

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain, seiring dengan berkembangnya zaman, interaksi maupun komunikasi bisa dilakukan melalui alat atau media yang kini sudah ada yaitu teknologi. Teknologi ini menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki masyarakat untuk membantu mengetahui informasi, media komunikasi maupun hiburan. Baik itu mulai dari laptop, tablet, ponsel ataupun ponsel pintar (*gadget*). Dan salah satu perkembangan teknologi yang saat ini menjadi tren di masyarakat baik itu kalangan orang dewasa maupun anak – anak yakni teknologi berbentuk *gadget*.

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, dan pengguna nya pun tidak mengenal usia mulai dari kalangan orang dewasa maupun anak-anak sudah terbiasa dan asyik menggunakan dan mengoperasikan *gadget* dalam kehidupan sehari – hari. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone & blackberry*, serta *netbook* yang merupakan perpaduan antara komputer portabledan seperti *notebook* dan internet (Widiawati & Sugiman, 2014).

Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya digunakan oleh para pebisnis dari kalangan menengah keatas. Saat ini pengguna *gadget* tidak hanya dipakai oleh pebisnis saja, *gadget* sudah digunakan dikalangan remaja, dewasa dan lansia, serta anak-anak, bahkan *gadget* juga sudah tidak asing lagi bagi anak usia dini Maulida, (2013). Seiring dengan perkembangan zaman munculah *gadget* seperti *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur baru seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan. Hal inilah yang menjadi alasan utama sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* Nurrachmawati, (2014).

Almy Assyifa Fauziah, 2018

PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meningkatnya penggunaan *gadget* di Indonesia dikarenakan banyaknya *gadget* yang dijual dengan harga yang relatif murah yang sudah berbasis ios ataupun android. Sejalan dengan hal tersebut Di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna *gadget* berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11 tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

Anak-anak zaman sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam *gadget* yang baru didapatinya. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut. Sejalan dengan hal tersebut hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerjasama dengan UNICEF berjudul “*Digital Citizenship and Safety*”. mengatakan bahwa

“Penggunaan *gadget* usia dini dapat mengganggu konsentrasi belajar anak dan kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, maupun orang dewasa lainnya termasuk orangtua. 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet dan media digital. “

Banyak orang tua yang beralasan memberikan *gadget* pada anaknya yaitu agar anak dapat bermain tanpa harus jauh dari rumah, dengan bermain *gadget* anak juga bisa tenang dan tidak rewel, seringkali orang tua memberikan dan mengenalkan *gadget* semata-mata hanya untuk hiburan bagi anaknya tetapi tidak memperhatikan dampak ataupun manfaat *gadget* untuk anak-anak tersebut. Sejalan dengan hal tersebut Iswidhamarjaya (2013) mengungkapkan bahwa :

“Jika ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya orang tua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk usia dibawahnya misalnya pada anak berumur 2-3 tahun, memperkenalkan *gadget* boleh saja tetapi sebatas memperkenalkan pada bentuk, warna atau suara yang dihasilkannya, ini untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”.

Memberi dan mengenalkan *gadget* pada anak sebenarnya tidak ada salahnya, tetapi orang tua harus mengetahui apa tujuannya memberikan *gadget* kepada anak, orang tua juga harus mengetahui dampak akibat anak kecanduan bermain *gadget*. Banyak yang dapat dilakukan melalui *gadget*, sehingga banyak dampak yang muncul akibat anak kecanduan bermain *gadget*. Sejalan dengan hal ini menurut Psikolog Ferliana mengungkapakan bahwa :

“Menggunakan layar sentuh yang berlebihan, memberikan efek jangka panjang yang negatif. Otot-otot yang sering digunakan untuk menulis tidak terbangun. Oleh karenanya, penggunaan layar sentuh harus diimbangi oleh latihan menulis di atas kertas,”.

Terkait dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Aisyah (2015), hasil penelitiannya adalah penggunaan *gadget* pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan , Data menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain . 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu”. Berdasarkan hasil penelitain tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan *gadget*. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umunya di kota-kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan *gadget*. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik.

Kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam peggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian *gadget* pada anak. Sejalan dengan hal ini Iswemharmanjaya, (2013) mengemukakan bahwa :

“ Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk

diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebih”

Penelitian lainnya mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dilakukan oleh Pramudyawardani (2015), penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Kejadian seperti ini tentu harus menjadi bahan pertimbangan orangtua untuk memberikan *gadget* kepada anak. Banyak orang tua yang pada awalnya memberikan *gadget* untuk memudahkan komunikasi dengan anaknya namun kemudian berkembang menjadi persoalan baru yang memang terjadi di zaman modern ini. Dan hal ini memunculkan adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Maka berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Se-Kecamatan Sukasari, Kota Bandung “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi yang saat ini terjadi bahwa meningkatnya penggunaan *gadget* dikalangan anak- anak berdampak serius pada perkembangan dan pertumbuhan anak. Bagaimana persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini ? Maka dengan ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut ?

1. Bagaimana persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

- a. Tujuan Umum
Untuk mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini
- b. Tujuan Khusus
Untuk memahami persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini

1.3.2 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis
Menambah kajian konseptual tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Untuk orangtua : hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi orangtua untuk lebih berperan serta mengawasi penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.
 - 2) Untuk peneliti selanjutnya : hasil penelitian ini dapat menjadi wahana edukasi

1.4 Stuktur Organisasi Skripsi

Stuktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I : Pendahuluan yang merupakan gambaran secara umum, meliputi latar belakang masalahnya , perumusan masalah, stuktur organisasi penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi skripsi.

Bab II : Kajian teori yang meliputi : Teori persepsi , teori orangtua, teori *gadget*, dampak penggunaan *gadget* pada AUD, teori AUD .

Bab III : Berisi tentang laporan hasil penelitian yang berisi metode penelitian, sumber kepustakaan, teknik pengumpulan data, dan tahap- tahap penelitian .

Bab IV : Berisi tentang temuan dan pembahasan

Bab V : Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti sebagai hasil penelitian.