

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu negara yang terinfeksi wabah COVID-19, ialah Indonesia. Pada saat ini, COVID-19 tidaklah sesuatu yang baru lagi untuk kita semua, pandemi ini sudah berlangsung hampir dua tahun belakangan ini di dunia. Pandemi Coronavirus atau pun disebut juga dengan COVID-19, ini merupakan sebuah peristiwa wabah penyakit yang terjadi di dunia, yang disebabkan oleh jenis virus baru, yang dijuluki dengan Sarkov 2. Terdapatnya penyebaran virus ini yang begitu cepat, serta menelan banyak korban jiwa, menyebabkan akibat yang sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada aspek pembelajaran di dunia, khususnya di Indonesia.

Aktivitas masyarakat menjadi terganggu, sehingga membuat masyarakat wajib senantiasa di rumah demi buat memutus rantai penyebaran COVID-19. Keputusan pemerintahan Indonesia menghasilkan kebijakan-kebijakan terpaut pandemi COVID-19, diantaranya merupakan kebijakan larangan untuk berkumpul, serta melaksanakan seluruh kegiatan dari rumah, baik bekerja, beribadah dan belajar. Sistem pendidikan di Indonesia, pada awal masa pandemi, seharusnya tidak menyudahi meski pemerintah telah memberi instruksi untuk libur bersekolah selama kurang lebih 14 hari. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah berganti menjadi di rumah, dengan senantiasa wajib dalam pemantauan guru dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ).<sup>1</sup> Tetapi pada kenyataannya kebijakan ini tidak dapat mengurangi penyebaran COVID-19. Sehingga, pada akhirnya pemerintah memutuskan untuk menjeda proses pembelajaran dari berbagai tingkatan pendidikan sampai batas waktu yang belum bisa ditetapkan.

---

<sup>1</sup> Sadikin dan Hamidah, 2020, *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19* Jurnal : Biodik, Vol. 6 No.2, h. 214-224.

Seiring dengan berkembangnya pandemi ini, akhirnya pemerintah membuat kebijakan baru dengan melakukan sistem pembelajaran dalam jaringan, dengan menggunakan bermacam *platform* dalam pelaksanaannya. Perihal ini membuat orang tua jadi wajib lebih mengawasi serta mendampingi anak-anak dalam memakai *Gadget*, disebabkan pembelajarn yang awal mulanya tatap muka secara langsung berganti menjadi pembelajaran dalam jaringan.

Teknologi yang terus menjadi pesat dan canggih membuat banyak pergantian besar dalam tatanan kehidupan manusia pada tiap bidang. Contohnya semacam *Gadget*, *Gadget* bisa menimbulkan dampak yang begitu besar bagi perkembangan sosial, di era saat ini nyaris setiap orang mempunyai *Gadget*. Pengguna *Gadget* bukan berasal dari orang dewasa, kini hampir semua golongan termasuk pada golongan kanak-kanak dan balita. Kanak-kanak dan balita telah menggunakan *Gadget* dalam kegiatan yang mereka jalani tiap harinya. Dampak negatif dari menggunakan *Gadget* lebih dominan dibandingkan dampak positifnya, apalagi golongan remaja, kanak-kanak, serta balita

Perhal ini sejalan dengan laporan *World Health Organization* (WHO) bila 5-25% kanak-kanak umur prasekolah mengalami disfungsi otak ringan, termasuk perkembangan motorik halus yang buruk. Kementerian Kesehatan RI dalam Widiawati, memberitahu kalau 0,4 juta (16%) balita Indonesia telah mengidap gangguan bagi perkembangan, baik dari segi perkembangan motorik halus dan motorik kasar, pendengaran, perkembangan sosial emosional, dan keterlambatan dalam berbicara. Selanjutnya menurut Dinas Kesehatan 85.779 (62,02%) kanak-kanak umur prasekolah hadapi kendala bagi perkembangannya, 9,5% -14,2% kanak-kanak yang berusia antara 0 sampai 5 tahun hadapi permasalahan sosem

yang berakibat negatif bagi fungsi perkembangan, serta kesiapan untuk anak bersekolah.<sup>2</sup>

Dalam penelitiannya, Riyanti Imron menemukan kaitan antara penggunaan gadget pada anak prasekolah dengan perkembangan sosial dan emosional mereka. Penggunaan gadget yang rendah dikaitkan hingga 63% dari tingkat perkembangan sosial dan emosional yang positif dan hingga 50,6% untuk analisis data univariat, menurut hasil. Analisis bivariat dari uji chi square mengungkapkan  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ), menunjukkan hubungan antara penggunaan gadget anak prasekolah dan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Akibat penggunaan *Gadget* akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, diantaranya sinar radiasi pada *Gadget*, perihal tersebut bisa mengganggu sistem syaraf dan otak, ketika anak menggunakannya secara teratur, tidak hanya itu *Gadget* pula merendahkan energi aktif anak serta kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi pribadi yang individual, sehingga anak mempunyai perilaku kurang hirau terhadap orang lain yang terdapat disekitarnya. Oleh sebab itu perlu adanya bimbingan orang tua serta pengawasan kepada anak kala anak memakai *Gadget*, supaya anak bisa menjadi anak yang tidak ketergantungan dengan *Gadget*. Perihal ini, sejalan dengan komentar Warisyah, bahwa “posisi orang tua dalam mendukung dialog bagi anak merupakan tugas utama orang tua, Saat menggunakan elektronik secara berlebihan, orang tua dapat memantau apa yang dilakukan dan dilihat anak-anak mereka untuk melindungi mereka dari efek yang tidak diinginkan.”.

Sofian Abdul Latif dan Triana Lestari, Menurut temuan penelitian, gadget dapat memberikan efek positif dan negatif pada anak-anak, tetapi juga dapat menjadi sumber pendidikan dan kesenangan selama pandemi COVID-19. Di sisi lain, karena anak terlalu banyak menghabiskan waktu di

---

<sup>2</sup>Riyanti Imron, 2017, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*, Jurnal : Keperawatan, Vol. XIII, No. 2 , h. 149.

depan layar gadget, gawai dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.<sup>3</sup>

Adanya *Gadget* yang didukung dengan adanya internet membuat masyarakat semakin mudah dalam melakukan aktifitasnya. Bukan hanya orang tua saja yang dapat memanfaatkan kemudahan dan kecanggihan *Gadget* tersebut, bahkan anak-anak dan remaja pada masa sekarang sudah mengenal bahkan menggunakan *Gadget*. Berdasarkan Penelitian yang dilaksanakan oleh Kementrian Informasi dan UNICEF tahun 2014 menampilkan hasil tingkatan penggunaan internet kalangan kanak-kanak dan remaja di Indonesia, memegang 79,5%.<sup>4</sup> Sementara itu bersumber pada statistika, yang dilansir dari data boks.co.id melaporkan Indonesia merupakan salah satu diantara 10 negara dengan penggunaan internet terbanyak di dunia. Indonesia terletak di peringkat kelima dengan pengguna internet sebanyak 143,26 juta per Maret 2019.<sup>5</sup>

Awal tahun 2021, pengguna internet di Indonesia akan mencapai 202,6 juta orang. Jumlah ini tumbuh sebesar 15,5% atau 27 juta orang sejak Januari 2020. Dengan jumlah penduduk saat ini 274,9 juta jiwa, 73,7% penduduk Indonesia akan memiliki akses internet pada awal tahun 2021. Menurut data box, Indonesia memiliki 160,23 juta pengguna smartphone, menempatkannya di urutan keempat secara keseluruhan. Persentase orang Indonesia yang memiliki smartphone meningkat menjadi 58,6% dari keseluruhan populasi.<sup>6</sup> Sejalan dengan laporan Badan Pusat Statistik, persentase penduduk umur 5 tahun ke atas yang sempat mengakses Internet dalam kurun waktu 3 tahun terakhir menurut kelompok umur, umur 5-12

---

<sup>3</sup> Sofyan Abdul Latif dan Triana Lestari, 2021, *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5 No. 1. h. 1490-1493.

<sup>4</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) Republik Indonesia, (2014) *“Riset KOMINFO dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*, h.1

<sup>5</sup>Dwi Hadya Jayani, *“Indonesia Peringkat Kelima Dunia dalam Jumlah Pengguna Internet”* 11 September 2019, h. 1

<sup>6</sup> Yosepha, *“Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?”*, 01 Juli 2021, h.1.

tahun memiliki persentase yang terus bertambah setiap tahunnya, ialah pada tahun 2017 dari angka 5,22% jadi 7,93% pada tahun 2019.<sup>7</sup>

Penggunaan internet cukup tinggi di Indonesia, menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika. Rendahnya biaya akses internet dan tingginya persentase pengguna smartphone 167 juta, atau 89% dari total populasi Indonesia menjadi biang keladinya. Ahmad M. Ramli, Direktur Jenderal Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, selama Pandemi COVID-19 usia minimum pengguna media sosial di Indonesia turun hingga usia 6 tahun. Hal ini dikarenakan dampak kebijakan sekolah dalam jaringan. Kegiatan pembelajaran dalam jaringan yang dicoba dikala pandemi COVID-19, ingin mendesak anak mengakses banyak pemberitahuan dari internet, salah satunya media sosial. Untuk itu, perlu adanya dampingan pada anak usia sekolah saat mengakses internet.<sup>8</sup>

Masa Prasekolah adalah periode perkembangan pada anak yang dimulai dari bayi sampai pada usia enam tahun. Pada usia ini anak belajar merawat dirinya sendiri, belajar menjadi mandiri, dan pada masa ini juga anak banyak meluangkan masanya untuk bermain dengan teman seusianya. Karena otak anak berkembang dengan kecepatan 80% lebih cepat daripada otak orang dewasa, semua potensi, kecerdasan, dan fondasi tingkah laku seseorang telah dibangun pada saat mereka mencapai usia ini. Kerangka waktu ini sering disebut sebagai zaman keemasan atau golden era.

Istilah “Penggunaan Gadget dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi COVID-19” dipilih oleh peneliti karena pada masyarakat saat ini penggunaan gadget tidak terbatas pada orang dewasa saja; anak-anak dan balita juga bisa menggunakan gadget. Hal dinyatakan dalam tingkat persentase penggunaan *Gadget* yang terus bertambah dalam kurun waktu lebih kurang 8 tahun belakangan ini.

---

<sup>7</sup> Badan Pusat Statistik (BPS)

<sup>8</sup>Zubaedah Hanum “Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone” 07 Maret 2021, h. 1.

Berdasarkan kejadian yang terjadi di lapangan menggambarkan bahwa adanya ditemukan orang tua yang tidak membatasi anaknya dalam berinteraksi dengan *Gadget*, bukan hanya membatasi tetapi orang tua juga masih banyak yang belum mengawasi dan mendampingi anaknya ketika menggunakan *Gadget*, perihal ini diakibatkan oleh kesibukan orang tua, dan solusi yang dilakukan orang tua ketika anak tersebut sedang menangis, dan orang tua enggan bermain dengan anaknya, serta ketidaksiapan orang tua dalam menghadapi tantangan baru pada masa pandemi.

Fenomena selanjutnya adalah, adanya perbedaan mengenai kurangnya kesadaran orang tua akan dampak dari penggunaan *Gadget*, yang didorong oleh latar belakang pendidikan, pola asuh yang diterapkan orang tua saat memberikan gadget kepada anak, serta aturan yang berlaku saat anak menggunakan gadget, aplikasi yang dibuka anak saat menggunakan gadget yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, dan perilaku anak dalam keseharian kehidupan, serta durasi atau batasan waktu yang diizinkan orang tua dalam menggunakan *Gadget* bagi anak.

Terdapatnya dampak yang tidak baik dari pemakaian *Gadget* yang sangat membahayakan bagi perkembangan sosial emosional pada anak, perkembangan sosial bagi anak usia dini berkembang sangat pesat, perkembangan sosial pada anak dibentuk dari lingkungan sosial, untuk itu orang tua wajib memberikan lingkungan yang baik kepada anak, serta menciptakannya, diusia ini anak pada umumnya berinteraksi dengan lingkungan, dan bermain dengan teman seusianya. Adapun indikator dari perkembangan sosial pada anak, antara lain, yaitu : Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, anak mengenal perasaanya sendiri dan mengelolanya secara wajar, anak tahu akan hak nya, anak mentaati aturan yang berlaku di rumah, mengatur diri sendiri, bertanggung jawab, berbagi dan menghargai orang lain, bermain dengan teman sebaya, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang da, mengenal tata krama dan sopan santun, serta anak mampu bersikap kooperatif dengan temannya.

Namun, di masa pandemi seperti ini, kegiatan bermain dengan teman seusianya dilingkungan sekitar sulit untuk dilakukan oleh anak, dikarenakan adanya kebijakan yang dianjurkan oleh pemerintah untuk melakukan segala aktifitas dari rumah atau dengan kata lain, untuk selalu di rumah saja, dengan adanya kebijakan ini dapat memicu perubahan perilaku sosial pada anak, terkait dengan fenomena yang ditemukan dilapangan terkait dengan penggunaan *Gadget* pada anak. Perubahan sosial yang terjadi di lapangan menggambarkan, anak menjadi anak yang kurang mentaati peraturan yang berlaku, anak hanya tau akan hak nya namun untuk bertanggung jawab dengan perilakunya anak masih perlu diperingatkan oleh orang tua, anak lalai ketika menggunakan *Gadget*.

Kebijakan tersebut, akan menjadi kebiasaan baru untuk orang tua dan juga anak, sekaligus juga menjadi pengalaman yang baru bagi anak, anak di usia dini, yang pada dasarnya memiliki karakteristik menunjukkan minat terhadap teman, dengan mendapatkannya dari pengalaman sosial yang diperolehnya dari lingkungan sekitarnya, dengan adanya kebijakan ini tentu akan membuat anak mengalami kekurangan pengalaman sosial.

Anak-anak pada zaman sekarang lebih sering menghabiskan waktunya dengan *Gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan disekitarnya, hal ini dapat membuat anak menjadi anak yang individualis, egosentris, agresif, dan juga kurangnya sikap peduli terhadap sesama dan lingkungan. Berdasarkan uraian dan informasi yang diperoleh, untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penggunaan *Gadget* dan Dampaknya pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini pada Masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Kota Medan ”

## **B. Fokus Penelitian**

Peneliti memusatkan perhatian pada pengaruh pemanfaatan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini usia 5-6 tahun di Kelurahan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Kota Medan agar

tidak mengalami kesulitan berkembang dalam penelitian ini berdasarkan konteks yang diberikan di atas.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas untuk itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *Gadget* anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung?
2. Bagaimana perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung?
3. Bagaimana dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penggunaan *Gadget* anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII, Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.
2. Perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII, Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.
3. Dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung Kota Medan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya penelitian di atas, maka penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain, sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis
  - a. Untuk menambah referensi yang berhubungan dengan penggunaan *Gadget* bagi anak, baik dampak negatif dan positifnya, serta yang berhubungan dengan interaksi sosial anak di masa pandemi COVID-19, dan sebagai bahan kajian lanjutan.
  - b. Dapat memberikan manfaat dan memberikan sumbangan pengetahuan dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai penggunaan *Gadget*, interaksi sosial, serta perkembangan sosial anak pada masa pandemi.
2. Manfaat Secara Praktis
  - a. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan solusi dan masukan bagi orang tua serta dapat menyumbangkan informasi mengenai pembatasan durasi dalam bermain *Gadget* pada anak, serta pentingnya interaksi sosial bagi anak.
  - b. Bagi Anak

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pembelajaran yang bermanfaat bagi anak, serta dapat memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan *Gadget* yang baik dan benar di usia dini.
  - c. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget serta perkembangan sosial anak-anak, terutama yang berusia antara 5 dan 6 tahun. Temuan tersebut juga dapat digunakan sebagai panduan untuk penelitian serupa di masa mendatang.