

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini dapat membawa dampak bagi anak usia dini. Dalam keseharian orangtua pasti menggunakan *gadget* entah untuk hal pekerjaan ataupun saling memberi kabar kepada anggota keluarga yang jauh. Pada umumnya orangtua memberikan *gadget* pada anak untuk berkomunikasi dan tak jarang juga digunakan oleh anak untuk bermain *game*. Peran orangtua terhadap anak adalah sesuatu yang sangat penting guna membentuk pendidikan yang baik bagi anak.

Orangtua adalah contoh bagi anak dan anak akan mengikuti apapun yang dilakukan orangtua. Orangtua harus memberikan pembiasaan yang baik terhadap anak, salahsatunya tidak memberi kebiasaan pada anak untuk selalu bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak kurang baik sehingga anak lupa tugasnya sebagai pelajar untuk belajar dan istirahat, dan juga akan mempengaruhi kesehatan mata karena sinar dari layar *gadget*. Oleh karena itu, peran orangtua dalam mengawasi dan mengontrol anak ketika bermain *gadget* sangatlah diperlukan.

Sebagaimana tanggung jawab, anak adalah tanggung jawab bagi ibu dan ayahnya. Dengan adanya hal itu, maka peran orangtua sebagai penanggung jawab harus mencontohkan perilaku yang baik untuk anak

dengan tidak selalu menggunakan *gadget* secara berlebihan. Jika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka peran orangtua sangat dibutuhkan untuk menegur anak jika penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah kurang baik. Sebenarnya *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja tetapi tergantung apa saja yang dibutuhkan dari penggunaannya, karena penggunaan *gadget* sekarang ini digunakan oleh siapa saja termasuk anak usia dini. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran seperti bermain *game* dan menonton video. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa dan anak usia dini memiliki waktu, durasi dan intensitas pemakaian yang berbeda.

Pada saat ini, dengan mengikuti berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin meluas dan pada penggunaan teknologi dan komunikasi tersebut telah menjangkau keberbagai kehidupan masyarakat dari segala bidang, baik kategori usia dan tingkat pendidikan (Syahra, 2006) dalam (M. Hafiz Al-ayouby 2017:14). Dahulu, *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja untuk keperluan pekerjaan ataupun untuk saling komunikasi dengan orang-orang terdekat. Sekarang ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, tetapi juga digunakan oleh anak-anak.

Orangtua seharusnya menjadi peranan penting dalam keluarga, baik sebagai motivator/fasilitator (Nurmasita & Nurul Hidayati Rofiah, 2018). Artinya orangtua harus dapat memfasilitasi kebutuhan anak dengan

baik dan bertanggung jawab atas apa yang terjadi dalam rumah tangga dalam sehari-hari. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk mengasuh, mendidik dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tujuan melalui bimbingan pada tahapan tertentu yang mengharapkan anak untuk siap dalam lingkungan bermasyarakat pada masa sekarang ini. Dengan adanya hal tersebut ialah orangtua harus bertanggung jawab dalam keseharian anak dalam menggunakan *gadget*. Orangtua harus selalu mengontrol anak ketika dalam penggunaan *gadget*, hal itu untuk mengawasi apakah dalam penggunaan *gadget* anak dapat menggunakannya dalam hal yang baik atau tidak. Itulah diperlukannya peran orangtua dalam mengawasi agar anak tidak terjerumus dalam hal negatif.

Menurut (Nurrachmawati, 2014) dalam (Yulia Trinika, 2015:2) anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* ketika berada di dalam rumah untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi di luar rumah dengan teman-teman seusianya maupun masyarakat sekitar. Dengan adanya hal tersebut peran orangtua sebagai penanggung jawab bagi anaknya adalah dapat membagi waktu untuk belajar dan bermain dengan teman seusianya, hal itu juga dimaksudkan agar anak tidak terus menerus berada didalam rumah untuk bermain *gadget*. Bisa jadi anak yang terlalu candu dengan *gadget* akan sulit untuk diajak berkomunikasi dengan orangtua dan lingkungan sekitar, hal tersebut terjadi karena anak sudah terlalu fokus dengan *gadget* yang mereka gunakan sehingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Penggunaan *gadget* pada usia anak-anak secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang termasuk anak bersikap acuh pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, berteman maupun masyarakat (Wahyu Novitasari, 2016:2). Seorang anak jika sejak usia dini sudah kenal dengan *gadget* maka akan muncul dampak negatif dalam kesehariannya. Misalnya seperti anak lebih sering berdiam diri hanya dengan memainkan *gadget*, kemudian anak lebih malas bergerak untuk melakukan suatu hal, dengan itu anak lupa dengan seusia mereka untuk melakukan kesenangan di luar rumah hanya untuk bermain dengan teman seumuran mereka ataupun dengan lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis dengan adanya kenyataan disana penulis melihat dalam keseharian anak usia dini di lokasi penelitian, anak lebih sering menggunakan *gadget* dalam kesehariannya entah untuk menonton video atau berbagai macam hal lainnya. Hal seperti itulah yang membuat anak jarang untuk keluar rumah bermain bersama teman sebayanya. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Nurrachmawati (2014:16) bahwa *gadget* tidak hanya berisi mengenai aplikasi pembelajaran tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video dan *game*. Oleh karena itu pada kenyataannya anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain diluar rumah bersama teman sebayanya. Pemakaian *gadget* yang berlebihan juga dapat mengakibatkan dampak buruk bagi kesehatan anak, terutama mata. Dengan demikian, ada pula

dampak positif yang muncul, misalnya dengan menggunakan *gadget* anak akan lebih kreatif dengan mencari inspirasi-inspirasi lewat jaringan internet. Kemudian anak bisa mengakses pengetahuan-pengetahuan lainnya melalui aplikasi yang tersedia.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lokasi yang akan diteliti sangatlah banyak yang menggunakannya. Hal tersebut dapat dilihat dari keseharian peneliti jika berada di lokasi tersebut. Dalam kesehariannya, anak-anak lebih sering bermain *gadget* dan hampir jarang untuk keluar rumah untuk bermain bersama temannya. Hal tersebut karena anak-anak sudah merasa asik dengan *gadget* yang mereka gunakan sehingga tidak tertarik untuk melakukan apapun di luar rumah. Padahal sangat disayangkan sekali apabila anak-anak terlalu sering bermain *gadget* dan tidak keluar rumah untuk bermain bersama temannya karena anak tidak dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitar.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dibahas pada penelitian ini seperti berikut :

1. Bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini?
2. Bagaimana peran orangtua untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
3. Mengetahui peran orangtua untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dan tidak membiarkan anak untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu lama.

2. Praktis

- a. Bagi Orangtua

Manfaat adanya penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan orangtua untuk tidak memberikan kebebasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini, agar anak tidak membiasakan dirinya untuk selalu menggunakan *gadget* dalam hal apapun. Menyadarkan orangtua juga untuk dapat bersikap bijak dalam menghadapi kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada zaman sekarang ini yang mana dalam penggunaan *gadget* terdapat dampak positif dan negatif. Selain itu, juga untuk

menyadarkan betapa besarnya peran orangtua terhadap anak dalam pengontrolan penggunaan gadget, karena apapun yang dilakukan anak adalah tanggung jawab orangtua.

b. Bagi anak

Sebagai bentuk kesadaran bagi anak bahwa dalam penggunaan *gadget* ada dampak positif dan negatif yang harus diterima.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian ini terdapat 5 Bab, yaitu:

BAB I : Pada bab I berisi pendahuluan yang akan diuraikan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Pada bab II berisi mengenai kajian teori yang didalamnya memaparkan mengenai pengertian dampak, pengertian *gadgdet*, perkembangan *gadget* pada zaman sekarang, pengertian anak usia dini, pengertian peran dan orangtua.

BAB III : Pada bab III memaparkan mengenai hasil penelitian yang didalamnya akan diuraikan mengenai

BAB IV : Pada bab IV ini berisi mengenai hasil penelitian dan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan peran orangtua dalam mengatasinya.

BAB V : Pada bagian ini berisi mengenai penutup yang didalamnya akan membahas mengenai kesimpulan dan saran.