

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan sosial anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan aspek penting dalam pertumbuhan mereka, yang mencakup kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Pada usia ini, anak mulai belajar untuk berbagi, bekerja sama, dan memahami emosi orang lain (Salsabilafitri dan Izzati 2022). Menurut teori Erikson, perkembangan sosial anak dimulai sejak usia dini, di mana mereka mulai merasakan kebutuhan untuk bergaul dan berinteraksi seperti berbagi mainan, saling membantu, dan bermain bersama teman sebaya, yang merupakan indikator penting dari perkembangan sosial yang sehat (Balqis et al. 2024). Anak-anak pada usia Taman Kanak-Kanak (TK) menunjukkan perkembangan sosial yang signifikan, dimana mereka mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa (Prasetyo 2019).

Perkembangan sosial anak saat ini juga dipengaruhi oleh penggunaan gadget. *Gadget*, seperti smartphone dan tablet, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Pengenalan gadget yang terlalu dini dapat mengganggu interaksi sosial anak. Penelitian oleh Azriasih Putri dan Khadijah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak-anak menjadi lebih tertutup dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil studi tersebut, menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terpapar gadget cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan

sosial yang sehat, karena mereka lebih asyik dengan perangkat elektronik dari pada berinteraksi dengan teman atau keluarga. Rima (2019) menegaskan adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap kemampuan sosial anak, yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua dan pendidik .

Wawancara awal dengan tiga orang tua, terungkap bahwa mereka memiliki pandangan berbeda mengenai penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua pertama menyatakan bahwa *gadget* membantu anaknya belajar melalui aplikasi edukatif, tetapi juga mengakui bahwa anaknya menjadi kurang aktif bermain di luar rumah. Orang tua kedua mengeluhkan bahwa anaknya lebih suka bermain *gadget* dari pada bersosialisasi dengan teman-temannya. Sementara itu, orang tua ketiga merasa khawatir bahwa penggunaan *gadget* dapat menghambat kemampuan sosial anaknya untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Hasil wawancara ini mencerminkan kekhawatiran umum di kalangan orang tua tentang keseimbangan antara manfaat dan risiko penggunaan *gadget* dalam perkembangan sosial anak.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik dan ingin meneliti dengan judul **“Dinamika penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak TK Masyitoh IV Surakarta”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, rumusan masalah yang dikemukakan adalah “bagaimana dinamika penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak TK Masyitoh IV Surakarta? “

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak TK Masyitoh IV Surakarta.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya literatur mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang psikologi perkembangan anak, pendidikan anak usia dini, serta kajian terkait perkembangan sosial anak dalam era digital.

2. Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. Dengan demikian, orang tua dapat mengatur pola penggunaan *gadget* secara lebih bijaksana agar tidak menghambat interaksi sosial anak.

b. Bagi Pendidik

Guru dan tenaga pendidik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran yang seimbang antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial secara langsung.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Sekolah, khususnya TK Masyitoh IV Surakarta, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang kebijakan atau program yang mendukung perkembangan sosial anak, termasuk dalam mengatur penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan edukasi bagi masyarakat dalam memahami pentingnya pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini, sehingga dapat menciptakan lingkungan sosial yang lebih mendukung perkembangan anak.

1.4. Keaslian Penelitian

Sepanjang pengetahuan penulis, penelitian tentang dinamika penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak TK belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Ada juga beberapa penelitian yang penulis jadikan referensi, sehingga dapat disampaikan bahwa penelitian ini masih asli (otentik). Penelitian yang telah diteliti oleh beberapa peneliti mengenai hubungan efikasi diri dengan kinerja karyawan antara lain sebagai berikut :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penyusun, Tahun	Judul	Metode	Subjek	Hasil penelitian
1	Salsabila fitridkk (2022)	Pelaksanaan Pengembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-	Kualitatif	Anak Usia Dini di TK Pertiwi 1	Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan sosial anak terlaksana dengan baik melalui berbagai kegiatan

		Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang			seperti bersalaman, mengantri, dan praktik berwudhu. Guru menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan media tradisional dan teknologi, serta mengembangkan sikap empati, kerja sama, dan toleransi di antara anak-anak.
2	Julaeha, Siti (2022)	Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2 Sukahurip	Kuantitatif	Anak Sekolah Dasar	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, baik positif maupun negatif, tergantung pada frekuensi dan cara penggunaannya.
3	Prasetyo, A (2019).	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak	Kuantitatif	Anak Usia Dini	Hasil menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak, dengan dampak positif berupa peningkatan keterampilan sosial dan dampak negatif berupa penurunan interaksi sosial di lingkungan sekitar.
4	Rihlah, dkk (2021)	Dampak Penggunaan Gadget Di Masa	Kuantitatif	Anak Usia 5-6 Tahun	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget selama pandemi

					Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	memberikan dampak positif dalam perkembangan bahasa anak, namun juga mengurangi interaksi sosial di antara mereka.
5	Rima Agustiana (2019)	Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B Di TK Sayang Bunda	Kualitatif	Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode proyek efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, meskipun tidak secara langsung dengan penggunaan gadget.	

Berdasarkan pengetahuan penulis dan beberapa penelitian terdahulu yang telah disampaikan, penelitian mengenai “Dinamika Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak TK Masyitoh IV Surakarta” belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga penelitian ini dapat dianggap sebagai karya asli.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan variabel yang sama yaitu perkembangan sosial anak. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian, jumlah sampel dan waktu penelitian.