

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman teknologi canggih seperti sekarang ini, orang tua perlu memperkenalkan anak dengan berbagai teknologi dan kegunaannya sejak dini, sehingga dalam kehidupan sehari-harinya nanti anak tidak lagi merasa asing dalam menghadapi berbagai peralatan yang berteknologi canggih (Sari & Mitsalia, 2016). Begitu banyak bentuk perkembangan teknologi yang mempengaruhi kehidupan manusia, salah satunya teknologi komunikasi yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Delima & Castronuevo (2016) mengungkapkan bahwa dalam setiap aspek kehidupan sekarang ini, teknologi komunikasi yang digunakan maju pesat dan semakin canggih kegunaannya. Teknologi komunikasi dapat diartikan sebagai perlengkapan *hardware*, dan untuk tukar-menukar informasi dengan individu-individu lain. Menurut Strasburg & Donnerstein (2010) salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. Menurut Laili (2017) *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengetahui berbagai informasi dengan itu teknologi satu ini membuat hidup lebih praktis

Chusna (2017) mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* saat ini tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa maupun anak remaja. Namun, hampir semua kalangan termasuk anak usia dini dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap harinya baik untuk sekedar bermain games, mengambil foto, menonton video dan lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2014) diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak usia dini yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi.

Menurut survei yang dilakukan di beberapa bagian Amerika Serikat oleh Uswitch mengungkapkan bahwa 3,5 juta anak di bawah usia 7 tahun sudah kecanduan gadget. Inggris dan Amerika Serikat menunjukkan angka penggunaan *gadget* bahwa selama beberapa tahun terakhir telah terjadi peningkatan lima kali lipat dalam penggunaan gadget dari mulai usia nol sampai delapan tahun usia. Selain itu, dua proyek penelitian kecil di Australia, dengan di bawah 160 keluarga anak usia dini dan orang tua mereka masing-masing, menunjukkan bahwa dua pertiga dari anak-anak ini (0-5tahun) menggunakan gadget secara berlebihan (Neumann, 2014).

Penelitian Sucipto dan Nuril (2016) di Indonesia dari 36 anak, 72% anak sudah dikenalkan atau menggunakan gadget. Sebanyak 27% anak usia dua tahun sudah dikenalkan gadget, dan 54% orang tua membolehkan anak menggunakan gadget di usia 3 hingga 5 tahun. Di Indonesia pun tidak jauh berbeda, menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung ITB, Mahayana (2014) sekitar 5-10 % *gadget* mania atau pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

Tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristiknya yang memang menarik. *Gadget* mampu menyajikan dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat (Vangelisti, 2015). Sehingga hal tersebut membuat anak-anak menjadi betah berdiam diri di rumah dan melupakan pentingnya kesehatan dan bersosialisasi dengan dunia luar.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat dampak negatif yang ditimbulkan pada anak usia dini. Dikutip dari penelitian Radesky & Zuckerman (2015) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat ini semakin intensif akan memberikan dampak pada perkembangan perilaku anak, dengan kata lain tumbuh kembang anak menjadi terganggu dalam mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar orang sekitarnya, dan mengubah perilaku anak menjadi acuh. Namun walaupun demikian, menurut Noegroho (2010) masyarakat zaman sekarang hidup selalu membutuhkan gadget, untuk mempermudah

kehidupan ini. Namun demikian, bukan tidak mungkin jika teknologi satu ini juga membawa sisi positif untuk anak usia dini. Pada penelitian yang ditawarkan Ameliola & Nugraha (2013) dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, *gadget* juga memberikan dampak positif antara lain memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya semakin membantu orang tua dalam memperkenalkan keunggulan gadget yang memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Selain itu menurut Squire & Dikkers (2012) kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam yang memuat otak anak berfungsi dengan cepat ketika mereka memecahkan suatu alur permainan pada *gadget*.

Di era globalisasi seperti saat ini, menjadi suatu hal yang sulit untuk menjauhkan anak dari *gadget*. Lain sisi orang tua melihat akan adanya perkembangan zaman yang semakin pesat, seperti menjadi suatu keharusan untuk memperkenalkan anak dengan berbagai media teknologi yang ada. Ada beberapa alasan mengapa orang tua memperkenalkan *gadget* sejak dini untuk anak-anak mereka. Adapun penjelasan pada penelitian yang dilakukan oleh Chusna (2017) bahwa adanya beberapa alasan orang tua bekerja memberi *gadget* untuk berkomunikasi lebih mudah, sedangkan ibu rumah tangga memberi *gadget* agar anaknya tidak mengganggu kegiatan orangtua dirumah. Tetapi dibalik perbedaan tersebut, alih-alih hanya untuk mengalihkan anak, ternyata *gadget* membuat anak ketagihan. Dari beberapa kebiasaan tanpa peran pengawasan ketat tersebut membuat orang tua lalai akan peran penting mereka yang sebenarnya dalam mengenalkan dan mendampingi anak menggunakan *gadget*, hal tersebut membuat munculnya hal-hal yang tidak diinginkan (Pangastuti, 2017).

Generasi bangsa akan diharapkan menjadi penguasa teknologi dan bukan sebaliknya, menjadi generasi yang dikuasai dan dikendalikan oleh teknologi. Membesarkan anak di era informasi ini memiliki tantangan tersendiri, jika orang tua tidak pandai-pandai mengantisipasinya, anak-anak bukan menjadi ahli atau pengguna

teknologi informasi tetapi jadi korbannya. Oleh karena itu, Alia & Irwansyah (2018) mengungkapkan bahwa penting diperlukannya pandangan positif dan pendampingan khusus terhadap aktivitas penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak hanya mengandalkan *gadget*.

Pada penelitian Delima & Castronuevo (2016) mengenai persepsi orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak, pada hasil pembahasan hanya memaparkan garis besar persepsi orang tua yang menyangkut bagaimana orangtua hanya melihat teknologi sebagai alat belajar dan sumber hiburan untuk anak-anak mereka, serta alasan orangtua member *gadget* pada anak. Tidak adanya ulasan yang mendalam seputar persepsi orangtua.

Berbagai data atau penelitian sebelumnya telah banyak yang sudah membahas tentang *gadget* untuk anak usia dini tetapi penelitian banyak terfokus hanya pada dampak negatif yang dihasilkan dari penggunaan *gadget*, pengawasan orang tua, hasil akhir anak penggunaan *gadget* dan bagaimana anak yang sudah aktif *gadget* saja (Pangastusti, 2017; Chusna, 2017; laili, 2017; delima & Castronuevo, 2016). Sedangkan penelitian di Indonesia tentang pandangan serta pengalaman orangtua terhadap *gadget* itu sendiri masih terbatas. Dimana yang diketahui bahwa peran orangtua sangat penting dalam penggunaan *gadget*, karena dibalik banyaknya dampak yang terjadi dari penggunaan *gadget*, tentu saja adanya faktor lingkungan yang mempengaruhi *gadget* (Goh, Bay, & Chen 2015; Lauricella, Wartella, & Rideout 2015). Faktor lingkungan itu terjadi karena masih banyak orangtua yang kurang menyadari bahwa perlunya stimulasi awal sebelum penggunaan *gadget* serta kontrol orangtua dalam mengenalkan penggunaan *gadget*. Berdasarkan fenomena yang terjadi pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam, mengenai pandangan dan pengalaman orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang penelitian yang bersumber dari hasil-hasil penelitian sebelumnya dan juga fenomena penggunaan *gadget* di anak usia dini, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini difokuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini?
2. Bagaimana pengalaman orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini?
3. Bagaimana evaluasi diri orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengalaman orang tua dalam mengenalkan *gadget* pada anak usia dini. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pandangan orangtua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini
2. Untuk mengetahui pengalaman orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini
4. Untuk mengetahui cara evaluasi diri orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan informasi terkait pengalaman orang tua dalam mengenalkan *gadget* pada anak usia dini. Dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi pihak-pihak tertentu yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, di antaranya:

1. Bagi Orang tua

- Memberikan informasi tentang pandangan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini
 - Menjadi salah satu referensi pembelajaran dalam pengenalan meevaluasi pengalaman orang tua dalam penggunaan *gadget* anak usia dini yang tepat dan benar, khususnya agar anak tidak salah langkah dalam penggunaan pertama *gadget*.
2. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menjadi satu tambahan referensi untuk melakukan penelitian mengenai pola pengasuhan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Pada bab II, memaparkan tentang kajian teori yaitu mengenai konsep penggunaan gadget terdiri dari definisi gadget dan penggunaan gadget pada anak usia dini, dampak penggunaan gadget yang terdiri dari dampak negatif dan positif penggunaan gadget, serta peran orang tua dalam penggunaan gadget yang terdiri dari defines orangtua dan peran orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini, referensi yang digunakan relevan dengan topik penelitian ini. Kemudian, pada bab III, memaparkan tentang pendekatan dan metode penelitian yang mencakup tentang Subjek penelitian, profil keluarga subjek penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Selanjutnya, pada bab IV, memaparkan data hasil penelitian yang telah dianalisis. Selanjutnya, pada bab V, berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian.