

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modern seperti sekarang ini sudah tidak asing lagi mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Indriantoro (2000;102) menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Adapun teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Adanya teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat luar biasa pada berbagai aspek kehidupan manusia. Contohnya dalam aspek pendidikan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada perkembangan *E-learning* atau proses belajar mengajar jarak jauh (Ammar, 2017). Selain pada aspek pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak pada aspek ekonomi. Dalam aspek ekonomi berkembang layanan seperti *e-bussiness*, *e-commerce* (perdagangan elektronik), *e-banking* (layanan perbankan berbasis internet) dan lain-lain (Nurita, 2012). Selain itu, TIK juga memberikan dampak pada aspek pemerintahan atau dikenal dengan istilah *E-government*. Dampak tersebut dimanfaatkan pemerintah agar pelayanan kepada masyarakat menjadi lebih efisien. Selain itu TIK dalam aspek ini juga dapat memberdayakan masyarakat agar lebih mudah untuk mengakses informasi dari pemerintah.

Perkembangan TIK berdampak pula pada berkembangnya berbagai produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara lain; komputer, laptop, televisi, radio, faksimili, telegraf dan *gadget*. Secara khusus terkait dengan *gadget*, media ini merupakan salah satu media informasi dan komunikasi yang banyak digunakan pada saat ini. Hampir semua orang mempunyai *gadget* dan memanfaatkannya untuk berbagai keperluan hidup. Menurut Widiawati dan Sugiman (2014),

gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, atau hiburan.

Gadget merupakan salah satu media informasi dan komunikasi yang memiliki banyak manfaat. Melalui *gadget* manusia dapat berinteraksi satu sama lain sehingga penggunaan *gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat. *Gadget* dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan/edukasi, informatif, serta sarana hiburan/*rekreatif*. Menurut Chusna (2017), *gadget* dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang di perlukan. Wibowo (2018) mengemukakan bahwa *gadget* digunakan sebagai sarana informasi yang digunakan untuk mencari berita-berita aktual yang sedang hangat dibicarakan. Selain menjadi sarana informasi *gadget* juga dijadikan sebagai sarana rekreatif/hiburan. Sarana hiburan dapat berupa bermain game, bermain sosial media dan lain sebagainya.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini TIK memiliki banyak manfaat. Menurut Rimm (dalam Pribadi, 2008:16) beberapa manfaat TIK untuk anak usia dini antara lain dapat menstimulasi bagi perkembangan kordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan, menstimulasi perkembangan motorik halus anak, melatih kemampuan berfikir lebih kreatif dan dapat mendorong anak untuk belajar melalui metode verbalitas dalam kata-kata tertulis atau lisan belaka.

Selain memberikan manfaat, *gadget* juga memiliki bahaya dalam pemanfaatannya, salah satu diantaranya adalah *phubbing*. Effendi (2018) menjelaskan bahwa *phubbing* adalah sebuah tindakan seseorang yang sibuk sendiri dengan *gadget* di tangannya, sehingga ia tidak memperhatikan orang yang berada disekitarnya. Selain itu Iswidharmanjaya (2014:14) menjelaskan *gadget* juga dapat membuat seseorang anak menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, mengalami radiasi serta mengalami gangguan seperti otak, mata dan tangan.

Dalam konteks anak usia dini selain memiliki manfaat *gadget* juga memiliki dampak negatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Chusna (2017: 11) bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah anak cenderung akan lebih emosional, pemberontak dan malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti makan yang harus disuap, serta radiasi yang ditimbulkan *gadget* dapat merusak

jaringan syaraf mata dan otak pada anak. Menurut hasil survey Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerjasama dengan UNICEF yang berjudul “*Digital Citizenship and safety*” menyatakan bahwa: “Penggunaan *gadget* usia dini dapat mengganggu konsentrasi belajar anak dan kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa dan orang tua”. Selain itu pemanfaatan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan kejahatan. Menurut Data KPAI tahun 2018 mengenai kasus pemanfaatan *gadget* yang berlebihan untuk anak antara lain: anak yang menjadi korban kejahatan seksual *online* berjumlah 116 kasus, anak pelaku kejahatan seksual *online* berjumlah 96 kasus, anak korban pornografi dan media sosial berjumlah 134 kasus, anak pelaku kepemilikan media pornografi berjumlah 112 kasus, anak korban *bully* di medsos berjumlah 109 kasus dan anak pelaku *bully* di media sosial berjumlah 112 kasus.

Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah. Menurut hasil seminar “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak” tahun 2016 oleh Suwarsih, *Gadget* dapat menyebabkan diantaranya adalah dapat mengganggu perkembangan otak anak sehingga dapat menimbulkan hambatan dalam berbicara serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya, selain itu dengan banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, dapat membuat anak memiliki sedikit nilai norma, edukasi dan agama. *Gadget* juga dapat mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu *gadget* juga dapat mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. Menurut Jonathan (2015) menyebutkan bahwa, penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat menyebabkan sifat individualis dan egosentris kepada serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Permasalahan pemanfaatan *gadget* pada anak usia dini ini tidak terlepas dari peran orangtua kepada anak. Orangtua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam pemanfaatan *gadget*. Iswidhamarjaya (2013) mengungkapkan bahwa: jika ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya orangtua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya sebatas

memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget*. Selain itu orangtua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Menurut Warisyah (2015), modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan *gadget* pada anak.

Beberapa penelitian terdahulu peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu. Seluruh ayah lebih banyak berada diluar rumah untuk mencari nafkah, sehingga peran ayah lebih kepada memantau kegiatan anak. Sedangkan peran ibu lebih dominan menemani anak. Terdapat juga penelitian yang menyatakan bahwa orang tua dalam perannya membagi waktu dengan pekerjaannya dan keluarganya. Akan tetapi dalam mengawasi anak mereka cenderung di bantu oleh keluarga dekatnya. Sedangkan penelitian ini akan difokuskan mengkaji mengenai sejauh mana orang tua melakukan perannya saat anak menggunakan *gadget*. Selain itu turut diungkapkan pula faktor, dampak, serta hambatan/kenadala dari peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan diatas peneliti memandang perlu adanya penelitian mengenai peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merangkum pokok masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi pihak-pihak lainnya. Berikut diuraikan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat memberi pengetahuan dalam mengetahui sejauh mana peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru dan orangtua.

a. Peneliti

Mengingat peneliti sebagai calon guru PAUD dan calon orangtua yang berkecimpung dalam dunia pengajaran, penelitian ini tentu sangat bermanfaat. Manfaatnya yaitu, dapat memberikan masukan serta informasi mengenai peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan studi komparasi bagi penelitian lanjutan dalam bidang yang relevan.

b. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan panduan sekaligus sebagai masukan dan pengembangan wawasan guru PAUD mengenai informasi tentang peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

c. Orangtua

Penelitian ini dapat dijadikan panduan, sekaligus sebagai masukan dan pengembangan wawasan Orangtua mengenai bagaimana peran orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

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

- a. Bab I Pendahuluan
yang merupakan gambaran secara umum, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II Kajian teori
Memaparkan berbagai teori dan pembahasannya yang melandasi pembahasan penelitian yang akan dilakukan
- c. Bab III Metodologi penelitian
meliputi: metode penelitian, sumber kepustakaan, teknik pengumpulan data, dan tahap-tahap penelitian.
- d. Bab IV Berisi tentang temuan dan pembahasan
- e. Bab V Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti sebagai hasil penelitian.