

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Orang tua merupakan orang yang paling bertanggung jawab atas seorang anak, dari sejak lahir hingga anak tumbuh menjadi pribadi yang dewasa. Orang tua mempunyai kewajiban dalam memelihara dan menjaga keberlangsungan kehidupan anaknya. Orang tua mempunyai kewajiban memenuhi kebutuhan dasar anak, menurut Anggono (2011:17-18) kebutuhan dasar anak meliputi kebutuhan fisik-biomedis (asuh), kebutuhan emosi/kasih sayang (asih), dan kebutuhan akan stimulasi mental untuk proses belajar pada anak (asah).

Peran orang tua sangatlah penting dalam pendidikan, karena pendidikan yang pertama dan utama dimulai dari lingkungan keluarga dan orang tua menjadi kunci utama terjadinya sebuah pendidikan dalam keluarga itu sendiri. Peranan orang tua bagi pendidikan anak adalah memberikan dasar pendidikan sejak dini, sehingga pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal atau pendidikan dasar bagi anak untuk masa yang akan datang.

Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa, 2017:15). Anak usia dini memiliki berbagai potensi yang ada dalam dirinya tetapi potensi tersebut masih tersembunyi. Oleh karena itu perlu diberikan stimulus yang tepat sesuai dengan tahapan usianya agar potensinya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dalam perkembangannya, tidak sedikit orang tua memberikan stimulus pada anak usia dini melalui berbagai cara, salah satu bentuk stimulus yang diberikan orang tua diantaranya dengan penggunaan gadget. Selain itu berkaitan dengan masa pandemic covid 19 dan proses pembelajaran daring, fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi fenomena baru dimana sebagian anak usia dini menggunakan gadget bukan untuk belajar saja tetapi sebagai sarana bermain baru. Akan tetapi orang tua kadang lalai untuk memeriksa atau memantau aktivitas lain yang dilakukan anak saat menggunakan gadget.

Pada dasarnya anak-anak usia dini belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gadget sehingga diperlukan pendampingan yang ketat dalam mempergunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka (Kurnia, 2014). Selain itu Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gadget serta ikut berinteraksi saat anak bermain gadget dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa *Modelling* yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gadget pada anak prasekolah.

Kenyataan di kehidupan sehari-hari orang tua sendirilah yang meminjamkan gadget kepada anak-anak saat orang tua merasa lelah atau saat orang tua ingin beristirahat. Sikap orang tua mengatur pemakaian gadget terhadap anak akan mempengaruhi perilaku anak. Sebagian orang tua ada yang membiarkan anak menggunakan gadget, sehingga tingkat kecanduan gadgetnya lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang berada di bawah kontrol orang tua dan tidak membiarkan anak bermain gadget begitu saja. Sikap ketidakpedulian ini menyebabkan sebagian perilaku anak tidak fokus belajar baik bersama orang tua ataupun bersama guru mereka. Sesama anak kadang asyik membicarakan tentang tokoh-tokoh yang ada di dalam games yang mereka mainkan

Hasil pengamatan yang dilakukan pada orang tua dan anak di RA Al-Hidayah bahwa sebagian orang tua telah membelikan, dan memberikan kebebasan bagi anak dalam penggunaan gadget. Alasan mengizinkan anak menggunakan gadget adalah untuk memperkenalkan mereka terhadap teknologi, memberikan hiburan, dan membuat anak-anak menjadi lebih tenang tidak bermain keluyuran dengan teman sebayanya. Selain itu sebagian pernyataan orang tua menjelaskan bahwa mereka melakukan pendampingan pada anak saat menggunakan gadget dalam bentuk pengawasan, komunikasi, motivasi serta pencarian informasi baru yang dibutuhkan dan disukai anak.

Disisi lain dalam praktiknya penggunaan gadget tidak diimbangi dengan pendampingan oleh para orang tua. Kebanyakan orang tua masih keliru ketika anak menggunakan gadget, tidak jarang kurang melakukan pendampingan baik dalam bentuk

komunikasi maupun pengawasan di saat anak menggunakan gadget yang seharusnya dapat mengedukasi anak-anak mereka. Sebaliknya, orang tua memberikan penguasaan penuh terhadap gadget untuk anak tanpa disandingkan dengan batasan dan pengawasan tersebut. Hal ini akan berdampak, secara langsung maupun tidak langsung menjadi bomerang bagi orang tua ketika anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan keluarga maupun orang lain. Dalam praktiknya pun orang tua menyadari bahwa sebagian dari mereka kurang melakukan pendampingan pada anak dalam pemakaian gadget yang berlebihan, sehingga menimbulkan kecanduan yang membuat anak sulit lepas dari gadget, akan tetapi orang tua hanya mampu melakukan pendampingan penggunaan gadget sebatas sewajarnya saja baik dalam bentuk komunikasi maupun pengawasan.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget anak usia dini dalam belajar diantaranya yang dilakukan Revi Ayudia, dkk (2020) dengan judul persepsi orangtua terhadap pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Limapuluh Kota Pekanbaru dengan hasilnya menunjukkan bahwa orangtua di Kecamatan Limapuluh Kota Pekanbaru tidak setuju bahwa pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun memiliki banyak manfaat yang positif bagi perkembangan anak.

Sofia Zahara, dkk (2020), peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan media sosial di tengah pandemi covid-19 menyatakan bahwa penggunaan media sosial di tengah pandemi ini tentunya menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif terhadap anak yang menggunakan media sosial. Oleh karena itu pendampingan yang diberikan orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir dampak negatif yang memungkinkan terjadi ketika anak mengakses media sosial di tengah pandemi Covid-19.

Ika Rizki Ramadhani, dkk. (2020), Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh anak didasari karena kebutuhan individual apalagi saat masa pandemi *covid-19* ini pembelajaran anak semuanya serba *online*. *Smartphone* dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan bagi anak karena menyediakan banyak informasi yang dibutuhkan. Selain hal yang menguntungkan

tersebut, penggunaan *smartphone* yang berkelanjutan ini menimbulkan efek yang buruk pula bagi perilaku anak.

Berkaitan dengan uraian diatas dan penelitian orang lain yang telah dilakukan sebelumnya peneliti memilih lokasi di Kabupaten Ciamis dengan alasan bahwa orangtua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gadget, namun pada praktiknya orangtua lebih sering membiarkan anak bermain gadget sendiri sedangkan orangtua melakukan pekerjaan yang lain, karena masih kurangnya pendampingan terhadap anak saat menggunakan gadget. Maka penelitian ini berjudul **“Pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Al-Hidayah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan demikian rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua pada anak dalam penggunaan gadget di RA Al-Hidayah?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pendampingan penggunaan gadget pada anak di RA Al-Hidayah?
3. Bagaimana dampak pendampingan gadget pada anak di RA Al-Hidayah?

1.3 Tujuan Penelitian

Di dalam proses penelitian tentu memiliki tujuannya diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua pada anak dalam penggunaan gadget di RA Al-Hidayah
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat pendampingan penggunaan gadget pada anak di RA Al-Hidayah
3. Mengetahui dampak pendampingan gadget pada anak di RA Al-Hidayah

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan demikian penelitian ini tentu memiliki manfaat secara teoritis dan praktis diantaranya sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai pendampingan orang tua pada anak usia dini.

- b. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi orang tua dalam upaya pendampingan kepada anak saat menggunakan gadget.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut ini adalah gambaran umum penulisan skripsi yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Teori, membahas teori-teori serta referensi yang berkaitan dengan Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di RA AL-Hidayah.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi instrument penelitian, analisis data, isu etika penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil penelitian serta pembahasannya mengenai hasil temuan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari seluruh hasil pengolahan data, implikasi yang diberikan kepada pihak terkait.