

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun, dimana pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat. (Ristikari et al., 2018) dalam (Widayati, Safrina, & Supriyati, 2021, hal. 655) mengemukakan anak usia dini adalah periode perkembangan yang sangat sensitif terhadap kondisi lingkungan yang dipengaruhi oleh pendapatan keluarga dan program- program awal pengembangan dapat mencapai usia dewasa. Anak usia dini memiliki makna sebagai individu yang unik dimana pola pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi berkembang secara khusus dan sesuai dengan tahapannya masing- masing (Pebriana, 2017, hlm. 2). Lebih dikenal dengan masa *golden age* atau generasi emas. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan dasar- dasar aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral, dan seni. Dengan begitu, anak perlu adanya stimulus yang diberikan oleh orang terdekat, agar perkembangan anak bisa berkembang dengan baik, karena usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak. serta tahap potensi pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan usia anak dan tercapai secara optimal.

Dalam mengembangkan potensi- potensi pertumbuhan dan perkembangan anak harus melibatkan peran orang tua, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Jika anak terlalu fokus dalam menggunakan *gadget*, maka dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dalam bersosialisasi dan beradaptasi dengan orang lain atau teman sebayanya. Menurut Pebriana (2017, hlm. 9-10) mengatakan bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Maka dari itu, Peran orang tua sangat penting dalam mendidik, membesarkan dan membimbing anak. kesibukkan orang tua bekerja bukan berarti hilangnya tanggung jawab dalam melengkapi kebutuhan,

memfasilitasi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang baik kepada anak, agar dapat membantu anak menjalani kehidupan. Meski mayoritas waktu dihabiskan di tempat kerja orang tua hendaknya tetap memberikan pengasuhan, bimbingan yang tepat saat mereka berada di rumah dan bekesempatan berinteraksi dengan anak-anak.

Anak adalah anugerah dan amanah dari Tuhan maka orang tua berkewajiban menjaga, mendidik dan mengarahkan mereka agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Wibowo, 2012, hlm. 1). Orang tua merupakan pendidikan pertama dalam keluarga setelah pendidikan disekolah. Maka setiap perilaku anak mencerminkan dari sikap perilaku orang tuanya, dengan begitu orang tua perlu memberikan contoh perilaku yang baik terhadap anak saat di dalam rumah maupun di luar. Karena nantinya akan berpengaruh terhadap perkembangan mental anak, ayah dan ibu adalah pendidik awal dalam kehidupan sehari-harinya. Pekerjaan merupakan suatu yang dibutuhkan setiap manusia, untuk menghidupi kehidupan seterusnya, yang mana pada diri manusia terdapat kebutuhan-kebutuhan yang harus dicapai dan dipenuhi, untuk melangsungkan kehidupan sehari-harinya. Demi tercapai tujuan-tujuan yang sudah mereka inginkan, pekerjaan orang tua pasti bermacam-macam. Maka dari itu, keluarga memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan anak. Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana dalam kesehariannya tidak lepas dari komunikasi dan interaksi dengan manusia yang lain.

Manusia hidup di era digital, yang dimana semakin hari teknologi dunia saat ini semakin maju dengan sangat pesat kebutuhan teknologi merupakan kebutuhan yang sangat penting pada dunia saat ini, karena berkembangnya teknologi saat ini. Salah satu fasilitas yang diberikan orang tua pada zaman era digital atau modern ini adalah *gadget*. Dengan memberikannya *gadget* orang tua merasa tenang dalam menjalankan aktivitas yang lainnya, tetapi jika dilakukan terus menerus akan memiliki dampak yang negatif kepada pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebenarnya anak usia dini boleh saja diberikan *gadget*, tetapi tetap harus dipantau durasi saat penggunaannya,

seperti: boleh bermain dan memegang *gadget* hanya 30 menit dan hanya pada saat senggang. Menurut (Anggraeni, 2019) dalam penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila, 2016) mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak- anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Orang tua yang bekerja pasti akan terkendala saat membimbing dan mengawasi anak dalam kesehariannya, karena orang tua memiliki pekerjaan lain selain membimbing anaknya di rumah. Maka dari itu, orang tua akan memberikan anaknya *gadget* untuk membuat anak tenang dan nyaman.

*Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Subarkah, A,M, 2019, hlm. 127). Tentu *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak- anak, dikarenakan *gadget* menyediakan dimensi- dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam satu perangkat berbagai tujuan seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman- teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, *The Impact of using Gadgets on Children.*, 2017) dalam (Zaini & Soenarto, 2019, hal. 255) Oleh sebab itu tentu *gadget* menjadi sebuah benda yang memikat perhatian anak- anak dan hal yang susah untuk dijauhkan dari anak, jika mereka sudah mulai diperkenalkan oleh *gadget*, dikarenakan *gadget* menyediakan beragam hal yang dapat membuat anak tertarik untuk menggunakannya. Penggunaan *gadget* ini memiliki dampak negatif dan positif.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang cukup besar pada tumbuh kembang anak. Salah satunya yaitu berkurangnya aktivitas yang dilakukan oleh anak, gerak anak akan terbatas dengan terlalu seringnya menggunakan *gadget*. Selain itu penggunaan *gadget* jika terlalu lama digunakan akan berakibat pada mata dan otak. Dalam Lubis, A, M (2020, hlm. 66) mengatakan bahwa terganggunya pertumbuhan pada otak, kurangnya tidur, kelainan mental, sifat agresif yang ditimbulkan dari anak serta terdapat radiasi, mata yang akan semakin lelah dan memerah jika terlalu lama dalam melihat pencahayaan dari *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* yang terus- menerus akan menimbulkan kecanduan pada anak.

Pertumbuhan sosial anak akan terganggu, dengan tidak bersosialisasi dengan teman sebayanya ataupun orang lain, maka anak bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi, dengan begitu aktivitas motorik anak pun sangat minim. Anak akan merasa senang dan nyaman dengan terus menerus menggunakan *gadget*. Sedangkan dampak positif dari penggunaan *gadget* ini adalah anak dapat mengikuti pembelajaran terutama saat situasi pandemi Covid-19 ini yang memaksa anak untuk belajar dirumah, dan pembelajarannya menggunakan sistem online. Maka dari itu, orang tua akan menggunakan *gadget* untuk bahan pembelajaran dirumah. Selain itu, dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah anak akan terbantu dalam membaca atau menghafal, *gadget* dapat dijadikan sebagai hiburan bagi anak selagi durasi yang diberikan oleh orang tua tidak berlebihan, dan kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Dengan begitu, *gadget* tidak hanya berdampak negatif saja, tetapi penggunaan *gadget* ini memiliki dampak positif yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Dalam hal ini, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengontrolan dalam penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* di Indonesia semakin tumbuh dengan sangat pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah Indonesia (Rahmah, 2015) (dalam Zaini, M, 2019, hlm. 255). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti, 2017) (Pratama, 2018) (dalam Zaini, M, 2019, hlm. 255). Maka dari itu, Indonesia termasuk negara terpadat dan merupakan salah satu negara terbesar penggunaan teknologi digital. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini mempunyai manfaat jika dikaitkan dengan media pembelajaran edukasi yang dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung (*calistung*) anak. Menurut (Zaini, M, & Soenarto, 2019, hlm 260) menyatakan ditemukan bahwa 78% orang tua menyatakan dengan adanya aplikasi *calistung* yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini, dapat membantu dan perlu untuk menggunakan aplikasi tersebut untuk kebutuhan pembelajaran di rumah dan bertujuan untuk mengasah perkembangan kompetensi anak.

Tetapi setiap orang tua ataupun orang tua yang bekerja memiliki persepsi atau pandangan yang berbeda terhadap penggunaan *gadget* pada anaknya, khususnya pada anak usia dini. Orang tua pasti memiliki sisi positif dan negatif nya tentang bagaimana anaknya diberikan dan diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*.

Persepsi dapat dikatakan sebagai sebuah proses masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia yang terintegrasi dengan pikiran, perasaan, dan pengalaman- pengalaman individu, serta persepsi mempengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cerminan persepsi yang dimilikinya (Akbar, 2015, hal. 192 & 198). Dapat disimpulkan bahwasanya, persepsi adalah suatu pembentuk sikap, pengetahuan atau informasi, anggapan atau cara pandangan seseorang dalam menyikapi sesuatu hal yang dipengaruhi oleh pemahaman dan pengalamannya terhadap perihal tersebut. Persepsi orang tua yang bekerja menjadi faktor yang sangat penting dan juga terhadap pendidikan anak usia dini. Orang tua yang bekerja juga sangat berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan orang tua kepada anak saat penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, terdapat aspek yang harus diperhatikan juga yaitu persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Namun pada kenyataannya, masih banyak peran orang tua yang kurang dalam membimbing dan mengawasi anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di salah satu anggota keluarga, terlihat masih kurangnya pengawasan orang tua dalam hal penggunaan *gadget* pada anak. hal ini terlihat ketika kedua orang tuanya sama- sama bekerja, masalah yang dihadapinya berkenaan dengan kurangnya komunikasi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua. Di saat pandemi Covid-19 ini, anak- anak melakukan pembelajaran daring dan menggunakan *gadget* untuk kelancaraan pembelajaran daring, selain untuk belajar, anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton. Dengan begitu, anak mulai kecanduan dalam memainkan *gadget*. Meskipun demikian, orang tua berusaha mengawasi anak dengan menitipkannya kepada salah satu anggota keluarganya yaitu seorang kakak. Hal ini akan menyebabkan anak merasa bebas tanpa adanya durasi waktu yang ia miliki dalam menggunakan *gadget* dan anak sering

menghiraukan perintah kakaknya agar berhenti memainkan *gadget* nya. Orang tua terlihat kurang tegas dalam mendidik dan mengawasi anak. Sehingga anak menjadi terbiasa dalam menggunakan *gadget*, memberikan dampak yang membuat anak senang menyendiri dengan *gadget* nya, kurangnya konsentrasi dalam belajar, serta memberikan dampak malas saat belajar, ketika memainkan *gadget* anak susah diajak berkomunikasi, dan saat di minta untuk berhenti menggunakan *gadget* anak akan mengeluarkan amarahnya. Oleh karena itu, anak- anak harus dibimbing dan perlu adanya perhatian lebih dari orang- orang sekitar terutama orang tua dan keluarganya, agar memberikan pemahaman yang lebih kepada anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka orang tua harus lebih tegas dalam hal penggunaan *gadget* pada anak, agar anak bisa mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*. Anak yang memiliki kecenderungan memegang *gadget* terlalu lama cenderung memiliki keterampilan sosial yang negatif. Hal ini bahwa, ketika anak yang sering menggunakan *gadget* akan cenderung tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya terutama lingkungan keluarganya dan ketidak inginannya dalam bergaul dengan teman- teman sebayanya. Apabila orang tua mendampingi, mendidik, mengajarkan dan membuat peraturan dalam menggunakan *gadget* pada anak maka perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik. Menurut (Albarashdi, 2016) terdapat lima solusi yang dapat diadopsi orang tua untuk mengurangi dan mencegah kecanduan *gadget/smartphone* pada anak- anak, antara lain: memberikan pendidikan kepada anak terkait resiko kecanduan *gadget/smartphone*, meningkatkan program rekreasi, meningkatkan interaksi sosial di dalam maupun di luar lingkungan keluarga, mengontrol penggunaan *gadget/smartphone* anak secara teratur dan bijak, menentukan batas waktu penggunaan *gadget/smartphone*.

Ratna Pangastuti melakukan penelitian yang mana beliau menemukan pertumbuhan sosial anak yang menggunakan *gadget* hingga kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Terdapat adanya hubungan yang positif dan signifikan antara anak pengguna *gadget* dengan perkembangan sosialnya. Anak- anak lebih cenderung bersikap individual atau anak lebih suka sendiri dengan *gadget*nya. Dengan mengoptimalkan potensi diri yang

dimiliki oleh anak perlu adanya peran orang tua terhadap dalam pemakaian *gadget*. Yang menjadi elemen penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak adalah kepribadian anak.

Maka berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun”**. Maka dari itu, peneliti perlu mengetahui persepsi orang tua yang bekerja seperti apa, terhadap anak yang menggunakan *gadget*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

Bagaimana persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua yang bekerja terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### a. Secara teoritis

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta dapat memperluas wawasan terkait persepsi orang tua yang bekerja terhadap anak usia pendidikan yang sudah menggunakan atau yang sudah diperbolehkan menggunakan *gadget*. Serta menambah pengalaman khusus bagi peneliti itu sendiri serta lingkungan yang lainnya.

### b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan menambah pengetahuan bagi peneliti itu sendiri, serta orang tua, tentang pentingnya pemahaman penggunaan *gadget* bagi mereka dan anak usia dini. Selain itu, anak dapat mengendalikan diri dalam penggunaan *gadget* agar dapat tercipta komunikasi yang baik antara sesama anak maupun keluarga dan dapat menjadi masukan untuk

orang tua dalam mengasuh, mendidik, dan dapat memberikan perhatian lebih untuk anak dengan orang tua yang memiliki pekerjaan, terutama tentang penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika kepenulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab. Dimulai dengan pendahuluan sampai pada simpulan, implikasi dan rekomendasi. Adapun secara rinci, sistematika kepenulisan dalam skripsi ini dapat dilihat pada bagian di bawah ini:

- 1.5.1 Bab 1 Pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 1.5.2 Bab 2 Kajian Pustaka yang membahas mengenai teori- teori yang berkaitan dengan penelitian, yaitu membahas mengenai Gadget, Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, dan Persepsi Orang Tua Bekerja.
- 1.5.3 Bab 3 Metode Penelitian yang membahas mengenai jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu, subjek penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data.
- 1.5.4 Bab 4 Temuan dan Pembahasan yang membahas mengenai temuan yang berasal dari hasil pengolahan data serta analisis data penelitian dan pembahasannya.
- 1.5.5 Bab 5 Simpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas mengenai tafsiran dari hasil analisis penelitian serta memberikan suatu hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.