

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada abad ke-21 kini semakin meningkat, salah satunya pada ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami peningkatan yang cukup pesat dan berpengaruh dalam berbagai bidang (Sunita & Mayasari, 2018). Pada saat ini penggunaan media berbasis teknologi bukan hanya sebagai pilihan, akan tetapi menjadi sebuah keharusan yang harus dimiliki dalam kegiatan sehari-hari (Ratnaya, 2011). Kehidupan masyarakat tidak terlepas dari penggunaan media berbasis teknologi, seperti *handphone*, laptop, dan tablet atau biasa disebut dengan *gadget* (Sunita & Mayasari, 2018). Menurut Panji Ismail (dalam Sahriana, 2019) *gadget* saat ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan, hal tersebut dipengaruhi oleh banyaknya pasar teknologi yang bersaing sehingga menyebabkan harga *gadget* semakin terjangkau sehingga semua orang dengan kalangan usia berbeda dapat memiliki *gadget*, salah satunya *handphone* atau *smarthphone*.

Dengan semakin terjangkaunya penggunaan teknologi *gadget*, saat ini bukan hanya orang dewasa yang dapat menggunakan teknologi tersebut, namun juga dapat digunakan oleh anak usia dini (Warisyah, 2015). Dalam prakteknya penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak terlepas dari peran orang tua. Maka dari itu penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus berada di bawah pendampingan orang tua (Alia & Irwansyah, 2018), karena orang tua sebagai keluarga terdekat bagi anak dan memiliki peran yang besar dalam tumbuh kembangnya.

Keluarga merupakan unit terkecil dalam lingkungan masyarakat dan di dalamnya terdapat beberapa orang yang berkumpul, diantaranya ayah, ibu dan anak yang berada pada tempat yang sama dan saling ketergantungan (Kholifah & Widagdo, 2016). Dalam hal ini orang tua (ayah dan ibu) memiliki tanggung jawab atas keberjalanan pendidikan yang didapatkan oleh anak (Syaripudin & Kurniasih, 2016). Orang tua memiliki tanggung jawab dalam melindungi, menolong, dan membantu anak dalam melaksanakan pendidikan pada lingkup keluarga. Selain itu,

orang tua memiliki peranan yang penting sebagai teman anak dalam melakukan pendampingan pembelajaran, baik itu secara formal pada lingkungan sekolah dan informal pada lingkungan keluarga (Suminah et al., 2015).

Salah satu cara yang dapat diberikan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan aktivitas lainnya adalah melalui *gadget*. Terdapat beberapa alasan dalam pemberian *gadget* kepada anak, diantaranya : sebagai sarana pengenalan media teknologi informasi dan komunikasi kepada anak, media edukasi bagi anak, dan sebagai sarana hiburan (Zaini & Soenarto, 2019). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak terlepas dari adanya pendampingan oleh orang tua. Dengan adanya pengawasan atau pendampingan tersebut, dapat memudahkan orang tua untuk mengetahui sejauh mana *gadget* digunakan oleh anak dalam kesehariannya (Warisyah, 2015). Dalam survei yang dilakukan oleh *the Asian Parent Insight* (2014), pada ruang lingkup Asia Tenggara (Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina) terdapat 2.500 orang tua yang menjadi responden pada survei tersebut. Terdapat 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan *Handphone (Gadget)*, diantaranya : 67% menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% milik bersama (keluarga), dan 14% miliki anak (secara pribadi). Selain itu, terdapat alasan orang tua dalam memberikan fasilitas *gadget*, diantaranya : 80% sarana pendidikan, 68% pengenalan teknologi, 57% sebagai sarana hiburan, dan 55% membuat anak sibuk (kegiatan dengan *gadget*) (Nithy, 2014).

Pengawasan dan pendampingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget* adalah sebagai salah satu cara pendisiplinan waktu dalam penggunaannya (Sunita & Mayasari, 2018). Menurut ASHA (*American Speech-Language-Hearing-Association*) (dalam Batu, 2018), menyarankan durasi maksimal penggunaan *gadget* untuk anak usia dini berdasarkan tingkatan usia adalah : 0-2 tahun (0 menit/hari), 2-3 tahun (30 menit/hari), 3-4 tahun (1 jam/hari), dan 4-5 tahun (60-90 menit/hari).

Penggunaan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari dapat memberikan dampak serta keuntungan yang positif. Akan tetapi jika tidak dapat dikendalikan dalam penggunaannya dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Menurut Handrianto (dalam Triastutik, 2018), terdapat beberapa dampak positif

Fitri Rachmadiana, 2021

UPAYA ORANG TUA DALAM PENDAMPINGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

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

dalam penggunaan *gadget*, diantaranya : mengembangkan imajinasi anak, melatih kecerdasan dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengenalkan anak dalam kegiatan membaca. Selain itu, terdapat dampak negatif pada anak dalam penggunaan *gadget*, diantaranya : menurunnya tingkat daya konsentrasi anak dalam proses pembelajaran, kesulitan dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan, menimbulkan kecanduan dalam penggunaannya, terdapat gangguan kesehatan, dan dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari.

Gadget memiliki pengaruh cukup besar terhadap anak ketika digunakan secara berlebihan. Sebagaimana yang terjadi di lapangan, khususnya pada ketiga ibu partisipan yang memiliki anak usia 5-6tahun dan menggunakan *gadget* berupa *handphone* berada di Kecamatan Bojongloa Kaler Bandung. Partisipan pertama bernama Ibu Y berusia 33tahun merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak bernama G berjenis kelamin laki-laki berusia 6tahun yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. G dalam menggunakan *gadget* cenderung berlebihan, ditunjukan ketika bermain *games* atau menonton melalui *youtube* sampai dengan tiga jam lamanya. G akan marah dan menangis secara berlebihan ketika tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*. Selain itu dengan G selalu menggunakan *gadget*, G menjadi mengabaikan lingkungan sekitar, dan cenderung malas bermain bersama teman-teman.

Partisipan kedua bernama Ibu E merupakan seorang ibu rumah tangga berusia 40tahun, memiliki anak bernama D berjenis kelamin perempuan dan berusia 6tahun. D merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dengan perbedaan usia masing-masing 2tahun dengan anak kedua dan 3 tahun dengan anak ketiga. Ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan D akan fokus terhadap *gadget* yang digunakan dan mengabaikan lingkungan sekitar meskipun dalam kondisi sedang bersama kedua adiknya. Selain itu dengan selalu menggunakan *gadget* sehingga timbul perilaku D yang selalu berteriak tiba-tiba tanpa ada alasan yang jelas. Hal tersebut dipengaruhi oleh tontonan yang diakses oleh D ketika menggunakan *gadget*.

Partisipan ketiga bernama Ibu I berusia 36 tahun yang merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak berjenis kelamin laki-laki bernama H dengan usia 5 tahun. H merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Setelah menggunakan *gadget* dengan waktu cukup lama, H menjadi mengetahui berbagai macam pengetahuan yang tidak sesuai dengan usianya. Seperti yang terjadi H mampu menyanyikan lagu mamah muda sampai dengan mengetahui istilah *kissing* melalui permainan yang digunakannya. Selain itu H cenderung memperebutkan *gadget* bersama dengan adiknya ketika ingin menggunakannya dengan waktu yang sama dan tidak mau mengalah.

Temuan yang terjadi pada ketiga orang ibu di Kecamatan Bojongloa kaler Bandung dapat terjadi karena orang tua belum melakukan pendampingan terhadap anak ketika menggunakan *gadget*. Sehingga dalam penggunaannya tidak dapat terpantau dengan baik, dan munculnya pengetahuan dan perilaku yang tidak baik bagi anak. Maka dari itu orang tua diharuskan mampu melakukan pendampingan kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Hal tersebut didukung dengan pendapat yang diungkapkan oleh Sahriana (2019) bahwa orang tua memiliki peran penting dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Orang tua harus mampu mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dengan tidak berlebihan. Sehingga keuntungan positif yang didapat dalam penggunaan *gadget* lebih banyak dibandingkan hal negatif.

Berdasarkan fenomena di atas, adanya penggunaan *gadget* berlebihan dapat berpengaruh pada perkembangan anak seperti pada emosi, sosial, bahasa, serta kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak. Oleh karena itu dibutuhkan peran orang tua dalam pendampingan penggunaan *gadget* baik dalam bentuk pengawasan dan pengendalian dalam penggunaannya. Maka dari itu peneliti ingin mengkaji lebih lanjut dan melihat secara detail apa saja bentuk “Upaya Orang Tua dalam Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini”, sehingga dapat memberikan banyak manfaat bagi anak dan mampu mengarahkan menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, diantaranya :

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana upaya orang tua dalam melakukan pendampingan penggunaan *gadget* pada anak?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

1.2.2.1 Bagaimana orang tua mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*?

1.2.2.2 Bagaimana orang tua menyediakan fasilitas untuk anak dalam penggunaan *gadget*?

1.2.2.3 Bagaimana orang tua menolong anak mengatasi kesulitan dalam penggunaan *gadget*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah :

1.3.1 Tujuan Penelitian Umum

Mengetahui upaya yang dilakukan orang tua dalam pendampingan penggunaan *gadget* pada anak.

1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus.

1.3.2.1 Mengetahui bagaimana bentuk pengawasan dalam penggunaan *gadget* pada anak.

1.3.2.2 Mengetahui bagaimana orang tua menyediakan fasilitas untuk anak dalam penggunaan *gadget*.

1.3.2.3 Mengetahui bagaimana orang tua menolong anak mengatasi kesulitan dalam penggunaan *gadget*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan yang dapat mendukung berbagai macam ilmu yang berkenaan dengan *gadget* dan anak usia dini. Serta memberikan informasi kepada masyarakat umum dan orang tua secara khususnya, mengenai upaya dalam pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu bagi orang yang mengalami hal serupa mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Serta memberikan pandangan mengenai upaya atau cara yang dapat dilakukan orang tua dalam pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sumber bagi mahasiswa (peneliti berikutnya) dengan hal yang serupa seputar upaya dalam pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.5 Sistematika Penulisan Penelitian

Dalam sistematika penulisan penelitian ini terdapat beberapa bagian di dalamnya, merujuk pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No. 7867/UN40/HK2019 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, diantaranya :

1.5.1 Bab 1 Pendahuluan

Dalam bagian ini membahas mengenai struktur pendahuluan. Dimana di dalamnya terdapat beberapa bagian, diantaranya : latar belakang penelitian,

rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Pada bagian kajian pustaka terdapat berbagai macam konsep, teori, dan sumber yang dapat mendukung penelitian.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membantu peneliti dalam menjelaskan beberapa prosedur yang akan dilaksanakan peneliti dalam melaksanakan penelitian, diantaranya : adanya desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bagian Bab ini membahas mengenai temuan dan proses hasil penelitian yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung, mengacu pada hal-hal yang telah dirumuskan sebelumnya.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian ini berisi mengenai penjelasan atas hasil dari penelitian yang dilaksanakan dalam menjawab rumusan masalah yang sudah dirancang. Serta memberikan saran (rekomendasi) bagi peneliti selanjutnya.