimbang.

Agar karakter kepedulian sosial anak terus terjaga, maka orang tua harus menjaga anak sejak kecil dengan membatasi penggunaan perangkat elektronik yang membuat anak kecanduan seperti *gadget*. *Gadget* adalah salah satu jenis alat yang dirancang untuk membuat tenaga manusia lebih mudah dan lebih efisien di masa sekarang di mana manusia diharapkan untuk hidup di dunia yang praktis (Sauri et al., 2022). Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkendali pada anak-anak usia 4-5 tahun bisa berdampak negatif. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menggantikan interaksi sosial langsung dan bermain di luar ruangan, yang penting untuk perkembangan sosial dan motorik anak-anak (Mau dan Gabriela, 2021). Hal ini bisa menghambat dan membuat mereka lebih sulit dalam untuk membentuk ikatan interpersonal yang sehat, memahami perasaan dan perspektif orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti berbagi, bekerja sama, dan menghormati orang lain (Hidayati, 2020).

Fenomena penggunaan *gadget* yang kerap ditemui dalam keseharian saat ini adalah anak-anak sering bermain *gadget* ditempat yang tidak diawasi, karena bermain *gadget* tanpa pengawasan membuat anak lebih mudah dan leluasa dalam mengakses berbagai situs. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan karakter kepedulian sosial anak usia 4-5 tahun. Penggunaan perangkat elektronik seperti *gadget*, saat ini banyak ditemukan baik di perkotaan maupun pedesaan. Hal ini terjadi

karena tidak ada batasan waktu bagi anak-anak dalam bermain *gadget*, sehingga anak-anak bermain dalam jangkauan waktu lebih lama atau melebihi satu jam (Apsari et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan *gadget* bagi anak-anak dengan waktu yang berlebihan dan tanpa pengawasan menyebabkan perubahan perilaku sosial khususnya dalam kepedulian sosial anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian sebelumnya oleh Apsari et al., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* pada awal masa bayi menyebabkan perilaku sosial bergeser, dimana anak menjadi egois dan tidak menyadari lingkungan mereka. Hasil penelitian lain oleh Agustina et al., (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perubahan karakter kepedulian sosial anak, seperti tidak mau membantu orang lain, bersikap kasar, menjadi pemarah, dan tidak menghormati orang lain. Sama halnya dengan hasil penelitian Andriani et al., (2023) juga mengungkapkan bahwa keterampilan sosial anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan berbagai perangkat, seperti anak-anak yang berbicara keras dan tidak bisa berkonsentrasi dalam komunikasi.

Berdasarkan fenomena penelitian dan hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh peneliti sebelumnya masih ditemukan banyak kekurangan, dimana hasil yang diperoleh masih kearah negatif, yaitu perkembangan karakter kepedulian sosial anak menjadi berubah dengan penggunaan *gadget*. Selain itu, penelitian terkait topik penelitian ini pada anak usia 4-5 tahun di TK Adetia belum dilakukan sebelumnya. Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk menutup kesenjangan pengetahuan ini dan menawarkan wawasan lebih lanjut terkait tentang bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi perkembangan karakter kepedulian sosial anak usia 4-5 tahun di TK Adetia. Dari pembahasan diatas, pentingnya dilakukan penelitian ini yaitu untuk mencegah penggunaan *gadget* pada AUD. Sesuai latar belakang diatas, penulis mengangkat judul penelitian ini berupa “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Adetia”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini meliputi:

1. Waktu berinteraksi anak dengan orang lain menjadi berkurang karena kehabisan waktu bermain *gadget*.

2. Orang tua anak yang sibuk bekerja menjadikan *gadget* sebagai pengganti anak untuk bermain.
3. Anak cenderung memilih *gadget* sebagai teman bermain sehari-hari.
4. Anak belum mampu berkomunikasi dengan baik terhadap orang sekelilingnya.
5. Anak cenderung tidak peduli dengan teman-teman maupun lingkungan sekitar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya membahas “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Adetia”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan penulis rumuskan disini yaitu:

1. Bagaimana pengguna *gadget* dalam perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di TK Adetia?
2. Bagaimana perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia?
3. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia?

### **1.5 Tujuan Masalah**

penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penggunaan *gadget* dalam perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia.
2. Mengetahui perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun di Tk Adetia.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 tahun di TK Adetia.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis meliputi:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pandangan orang tua tentang pengaruh *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap pengetahuan yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 tahun.

#### 2. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini memberi wawasan penting bagi lembaga pendidikan, seperti TK Adetia, dalam memahami dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun.

#### 3. Bagi Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh *gadget*, lembaga pendidikan dan orang tua dapat mengatur penggunaan *gadget* secara seimbang dan memastikan bahwa anak-anak tetap mendapatkan pengalaman interaksi sosial yang penting untuk perkembangan karakter peduli sosial mereka.

#### 4. Bagi Guru

Guru bisa menjadikan hasil penelitian ini panduan untuk merancang strategi pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaan *gadget* dalam konteks perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun.

#### 5. Bagi Orang Tua

Orang tua akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana anak-anak antara usia empat dan lima tahun mengembangkan keterampilan sosial mereka sebagai hasil dari menggunakan gadget. Dengan pengetahuan ini, orang tua dapat mengatur penggunaan *gadget* secara sehat dan seimbang, Serta langkah-langkah yang tepat untuk kepedulian sosial dalam kehidupan anak-anak mereka.