BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

"Pendidikan anak usia dini dalam pandangan Islam adalah memelihara, membantu pertumbuhan dan perkembangan fitrah manusia yang dimiliki oleh anak, sehingga jiwa anak yang lahir dalam kondisi fitrah tidak terkotori oleh kehidupan duniawi" (Nini Aryani, 2015: 2), sedangkan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada anak sejak dini, sehingga dalam perkembangan anak selanjutnya menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, Kondisi seperti inilah yang dikehendaki oleh pendidikan Islam, sehingga kelak akan mengantarkan peserta didik pada kehidupan yang bahagia di dunia maupun di akhirat kelak.

Sebagaimana dalam sebuah hadis yang diriwayatkan Bukhari tentang anak usia dini. Nabi shallallahu alaihi wa sallam bersabda:

عَنْ أ بِي هُرَيْرَةَ رَ ضِيَ أ للهُ عنْهُ, قاَ لَ رَ سُوْ لُ ا لله صَلَ ا اللهُ عَلَيْهِ وَ سَلمَ : مَا مِن موْ لوْ دٍ اِلاَّ يُوْ لَدُ عَلَ ا لفِطرَ ةِ , فَأ بَوَ ا هُ يُحَوَّ دَا نِهِ أوْ يُنَصّ رَ ا نِهِ أ وْ يَخْسَا نِحِ (رواهُ البُخاري)

Artinya: Dari Abu Hurairah RA berkata Rasulullah sallallahu alaihiwasallam bersabda Seorang bayi tidak diahirkan kedunia ini melainkan berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orangtuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun majusi. (HR Bukhari Muslim no 1296).

Berdasarkan hadis tersebut, maka dapat dikatakan bahwa anak terutama anak usia dini yang dalam masa emas pertumbuhannya akan menyerap apapun yang

diberikan oleh kedua orang tuanya baik itu hal baik maupun hal buruk. Oleh karena itu, maka orang tua dan keluarga sebagai lingkungan primer inilah yang memiliki kewajiban utama bersungguh-sungguh memberikan pendidikan dengan berhati-hati dan berlandaskan agama. Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama untuk mendidik anak. pendidikan dikeluarga sebagai dasar penanaman ahlak kepada anak. selain itu juga terdapat pendidikan dilingkungan sekolah.

Muliah Khaironi (2017: 3), menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berada pada usia emas. Anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, oleh karena itu anak menyimpan segala sesuatu yang dilihat dan didengar kemudian cenderung mencontohnya. Pada usia ini ia memiliki pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan berikutnya, dimana anak usia dini hendaklah dimasukkan ke PAUD agar perkembangan fisik dan emosionalnya lebih terarah dan tertata dengan baik.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikebangkan pada awal masa kanak-kanak adalah aspek sosial, karena menurut Waldrop dan Halverson (dalam Hurlock, 2003: 19), menjelaskan sikap sosial pada anak usia 7,5 tahun diramalkan oleh sikap sosial yang terjadi pada usia 2,6 tahun. Hal ini membuktikan bahwa penting bagi anak usia dini untuk menyelesaikan tugas perkembangannya, khususnya dalam memperoleh latihan dan pengalaman untuk menjadi anggota kelompok teman sebayanya. Hurlock (2003: 117), juga berpendapat bahwa anak yang lebih anak yang lebih menyukai interaksi dengan manusia dibandingkan benda akan

lebih mengembangkan kecakapan sosial sehingga anak tersebut lebih populer dibandingkan anak yang interaksi sosialnya terbatas.

Dalam kehidupan manusia *Gadget* sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Oleh karena itu *Gadget* sangat berpengaruh terhadap pengembangan sosial anak dalam berintraksi di lingkungan sekitarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika (2015: 43), menunjukkan bahwa sebesar 42,1% penggunaan gadget tertinggi yaitu anak usia 3-6 tahun. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkai lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitar berkurang.

Aneka ragam bentuk *gadget* sangat mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orangtuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Sedangkan menurut para ahli Agoeng Noegroho yang dikutip Adek Diah Saputri (2018: 3), menjelaskan *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronok) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi

sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Didalam *gadget* sekarang ini sangat banyak permainan video game, seperti *playstation*, game online, dan game-game dari *gadget* terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. anak yang terlalu asyik dengan game yang dimainkannya sehingga ia tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Hal ini tentu saja dapat membawa pengaruh pada perkembangan anak. saat anak-anak bermain *gadget* anak menjadi pendiam dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, anak menjadi malas belajar dan mengerjakan tugas dan menganggu perkembangan kemampuan bergaul dan terus menerus menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan dikhawatirkan proses interaksi sosial pada anak mengalami gangguan. Dimana, anak-anak seharusnya berinteraksi baik dilingkungan sekitarnya, akan tetapi dengan adanya *gadget* interaksi sosial anak akan terganggu.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, Menurut penelitian Danforth dalam Dewi Nita Puspita (2014), menjelaskan frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada control diri untuk bisa membatasi dari *gadget* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasingkan dari lingkungannya.

Pengaruh *Gadget* pada anak dalam interaksi sosial memiliki dampak negatif dalam pola komunikasi anak, karena anak menjadi pasif berkomunikasi dan lebih

cenderung mengaktifkan fungsi visualnya sehingga anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya.

Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Adapun interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun kaitan antara perkembangan sosial dengan interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok karena saling menunjukkan suatu perubahan.

Manusia adalah makhluk sosial, oleh sebab itu penting bagi anak untuk dikenalkan sejak dini cara bersosial yang baik, sehingga tanpa disadari bahwa anak telah berinteraksi dengan baik, baik dengan orang tua, teman sebaya, maupun kepada orang yang lebih kecil. Dengan memperhatikan perkembangan sosial anak akan memberikan dampak atau mempengaruhi masa depan anak dalam melakukan hubungan dengan orang lain. Fungsi sosialisasi itu sendiri bagi anak ialah membantu anak dalam menemukan tempat dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal salah satu guru di RA Al hidayah Desa Silea mengatakan bahwa RA Al Hidayah adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan yayasan. Yang terletak di desa Silea Kecamatan Onembute Kabupaten Konawe Jl Poros Kendari-Kolaka. Hasil studi awal pada anak RA Al Hidayah Desa Silea menunjukkan: dari penggunaan *gadget* terhadap anak

seperti anak bersikap kasar kepada temannya yang lain, layaknya seperti *game mobile legend* yang sering dilihat oleh anak, dan ada juga anak yang bermain game sehingga menyuruh orang tuanya untuk di belikan mainan game yang ada didunia nyata, selain dari itu ada juga sebagian anak yang belajar melalui *gadget* dengan menggunakan aplikasi edukasi.

Psikolog Aric Sigman (dalam Utomo, 2015), menyatakan "meningkatnya waktu di depan layar *gadget* mengurangi interaksi sosial sehingga memberikan konsekuensi negative pada penggunanya".

Tetapi disisi lain apabila orang tua mampu mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* tentu saja seorang anak dapat mengendalikan rasa ketergantugan pada *gadget* hal ini akan berdampak positif orang tua dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar. Sehingga secara tidak langsung perkembangan interaksi sosial anak bersama orang-orang disekitarnya tidak berpengaruh dikarenakan penggunaan *gadget* yang tidak berlebihan. Sebagai mana pendapat Rowan (dalam Anggraeni) yang mengatakan bahwa penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan dan perkembangan anak maka peran orangtua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting. Dan yang dikatakan Elfiandi (2018), pengenalan gadget pada anak usia dini juga dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak salah satunya perkembangan interaksi sosial anak, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor pengawasan orangtua atau serta durasi yang digunakan anak bersama *gadget*nya.

Berdasakan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul **"Penggunaan *Gadget* Pada Pengembangan Interaksi Sosial Anak di RA Al-Hidayah Desa Silea".**

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan hasil studi awal maka penelitian ini difokuskan pada:

1.2.1 Bentuk penggunaan *gadget* pada anak di RA Al Hidayah desa Silea

1.2.2 Bentuk interaksi sosial anak di RA Al Hidayah Desa Silea

1.2.3 Dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak di RA Al Hidayah Desa Silea

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak di RA Al Hidayah desa Silea?

1.3.2 Bagaimana bentuk interaksi sosial anak di RA Al Hidayah Desa Silea?

1.3.3 Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak di RA Al Hidayah Desa Silea?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* di RA Al hidayah desa Silea

1.4.2 Untuk mengetahui bentuk interaksi sosial anak di RA Al hidayah desa Silea.

1.4.3 Untuk mengetahui dampak pengunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak di RA Al Hidayah Desa Silea

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1.5.1 Kepentingan Teoritis

Secara teoritis, untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam pengembangan ilmu dibidang pendidikan khusus, terutama yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan gadget dalam pengembangan interaksi sosial anak usia dini

1.5.2 Kepentingan Praktis

1.5.2.1 Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai gambaran agar yang bermain *gadget* agar lebih memahami dampak *gadget* secara berlebihan atau penggunaan *gadget* akan berdampak pada interaksi sosial anak usia dini.

1.5.2.2 Bagi Guru dan Sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan

yang lebih positif, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *gadget* yang berdampak pada interaksi sosial anak usia dini.

1.5.2.3 Bagi Masyarakat, khususnya orang tua, di harapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang dampak kecanduan bermain *gadget* pada pengembangan interaksi sosial anak usia dini sehingga para orang tua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *gadget* yang berdampak pada interaksi sosial anak usia dini.

1.5.2.4 Bagi peneliti, menambah wawasan tentang hubungan kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini guna penyempurnaan dan bekal saat terjun langsung dalam dunia pendidikan dimasa yang akan mendatang dan memberi bahan dan rujukan bagi penelitian-penelitian serupa.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan serta memberikan gambaran yang konkrit mengenai arti yang terkandung dengan judul diatas, maka akan diberikan definisi secara operasional apa yang menjadi landasan pokok dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Penggunaan *Gadget*

Dalam penelitian ini, peneliti melihat apakah terdapat dampak positif atau negatif pada anak dalam menggunakan *gadget* di lingkungan keluarga.

1.6.2 Interaksi Sosial

Pengembangan interaksi sosial anak adalah bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, di lingkungan sekolah agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Adapun interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu: bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar dan berbagi dengan orang lain.

1.6.3 Anak Usia Dini

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi "pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun". Adapun Usia anak dalam penelitian ini yaitu usia 5-6 tahun.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI