

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan setiap individu sejak lahir sudah berkomunikasi yang pertama kali yaitu di lingkungan keluarga (Prastika, 2012). Ibu dan ayah adalah orang yang pertama melakukan komunikasi dengan anak, orang tua merupakan lingkungan kecil dan terdekat bagi anak untuk mulai bersosialisasi, membentuk karakter dan mengenal norma-norma yang ditanamkan pada diri anak (Ningsih R., 2017).

Setiap individu semakin berkembang tidak akan pernah dapat menghindar diri dari yang namanya komunikasi (Sutaryo, hlm. 1, 2000). Komunikasi dalam lingkungan keluarga, masing-masing orang tua harus menciptakan suasana nyaman, serasi, seimbang dan juga harus saling terbuka dalam komunikasi antara orang tua dan anak dalam hal pendidikan, larangan, bimbingan kepada anak untuk merangsang kehidupan sosial (Busela, O., Himpong, M. D., 2018). Komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia yang erat kaitannya dengan kehidupan individu maupun kelompok dalam bermasyarakat. Masyarakat terdapat dua orang atau lebih yang saling mempunyai hubungan satu sama lain karena menimbulkan interaksi sosial (*Social Interaction*) dan terjadinya interaksi disebabkan interkomunikasi (*Intercommunication*) (Djamarah, hlm 9, 2004).

Keterampilan komunikasi dilakukan dengan baik maka akan terlihat lebih gembira, bahagia dan lancar untuk melakukan kegiatan komunikasi. Sebaliknya, keterampilan komunikasi yang rendah akan berdampak dalam kemampuan anak dalam interaksi dan hubungan, sehingga terdapat hambatan pada rendahnya anak berbicara dengan orang tua maupun orang lain. maka dari itu keterampilan komunikasi sudah dilakukan sejak usia dini. Karena terdapat kendala pada anak yaitu salah satunya anak tidak lancar dalam berbicara, dan tidak membiasakan untuk metode bercerita kepada anak

sehingga anak menjadi tidak aktif untuk bercerita, anak juga tidak berani untuk mengungkapkan pendapat (Akmal, 2019).

Komunikasi bisa dilakukan secara langsung dan bisa juga menggunakan media untuk mempermudah berkomunikasi dengan jarak jauh dengan adanya teknologi yaitu *gadget*. Manusia akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan pesan tanpa adanya teknologi informasi. Maka dari itu dengan adanya teknologi manusia dapat bertukar informasi dan memperoleh informasi dengan cepat karena atas kecanggihan teknologi (Annisa, N., 2022). Menurut Blumler dan Katz menyatakan yaitu pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media. Pengguna media merupakan proses komunikasi yang aktif karena menentukan apakah akan berdampak pada dirinya atau tidak. Teori ini menyatakan bahwa media dapat membawa pengaruh jahat dalam kehidupan komunikasi yaitu dalam bentuk perilaku dengan apa pemilihan tontonan yang dilakukan (Humaizi, M. 2018).

Masa ini menjadi penentuan bagi masa depan anak, karena perlunya pengawasan dari orang tua ketika anak menggunakan *gadget* yang dilakukan dalam waktu yang panjang dan tidak boleh berlebihan agar anak memiliki kepribadian antisosial dengan kesendiriannya, sehingga banyak menyita waktu untuk berkumpul dengan orang tua. Selain itu, anak sering menggunakan *gadget* maka menjadi susah untuk berkomunikasi serta menjadi kurang peduli dengan orang sekitar. Sehingga ketika anak sering menggunakan *gadget* akan mengurangi intensitas komunikasi dengan orang tua dan berpengaruh terhadap lingkungan sosial (Nurliani, 2021).

Penggunaan *gadget* menimbulkan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, yaitu fisik maupun mental ketika anak bermain *gadget* terlalu lama maka akan jadi kebiasaan dan terdapat negatif positif ketika anak menggunakan *gadget* (Annisa, N., 2022). Ketika anak sudah dikenalkan dengan *gadget* perkembangan anak akan berpengaruh yaitu keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi adalah salah satu yang mempunyai peran yang penting bagi kehidupan anak usia dini. Dengan komunikasi anak dapat menyampaikan apa yang ingin disampaikan secara lisan maupun tulisan. Keterampilan komunikasi yang baik adalah ketika anak bisa memahami bahasa lisan dan

tulisan dengan mudah. Keterampilan komunikasi sangat berpengaruh dalam perkembangan berbagai aspek karena ketrampilan ini bisa membawa anak agar diterima di lingkungan sosial dimanapun anak tinggal (Inten, D.N., 2017).

Mary Anne Fitzpatrick menjelaskan tentang teori hubungan keluarga yang mempunyai skema hubungan yang menentukan bagaimana anggota keluarga saling berkomunikasi. Melalui komunikasi dengan keluarga menjadi upaya untuk menciptakan suasana harmonis dalam keluarga tersebut (Savitri, Y.E., 2020). Komunikasi didalam keluarga tidak bersifat acak, namun mempunyai pola berdasarkan skema-skema tertentu bagaimana keluarga tersebut melakukan komunikasi satu sama lain. Skema ini terdiri dari yaitu seberapa dekatnya keluarga, tingkat individualitas dalam keluarga, dan faktor eksternal. Terdapat pendekatan dalam komunikasi keluarga yaitu *conversation orientation* (orientasi percakapan) dan *conformity orientation* (orientasi kepatuhan) (Hasriyadi, M.R., 2019).

Dapat diketahui bahwa *gadget* merupakan faktor yang memberikan dampak pada komunikasi dengan orang tua. Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini ada membawa positif tetapi lebih dominan berdampak negatif. Pada saat ini semua hal sudah tersedia dan sudah memudahkan anak untuk memecahkan masalah, dengan maka itu generasi ini akan menyukai kepraktisan menyelesaikan masalah dengan cepat. Dengan kemajuan teknologi sekarang perkembangan anak akan terpengaruh akan pesatnya perkembangan jaman seiring nya waktu teknologi semakin cepat. Tumbuh kembang anak membuat perkembangan anak menjadi berpengaruh dengan kemajuan teknologi. Dampak dari *gadget* akan ada perubahan yang terjadi yaitu berdampak pada perilaku sosial dan lingkungan. Maka dari itu pengasuhan orang tua harus lebih mengontrol perilaku anak ketika sudah dikenalkan dengan *gadget* , karena orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk perilaku anak (ODSU, B., 2020)

Hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan dan diteliti oleh Nurliani (2021) yang berjudul “Dampak *gadget* terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar” menunjukkan bahwa dampak *gadget* pada anak usia dini membuat intensitas komunikasi orang tua dan anak menjadi

berkurang sehingga dampak yang terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget* yaitu anak menjadi pemarah, suka mengatur, serta suka menyendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Dea Ariska (2021) yang berjudul “Dampak Teknologi *gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi Anak di Desa Tegal Arum” menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang terus menerus terhadap anak akan berdampak buruk bagi anak, akan mengakibatkan terganggu sistem syaraf, tumbuh kembang anak, dan kurangnya interaksi dengan keluarga dan lingkungan masyarakat lainnya. Maka sangat butuh peran dari orang tua untuk proses berkembang anak, orang tua harus selalu membimbing dan memperhatikan anak saat bermain *gadget*.

Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, maka penulis lebih terfokus penelitiannya untuk mengkaji bagaimana pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada keterampilan berkomunikasi Anak usia dini. Hal ini dianggap penting untuk orang tua dalam pengawasan anak bermain *gadget* karena ketika berlebihan bermain akan berdampak negatif ke anak yaitu berdampak pada kelekatan antara orang tua dan anak ketika berkomunikasi menjadi tidak efektif. Karena menurut penulis sangat penting orang tua harus membatasi anak ketika bermain *gadget* dan tetap saling berkomunikasi dengan anak agar menghindari sifat pemarah, suka mengatur, serta suka menyendiri pada anak.

Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, diketahui bahwa pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada keterampilan berkomunikasi anak usia dini belum banyak diteliti. Terutama pada keterampilan komunikasi anak usia dini yang saat ini sangat penting bagi kehidupan anak, melalui komunikasi anak bisa menyampaikan segala sesuatu ke orang tua karena di zaman modern ini anak-anak sudah mengenal dengan *gadget* dan menyebabkan anak menjadi jarang bermain dengan teman di lingkungan sekitar melainkan bermain permainan yang ada di *gadget*. Hal tersebut dikarenakan orang tua kurang memperhatikan apa yang terjadi dengan anak-anak, *gadget* menjadi alasan agar anak tidak menunjukkan perilaku rewel. Maka dari itu, penulis lebih terfokus untuk mengkaji lebih dalam tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini. Dampak penggunaan *gadget* tersebut ingin diungkap peneliti untuk membuktikan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif karena

terdapat banyak radiasi di dalam *gadget* karena dapat merusak syaraf dan otak anak, selain itu dapat menurunkan daya aktif anak dan kurang interaktif dengan orang lain sehingga menjadi lebih suka sendiri dengan *gadget*. Sehingga anak menjadi sikap individualis dan kurangnya sikap peduli terhadap lingkungan sekitar. Sedangkan keterampilan komunikasi anak tentang *gadget* berdampak pada cara anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, perkembangan emosi dan sosial merupakan pendukung dalam perkembangan keterampilan komunikasi pada anak yang positif agar memudahkan anak dalam melakukan aktivitas dalam sehari-hari anak. Tentunya penelitian ini ingin orang tua untuk melakukan pengawasan pada anak ketika bermain *gadget* dan harus memiliki keterampilan mengenai bagaimana berkomunikasi dengan baik kepada anak.

Hal tersebut menurut penulis menarik untuk dikaji karena dapat dijadikan salah satu upaya dalam mengurangi anak bermain *gadget*, perlunya pengetahuan mengenai pengaruh *gadget* terutama bagi orang tua, perlunya anak dibatasi penggunaan *gadget* agar perkembangan anak berkembang dengan baik menjadi anak yang aktif dalam berkomunikasi dengan orang sekitar. Alasan pemilihan judul yaitu “Pandangan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini”, karena masih kurangnya kesadaran orang tua tentang dampak akibat penggunaan *gadget* bagi anak. Maka dari itu peneliti ingin mengurangi anak dalam penggunaan *gadget* dan perbanyak stimulasi komunikasi pada anak dengan cara sering bercerita antara orang tua dengan anak agar meningkatkan kosa kata anak ketika berkomunikasi dengan orang tua dan lingkungan sekitar tidak menjadi terlambat atau terbata-bata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memberikan dampak pada beberapa aspek perkembangan anak, serta untuk mengetahui lebih jauh dampaknya pada kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berkomunikasi, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada keterampilan berkomunikasi anak usia dini?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diangkat, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap keterampilan berkomunikasi anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber data untuk penelitian selanjutnya dengan tema serupa dan dapat menjadikan kajian literatur mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memperkaya perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini.

1.4.2 Bagi Orang Tua

Orang tua dapat mengetahui dampak *gadget* berdasarkan aspek perkembangan pada anak terutama pada keterampilan komunikasi. Selain itu dapat menjadi upaya pencegahan dan penanggulangan pada anak yang kecanduan *gadget*.

1.4.3 Bagi anak

Anak mengetahui penggunaan *gadget* yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak dan agar anak juga mengetahui bahwa *gadget* berdampak negatif ketika bermain berlebihan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang akan dilakukan. Rinciannya rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Teori

Bab ini memaparkan tentang pengertian *gadget*, peran teknologi terhadap perilaku komunikasi, dampak *gadget* terhadap perilaku komunikasi anak usia dini, faktor-faktor penggunaan *gadget*, teori komunikasi, keterampilan komunikasi anak usia dini.

Bab III Metodologi Penelitian

Metode penelitian, yang menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Membahas hasil temuan penelitian dampak *gadget* terhadap ketrampilan komunikasi anak usia dini.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini memaparkan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang mengacu pada rumusan masalah