

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Sesuai dengan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 3 “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”. Salah satunya yaitu perkembangan gadget yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak- anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *handphone* atau *smartphone*. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat di butuhkan bagi semua kalangan masyarakat, dan lebih mudah untuk mengakses informasi dan berbagai macam fitur- fitur menarik yang di tawarkan oleh jasa pelayanan *gadget* atau *smartphone* itu sendiri. Harga *gadget* yang ditawarkan saat ini bervariasi, harga tersebut berpengaruh terhadap kualitas, kecanggihan, dan fitur-fitur yang mendukung. Di pasaran, harga *gadget* yang semakin bersaing, membuat peminat *gadget* berburu mencari harga yang sesuai dengan kantong ekonominya masing-masing. Pengguna *gadget* saat ini tidak terbatas oleh lapisan masyarakat atau kelompok usia. Saat ini penggunaan *gadget* lebih kepada gaya hidup dan kebutuhan masing- masing pengguna, berbeda dengan beberapa tahun yang lalu bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Sekarang *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, sehingga dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi para penggunanya, (Ismanto, 2015).

Manfaat yang akan didapat oleh para penggunanya apabila *gadget* ini digunakan secara baik dan benar sesuai dengan kebutuhannya. Dalam UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 4 “Pemanfaatan Teknologi dan

Erni Rahmawati, 2019

UPAYA ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
HAFALAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan yang meliputi: a. mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, b. mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat, c. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan public, d. membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab, e. memberika rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Penggunaan gadget juga berdampak positif bagi siswa di mana siswa lebih maju dalam mengikuti perkembangan jaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan jaman dibanding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua. Hampir semua mata pelajaran memiliki perangkat lunak untuk membantu proses pembelajarannya. Mulai dari berbentuk CD, tersedia di internet yang berupa portal pelajar, ensiklopedia, *game education* dan sebagainya. Dampak positif lainnya penggunaan *gadget* antara lain: 1. Berkembangnya imajinasi, melihat gambar kemudian menggambar nya sesuai dengan imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan. 2. Melatih kecerdasan, dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar, yang membantu melatih proses belajar. 3. Meningkatkan rasa percaya diri, saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainannya. 4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghafal dan pemecahan masalah, dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa. (Akbar, 2006: 168).

Program Pendidikan keorangtuaan atau program parenting termasuk kedalam pendidikan orang dewasa, yang diperuntukkan bagi orang dewasa dalam lingkungan masyarakatnya, agar mereka dapat mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan profesi yang telah dimiliki, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilaku orang dewasa.

Erni Rahmawati, 2019

UPAYA ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
HAFALAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Program parenting adalah pendidikan yang diberikan kepada anggota keluarga, khususnya bagi orang tua yang memiliki kemampuan untuk mendidik dan merawat anak untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga dapat menciptakan sumber manusia yang berkualitas bagi negara dan masa yang akan datang. Manfaat kegiatan parenting, yaitu dapat membangun komunikasi yang baik antara lembaga dengan orangtua. Sehingga pola pengasuhan yang dijalankan di lembaga dengan yang diterapkan orang tua di rumah selaras, melalui kegiatan parenting juga orangtua dapat mengetahui capaian perkembangan anak, hak-hak dasar apa saja yang harus dipenuhi orangtua dalam kelangsungan hidup anak, dan memberikan pengetahuan kepada orangtua. (Sudjana, 2010, hlm. 45).

Anak usia dini merupakan anak yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat sehingga sangat menentukan bagi kehidupan selanjutnya. (Hartati, 2007:10), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Sedangkan dalam undang-undang Republik Indonesia, tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hakikat pendidikan anak usia dini ini di proyeksikan kedalam UU RI nomor 20 tahun 2003 dalam Santoso (2004:12), tentang sistem pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 14:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Kegiatan seminar parenting yang telah dilaksanakan di PP PAUD dan Dikmas Jabar mengenai pola asuh orang tua terhadap anak dan manfaat *gadget* sebagai media pembelajaran untuk untuk anak usia dini. Dalam seminar tersebut orang tua dibekali bagaimana cara memanfaatkan gadget sebagai media belajar untuk anak, maka dari itu orang tua perlu terlibat untuk mengarahkan anaknya agar tidak terlalu sering memainkan game dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi edukasi yang terdapat pada *gadget*, seperti aplikasi doa anak muslim sebagai media belajar yang lebih mendidik

Erni Rahmawati, 2019

**UPAYA ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HAFALAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk anak. Kuncinya kembali kepada orang tua untuk memilih aplikasi dan game apasaja yang cocok dimainkan oleh anak. Sebaiknya memilih game dan aplikasi yang berguna untuk dirinya, misalnya sebagai penunjang pembelajaran di sekolah. Saat ini banyak tersedia konten-konten positif aplikasi dan game yang tersedia di *Google Play*, orang tua bisa *download* aplikasi buku pelajaran, aplikasi Al Quran, atau aplikasi pembelajaran yang lain. Untuk game sendiri, mungkin disarankan untuk memilih game yang tidak membuat anak *freak* atau candu dengan *game* itu sendiri. Jadi, memang yang perlu dilakukan hanyalah pembatasan dalam pemakaian *gadget*, perhatikan waktu pemakaian dan perhatikan pula isi aplikasi dan *game* yang dimainkan anak di dalam *gadgetnya*.

Studi pendahuluan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti merasa perlu meneliti lebih lanjut mengenai “Upaya Orang Tua Dalam Memanfaatkan Aplikasi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Hafalan Doa untuk Anak Usia Dini di PAUD Melati 63 Jayagiri Melalui Program Parenting”. Hal ini dirasa perlu agar orang tua dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi edukasi sebagai penunjang pembelajaran hafalan doa untuk anak usia dini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan dalam kegiatan seminar parenting yang telah diselenggarakan di PP PAUD dan Dikmas Jabar. Pada tanggal 5 Desember 2018 yang membahas tentang pola asuh orang tua terhadap anak. Kegiatan seminar parenting ini di hadiri oleh orang tua siswa PAUD Melati 63 Jayagiri yang berada di lingkungan PP PAUD dan Dikmas. Pada saat sesi tanya jawab terdapat beberapa keluhan dari orang tua siswa, orang tua pertama mengeluh bahwa anaknya selalu meminjam *handphone* untuk memaikan permainan tanpa mengetahui batasan waktu, orang tua kedua mengeluh anaknya selalu menangis pada saat ingin meminjam *handphone*, dan menurunnya semangat belajar hafalan doa pada saat dirumah dan di sekolah, maka diketahui terdapat beberapa masalah diantaranya:

1. Terdapat siswa di PAUD Melati 63 Jayagiri yang memainkan *gadget* tanpa mengetahui batasan waktu.
2. Menurunnya semangat belajar menghafal doa (Surah Pendek) siswa PAUD Melati 63 Jayagiri pada saat dirumah dan di sekolah.
3. Orang Tua siswa PAUD Melati 63 Jayagiri kurang pemahaman bagaimana cara memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada *gadget* sebagai media pembelajaran hafalan doa untuk anak usia dini.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana pemahaman orang tua dalam memanfaatkan aplikasi *gadget* sebagai media pembelajaran hafalan doa untuk anak usia dini di PAUD Melati 63 Jayagiri melalui program parenting?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran hafalan doa menggunakan aplikasi *gadget* kepada anak usia dini?
3. Bagaimana hasil belajar anak setelah mendapatkan bimbingan dari orang tua cara belajar hafalan doa dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *Gadget*?
4. Apa saja faktor penghambat pendukung dalam pembelajaran hafalan doa dengan menggunakan aplikasi *gadget* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemahaman orang tua dalam memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada *gadget* sebagai media pembelajaran hafalan doa untuk anak usia dini di PAUD Melati 63 Jayagiri melalui program parenting.

Erni Rahmawati, 2019

UPAYA ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HAFALAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTING

Universitas Pendidikan Indonesia|repository.upi.edu|perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran hafalan doa menggunakan aplikasi *gadget* kepada anak usia dini melalui program parenting.
3. Untuk mengetahui kemampuan anak setelah mendapatkan bimbingan dari orang tua cara belajar hafalan doa dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *Gadget*?
4. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada *gadget* sebagai media pembelajaran hafalan doa untuk anak usia dini.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya upaya orang tua, terutama ilmu tentang pemanfaatan aplikasi hafalan doa yang terdapat pada *gadget* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi pengelola, sebagai insan kelembagaan PAUD Melati 63 Jayagiri demi terwujudnya layanan PAUD yang berkualitas tinggi.
- b. Bagi Orang Tua yang peduli terhadap pendidikan anak dan khususnya PAUD Melati 63 Jayagiri, sehingga dapat mendukung terwujudnya pendidikan yang berkualitas yang dapat mencerdaskan anak dan mensejahterkan masyarakat.
- c. Bagi peneliti, agar peneliti dapat mengembangkan dan menerapkan pengetahuan dalam keterlibatan orang tua dalam memanfaatkan aplikasi *gadget* sebagai Media pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam hafalan doa.

Erni Rahmawati, 2019

UPAYA ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN APLIKASI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HAFALAN DOA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Bagi tutor, agar meningkatkan kemampuan profesional tutor dalam mendidik anak usia dini.
- e. Bagi Siswa PAUD Melati 63 Jayagiri, agar mampu meningkatkan kemampuan menghafal doa, dan memanfaatkan *gadget* sebagai sarana edukasi.

### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan Skripsi ini disusun sesuai dengan sistematika penulisan yang ditetapkan dalam Pedoman Karya Ilmiah (2018, hlm. 21), yaitu:

- a. BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II KAJIAN PUSTAKA, bagian ini menguraikan tentang teori-teori dan konsep mengenai masalah yang sedang diteliti.
- c. BAB III METODE PENELITIAN, bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi/ subjek populasi/ sample penelitian, metode penelitian, dan teknik pengumpulan data.
- d. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, bagian ini membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.
- e. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, bagian ini membahas mengenai penafsiran terhadap hasil temuan penelitian berupa kesimpulan dan saran atau rekomendasi.

