

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kemajuan teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi semua aspek kehidupan. Aspek-aspek kehidupan yang dimaksud antara lain pendidikan, perdagangan, perencanaan pembangunan, dan lain-lain. Pada bidang pendidikan telah digunakan sistem pembelajaran secara *on-line* yang dikenal sebagai *e-learning*. Pada bidang perdagangan telah digunakan sistem jual-beli yang dilakukan melalui media elektronik yang dikenal sebagai *e-commerce*. Adapun pada bidang perencanaan pembangunan telah digunakan sistem gerakan desa membangun berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pemanfaatannya, teknologi komunikasi dan informasi ini memanfaatkan banyak peralatan diantaranya televisi, komputer, laptop atau *notebook*, kamus elektronik, kalkulator, kamera digital, *flash disk*, radio, dan *gadget*. salah satu perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *gadget*. *Gadget* telah digunakan oleh semua kalangan, mulai dari kalangan pekerja, siswa dan mahasiswa, ibu rumah tangga, bahkan anak-anak. Kalangan pekerja biasanya menggunakan *gadget* dalam bidang komunikasi dan bisnis. Siswa dan mahasiswa menggunakan *gadget* sebagai sarana mencari informasi. Ibu rumah tangga menggunakan *gadget* sebagai sarana komunikasi dan hiburan, sedangkan anak-anak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain.

Penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan dampak positif bagi mereka karena terdapat beberapa fitur didalamnya yang dapat mendukung dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak, pola pikir anak dapat berkembang melalui bermain game anak dapat mengatur kecepatan bermain, mengolah streategi dalam permainan, dan dapat meningkatkan kemampuan otak kanan anak jika dilakukan dengan pengawasan dan bimbingan oleh orang tua (Chusna, 2017). Dengan begitu *gadget* dapat digunakan

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

untuk menstimulus beberapa aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, bahasa, seni dan beberapa aspek perkembangan lainnya. Sementara itu, Manggena (2017) menyatakan bahwa bermain game memiliki dampak positif untuk mengembangkan kemampuan manalar dan logika. Didalam *game* anak akan menemukan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka anak perlu menggunakan nalarnya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan bermain *game* mampu mengasah otak anak untuk memecahkan masalah sehingga dapat mengembangkan kemampuan bernalarnya.

Menurut Handrianto dalam Al-ayouby (2017) *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi anak seperti mengembangkan daya imajinasinya, meningkatkan kecerdasan anak, menumbuhkan rasa percaya diri, dan dapat mengembangkan kemampuan membaca, behitung, dan memecahkan sebuah permasalahan. Sedangkan menurut Roza, dkk (2018) *gadget* yang tersambung dengan jaringan internet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, edukasi, hiburan, dan hubungan sosial antar teman. *Gadget* juga memberikan berbagai dampak negatif seperti radiasi yang dapat mengganggu jaringan syaraf dan otak anak juga dapat berakibat pada menurunnya keaktifan anak menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang disekitar, serta anak akan lebih tertutup dan merasa nyaman bermain hanya dengan *gadgetnya* yang dapat menyebabkna anak kurang mempunyai sikap empati terhadap lingkungan sekitar (Chusna, 2017).

Selain itu, menurut Handrianto dalam Al-ayouby (2017) penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan menurunnya konsentrasi saat belajar, malas membaca dan menulis, menurunnya kemampuan bersosialisasi. Sedangkan menurut Roza, dkk (2018) anak akan sulit konsentrasi dalam dunia nyata, *gadget* juga dapat mengganggu fungsi *PFC (PreFrontal Cortex)* yaitu unsur didalam otak yang berperan mengontrol diri, emosi, pengambilan keputusan dan tanggung jawab, serta nilai-nilai moral lainnya. Penggunaan *gadget* pada anak biasanya digunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game*. Apabila anak terlalu lama menggunakan *gadget* untuk bermain *game* akan menimbulkan dampak negatif seperti yang

dikemukakan Manggena (2017) Anak yang memainkan *game* secara berlebihan akan mempengaruhi konsentrasi belajarnya, tidak dapat menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan, tidur pada saat proses pembelajaran, bahkan bolos sekolah.

Sebagaimana dipaparkan di atas, *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak. Oleh karena itu pemanfaatannya harus melalui pendampingan yang tepat dan intensif dari para orang tua. Menurut Imam (2018) Orang tua dapat memberikan *gadget* pada anak dibawah usia 5 tahun dengan memperhatikan durasi pemakaian misalnya setengah jam/hari dan hanya pada akhir pekan atau hari libur, selebihnya anak harus berinteraksi dengan orang lain.

Pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* begitu penting sehingga orang tua dapat mengontrol dan mengurangi penggunaannya bagi anak. Orang tua boleh saja memberikan *gadget* pada anak, tetapi perlu dibatasi intensitas waktu dan mengontrol apa saja yang dapat diakses oleh anak pada *gadgetnya* tersebut. Ferliana dalam Sahriana (2019) menjelaskan beberapa aturan yang perlu diberlakukan oleh orang tua ketika memberikan *gadget* untuk anak, yang pertama pilih sesuai usia, memberikan *gadget* pada anak usia dibawah 5 tahun sebaiknya hanya mengenakan bentuk, warna, dan suara. Kedua, hindari kecanduan, penyalahgunaan *gadget* pada anak biasanya disebabkan karena kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua saat anak masih kecil, maka anak akan melakukan hal yang sama sampai ia remaja. Ketiga, beradaptasi dengan zaman, seorang anak harus bisa menggunakan dan tahu fungsi *gadget* karena salah satu fungsi penyesuaian diri manusia dewasa ini adalah mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan menurut Trinika, dkk (2015) penggunaan *gadget* dengan kategori intensitas yang cukup tinggi pada anak usia dini adalah sekitar 45 menit dalam sehari dan digunakan lebih dari 3 kali. Penggunaan *gadget* yang baik adalah kurang dari 30 menit dan penggunaannya hanya 1-2 kali dalam sehari.

Dalam prakteknya manfaat-manfaat tersebut belum dimaksimalkan oleh anak sehingga butuh pengawasan atau bimbingan dari orang tua. Menurut Al-ayouby

(2017) bahwa anak usia dini biasanya menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan yaitu untuk menonton video kartun anak-anak, tetapi hanya beberapa anak yang menggunakan *gadget* sebagai sarana komunikasi dengan orang tua atau untuk mengakses video edukasi. Nurrachmawati (2014) menyatakan bahwa aplikasi yang terdapat dalam *gadget* bukan hanya mengenai metode belajar pengenalan huruf dan gambar, namun ada pula aplikasi hiburan, seperti sosial media, video animasi, bahkan video game. Nyatanya, anak-anak lebih tertarik memakai *gadget* sebagai sarana bermain game daripada untuk belajar. Pratama (2020) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* pada November 2014, sejumlah 98% dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang ikut serta dalam penelitian tersebut memperbolehkan anak mereka untuk menggunakan teknologi berupa komputer, tablet, dan *handphone*. Penelitian ini dilakukan pada orang tua yang memiliki anak berusia 3-8 tahun yang berasal dari Filipina, Malaysia, Singapura, dan Indonesia. Hasil survey tersebut orang tua memberikan *gadget* pada anak sebagai sarana edukasi. Namun kenyataannya pada hasil survey sebagian besar anak menggunakan *gadget* tersebut sebagai sarana hiburan seperti bermain *game*. Penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2016) menjelaskan dalam asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak pada usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun boleh diberikan *gadget* tetapi dengan batasan waktu 1 jam perhari, dan 2 jam untuk anak usia 6-18 tahun. Tetapi fakta yang terjadi di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Fakta-fakta pada paragraf di atas menjadi dasar peneliti untuk melakukan riset tentang Peran Orangtua dalam Pengembangan Kognitif Anak melalui Pemanfaatan *Gadget*. Upaya orangtua dalam menstimulus aspek perkembangan kognitif anak melalui video game interaktif dan animasi edukatif, serta batasan waktu dan bimbingan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Peneliti tertarik membahas hal tersebut karena banyaknya orang tua yang telah memberikan *gadget* sebagai sarana bermain untuk anak.

Berdasarkan yang telah peneliti temukan dari penelitian terdahulu maka penelitian ini difokuskan pada peran orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* dan upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam menstimulus perkembangan kognitif anak menggunakan media *gadget*. Terkait dengan pemanfaatan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak, telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu mengenai “Peran Orangtua dalam pengembangan kognitif anak melalui pemanfaatan *gadget*.” Menurut penelitian yang dilakukan Chusna (2017) mengenai pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak, serta dampak positif dan negatif *gadget* bagi perkembangan kognitif anak. Sedangkan Manggena (2017) membahas tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap perkembangan kognitif anak. Selain itu Al-ayouby (2017) membahas tentang dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Menurut Roza, dkk (2018) membahas tentang dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan otak anak. Selain itu menurut Imam (2018) membahas tentang peran orang tua dalam membatasi intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Menurut Ferliana dalam Sahrana (2019) membahas bagaimana cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak. Sedangkan penelitian yang dilakukan Trinika, dkk (2015) membahas tentang penggunaan *gadget* yang tepat pada anak berdasarkan intensitas waktunya. Menurut Nurrachmawati (2014) membahas tentang penggunaan *gadget* lebih dimanfaatkan sebagai sarana hiburan daripada sebagai media pembelajaran. Pratama (2020) membahas tentang peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut” Upaya Orangtua dalam Pengawasan Penggunaan *Gadget* pada Anak ” Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti ke dalam beberapa pertanyaan berikut ini:

- a. Upaya apa saja yang dapat dilakukan orang tua dalam menstimulus perkembangan kognitif anak melalui media *gadget*?
- b. Bagaimana seharusnya peran orang tua dalam membatasi intensitas waktu penggunaan *gadget* pada anak?
- c. Apa saja aplikasi yang dapat diakses oleh anak dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui upaya apa saja yang dapat dilakukan orang tua dalam menstimulus perkembangan kognitif anak melalui media *gadget*?
- b. Untuk mengetahui bagaimana seharusnya peran orang tua dalam membatasi intensitas waktu penggunaan *gadget* pada anak?
- c. Untuk mengetahui aplikasi yang dapat diakses oleh anak dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis tentang upaya orang tua dalam dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak. Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang upaya orang tua dalam dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi orang tua, agar dapat mengetahui manfaat penggunaan *gadget* bagi anak dan dapat dengan bijaksana membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan

gadget. Serta dapat mengontrol apa saja yang akan diakses oleh anak dari *gadget* dan mengatur intensitas waktu yang baik bagi anak dalam menggunakan *gadget*.

- 2) Bagi anak, agar dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitifnya secara optimal, serta memanfaatkan media audio visual untuk memberikan pengalaman bermain sambil belajar yang menyenangkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memudahkan pembahasan penelitian ini disusun berdasarkan struktur organisasi sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II, berisi tentang kajian teori yang memuat tentang konsep peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak, pembelajaran menggunakan media elektronik, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak, cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak.

Bab III, berisi tentang metode penelitian, sumber kepustakaan, teknik pengumpulan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV, berisi tentang pembahasan yang memuat temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan sebelumnya.

Bab V, berisi kesimpulan dan rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti sebagai hasil penelitian.