

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang begitu cepat dapat memberikan dampak yang sangat signifikan di dalam kehidupan masyarakat. Pada era modern seperti saat ini, keseharian masyarakat tidak pernah lepas dari penggunaan alat teknologi digital. Pada umumnya masyarakat menggunakan berbagai macam alat teknologi agar dapat membantu meringankan kegiatan sehari-hari. Tetapi seiring berkembangnya teknologi, tanpa masyarakat itu sadari bahwa terdapat dampak positif dan negatif yang bisa saja timbul seiring kemajuan teknologi tersebut. salah satu alat teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan mengirimkan informasi dengan cepat serta memiliki dampak positif dan negatif tersebut adalah *gadget*.

Gadget merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat komunikasi di era modern ini, dengan adanya *gadget* maka dapat mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi dan memberikan informasi kepada pengguna *gadget* lain. *Gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang berukuran kecil dan mempunyai fungsi untuk memudahkan penggunaanya dalam berinteraksi dan komunikasi. Novitasari (2016) dalam Pebriana (2017) mengungkapkan bahwa media memungkinkan seseorang dapat melakukan suatu interaksi sosial, khususnya sebuah kontak sosial ataupun berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. *Gadget* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai gawai, yaitu sebuah perangkat elektronik berukuran kecil dan mudah dibawa kemana saja dengan fungsi khusus dan akan selalu mengalami perubahan seiring kemajuan teknologi.

Dengan menggunakan *gadget*, seseorang dapat dengan mudah mengakses suatu informasi yang sedang terjadi di belahan dunia, tanpa harus menyaksikan secara langsung di lokasi tersebut. padahal dalam mencapai lokasi tersebut membutuhkan waktu yang lama, namun itu tidak menjadi masalah bagi orang yang memiliki

gadget, karena hanya dengan menggunakan *gadget* yang terkoneksi dengan jaringan internet, maka informasi dapat dengan mudah diperoleh hanya dengan hitungan detik. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang pasti terjadi dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia, karena semua kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan setiap inovasi baru akan tercipta guna memberikan manfaat bagi kehidupan.

Selain itu untuk saat ini kemajuan teknologi juga dapat memberikan pengaruh yang sangat besar bagi manusia, karena hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh semua orang berkaitan dengan teknologi. Setiap waktu pagi, tidak sedikit orang yang menggunakan alarm jam guna membangunkan mereka dari tidurnya, lalu setelah itu ada diantara sebagian orang yang langsung menyalakan televisi guna menonton acara yang menarik, dan menghidupkan *gadget* atau laptop untuk sekedar memeriksa media sosial seperti email, *facebook*, *whatsapp*, dan sebagainya. Kemajuan teknologi tersebut membuat hidup penggunanya lebih efektif dan cepat. Dengan adanya teknologi hiburan seperti televisi, *gadget*, video game, dan lain sebagainya yang telah berkembang begitu cepat dalam kehidupan manusia, tanpa disadari telah membuat keluarga mereka mengalami perubahan yang signifikan dalam gaya hidupnya.

Penggunaan *gadget* dalam lingkungan masyarakat dahulu hanya dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah keatas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk mempermudah urusan bisnis mereka. Akan tetapi, saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan pembisnis saja, namun sekarang *gadget* juga digunakan oleh semua lapisan masyarakat termasuk remaja dan anak-anak dibawah umur atau anak usia dini. Pada saat ini, banyak ditemui anak-anak usia dini yang mengenal *gadget* bahkan sudah pandai dalam mengoperasikannya, tanpa diajarkan sekalipun anak dapat dengan mudah mengoperasikannya karena *gadget* mempunyai fitur yang menarik sehingga membuat anak usia dini lebih cepat memahami penggunaannya. Akan tetapi penggunaan *gadget* yang sering digunakan oleh anak usia dini menimbulkan beberapa pertanyaan seperti apakah *gadget* yang digunakan oleh anak-anak usia

dini tersebut diperlukan untuk sesuatu yang berkepentingan seperti keperluan telepon, sms, atau mencari berbagai informasi yang senantiasa dilakukan oleh orang dewasa saat menggunakan *gadget*. Timbulnya pertanyaan seperti itu diakibatkan banyaknya kasus penyalahgunaan *gadget* pada anak usia dini dan dinilai terdapat dua sisi, yakni sisi positif dan negatif karena bisa mempengaruhi pikiran sang anak yang dalam masa pertumbuhan.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan. Hal ini sangat memprihatinkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini baik secara fisik maupun mental. Jika anak terlalu dibiarkan menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan sangat berpengaruh pada kesehatan mereka. Waktu istirahat anak akan berkurang dan dapat terkena efek radiasi dari teknologi tersebut. Hal ini sangat berbahaya karena efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan kanker pada anak usia dini. Pengaruh negatif lainnya dari penggunaan *gadget* adalah berkurangnya tingkat sosial atau kepekaan anak terhadap orang lain maupun lingkungan sekitarnya, dengan menggunakan *gadget* seseorang memiliki dunianya sendiri tanpa perlu berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Mereka pengguna *gadget* akan lebih senang bermain *gadget* untuk sekedar berkomunikasi ataupun melihat aplikasi yang terdapat dalam *gadget*-nya tanpa menghiraukan orang-orang disekitarnya.

Banyaknya aspek perkembangan anak yang perlu dilakukan untuk penyesuaian dalam lingkungan yang berbasis teknologi. Contohnya hal yang paling utama adalah bagaimana hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Dalam kondisi ini, orang tua berperan cukup signifikan sebagai pelindung (*protector*) dan harus bisa mengatur apa saja yang diperbolehkan untuk mempengaruhi perkembangan anak, begitupun sebaliknya apa saja yang tidak boleh mempengaruhi anak dalam masa perkembangannya.

Berdasarkan sebuah penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* pada November 2014, terdapat 98 persen dari 2.714 orang tua di benua Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan pada

2,714 orang tua yang mempunyai anak berusia 3-8 tahun, para orang tua peserta yang mengikuti penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan juga Filipina. Dari hasil survey tersebut terdapat banyaknya orang tua yang memperbolehkan anaknya menggunakan *gadget* dengan alasan sebagai alat edukasi, tetapi pada kenyataannya berdasarkan beberapa survey bahwa sebagian besar diantara anak-anak mereka menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* (Unantenne, 2014) oleh karena itu ditakutkan sang anak berpotensi berselancar lebih jauh di dalam kemajuan teknologi di usia yang belum seharusnya, karena banyaknya pemberitaan tentang perlakuan yang anak menyimpang akibat terpengaruh dari *gadget*. Menurut Riadi (2015) dalam Setianingsih (2018) mengemukakan bahwa pada tahun 2016 pengguna *gadget* di Indonesia meningkat secara signifikan dan diprediksi masuk empat besar sebagai populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *gadget* di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna.

Pada era modern ini kemudahan dalam mengakses teknologi dapat menyebabkan semua orang termasuk anak usia dini sekalipun sudah mulai bisa dalam mengoperasikan kecanggihan teknologi. Sebuah teknologi mampu menawarkan kemudahan bagi setiap penggunanya. Selain menghadirkan stimulus suara dan visual di waktu yang sama, teknologi menjadi sebuah daya tarik bagi semua orang termasuk anak usia dini karena mampu untuk mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terlebih dengan munculnya *gadget* yang memiliki banyak fungsi dan didukung dengan harganya yang terjangkau membuat sejumlah besar orang mampu memilikinya.

Oleh karena itu tidak sedikit orang tua di masa sekarang yang memberikan anaknya sebuah alat teknologi berupa *gadget*. Sehingga tanpa mereka sadari akan banyaknya fenomena anak zaman sekarang yang kecanduan terhadap *gadget*. Namun hal tersebut dianggap lumrah oleh para orang tua, dengan alasan ini adalah era digital atau dengan kata lain jika belum bisa mengoperasikan sebuah *gadget* itu dianggap masih ketinggalan zaman. Disini para orang tua belum memahami jika

seorang anak yang kecanduan *gadget* itu dapat membahayakan dirinya sendiri karena dapat mengganggu psikis dan fisik anak tersebut.

Pola asuh dan pendampingan orang tua terhadap anaknya (*parenting and accompaiment*) menjadi solusi terhadap permasalahan ini. Sebagaimana menurut Fahrurrozi dan Sutrisno (2019) dalam Karwati, dkk (2020) berpendapat bahwa pada era digital saat ini anak usia balita sudah pandai dalam penggunaan *gadget* sebagai alat untuk bermain game atau menonton sebuah film, terutama untuk saat ini anak usia balita dalam menggunakan sebuah *gadget* terasa jauh lebih pandai dibandingkan dengan orang tuanya, hal ini dikhawatirkan akan berdampak negatif karena bisa mengganggu perkembangan dan kejiwaan sang anak secara sosial maupun psikologis apabila anak terlalu dibiarkan begitu saja dalam menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dan pendampingan dari orang tuanya.

Orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap pola asuh anak terutama dalam bidang pendidikannya karena anak merupakan generasi penerus bagi orang tuanya. Sunita dan Mayasari (2017) dalam Karwati, dkk (2020) mengemukakan bahwa dalam mendidik dan membimbing seorang anak, orang tua diharuskan mempunyai kemampuan yang kreatif, terlebih dalam menyediakan sebuah alat permainan yang edukatif sebagai sarana bermain dan belajar untuk sang anak, itu semua harus disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Bahkan seiring berkembangnya zaman pengenalan terhadap teknologi juga perlu orang tua terapkan kepada anak melalui penggunaan *gadget*. Dengan syarat orang tua mampu dalam mengoperasikan sebuah *gadget*, guna sebagai contoh kepada anak dalam memberikan pendampingan terhadap penggunaan *gadget* yang sesuai dengan usia sang anak. Menurut Ariston dan Frahasini (2018) dalam Isni dan Anugrah (2021) orang tua perlu berkomunikasi dan berdiskusi dengan sang anak mengenai isi atau konten apa saja yang muncul dalam *gadget* yang digunakan oleh anaknya.

Anak usia dini merupakan peniru sempurna yang dengan kepolosannya sangat mudah ketika diarahkan kepada hal yang berdampak negatif, sudah seharusnya sebagai orang tua perlu melakukan pendampingan yang sangat ekstra dikarenakan

anak usia dini merupakan usia meniru apa yang mereka lihat, oleh karena itu orang tua bisa disebut dengan model atau contoh bagi anaknya. Orang tua yang sering menggunakan *gadget* dan dilihat oleh anak, maka ketertarikan sang anak terhadap *gadget* itu akan semakin besar karena melihat kebiasaan orang tuanya karena keluarga merupakan ujung tombak utama tempat anak belajar.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu adanya pendampingan, dibutuhkan peran orang tua sebagai pendamping anak dalam meningkatkan sebuah ilmu pengetahuan dan kecakapan yang terdapat dalam berbagai konten di sebuah alat teknologi berupa *gadget*. Pendampingan ini dilakukan agar anak tertuju kepada hal yang positif seperti menambah wawasan, melatih komunikasi, mengasah kognitif pada anak, dan lain-lain. Adapun dampak negatif yang akan timbul dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini jika tidak adanya pendampingan diantaranya malas dalam belajar, malas beraktivitas, merusak mental pada anak, dan lain-lain. Untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, sebagai orang tua harus memiliki sebuah cara dalam membatasi penggunaan *gadget* supaya tidak mengganggu terhadap aktivitas yang biasanya anak-anak lakukan seperti pada umumnya.

Tampaknya penggunaan *gadget* pada anak usia dini berikut dampak positif dan negatifnya banyak ditemukan oleh peneliti di Satuan PAUD Sejenis Ulul Azhmi, kecamatan Mekarmukti kabupaten Garut. Lembaga ini menyelenggarakan pendidikan di luar Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, dan Taman Penitipan Anak, memiliki fungsi dalam memberikan pendidikan sejak dini dan membantu meletakkan dasar kearah sikap, perilaku, perasaan, kecerdasan, sosial serta fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu penelitian terhadap orang tua murid yang anaknya terdaftar di lembaga ini perlu peneliti lakukan atas dasar perlunya pendampingan orang tua terkait dengan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dapat membuat anak mengalami gangguan tidur, malas dalam belajar, kurang bersosialisasi dengan lingkungan, malas beraktivitas serta dapat merusak mental

dan pikiran anak. Sehingga tanpa disadari perlunya pendampingan ketika anak sedang bermain *gadget* dan juga pentingnya batasan waktu agar sang anak tidak sampai kecanduan *gadget*, hal ini menjadi perhatian peneliti untuk meneliti lebih lanjut lagi terkait dengan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan bagaimana cara orang tua dalam mendampingi khususnya di lingkungan keluarga.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yang diajukan yaitu **“Pendampingan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini Dalam Perkembangan Teknologi Digital”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak sehingga dibiarkan menggunakan *gadget*.
- 1.2.2 Rendahnya kesadaran orang tua dalam mendampingi anaknya ketika bermain *gadget*.
- 1.2.3 Kurangnya pembatasan waktu yang diberikan oleh orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini dalam perkembangan teknologi digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini di SPS Ulul Azhmi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1.5.1.1 Untuk menambah wawasan bagi Pendidikan Masyarakat, khususnya mengenai Pendidikan Nonformal dan Informal (PNFI) yang diterapkan untuk membentuk pendidikan pada keluarga yang baik sesuai harapan.

1.5.1.2 Sebagai sebuah bahan pertimbangan dan perkembangan terhadap pentingnya pendampingan orang tua terhadap anak usia dini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Untuk orang tua murid Satuan PAUD Sejenis Ulul Azhmi, Penelitian ini dapat berguna bagi orang tua murid SPS Ulul Azhmi sebagai informasi dan masukan mengenai pentingnya pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget anak usia dini. Karena sebagai orang tua pastinya lebih mengerti tentang peran mereka dalam membentuk perilaku yang baik untuk anaknya.

1.5.2.2 Untuk Lembaga Satuan PAUD Sejenis Ulul Azhmi, Pendidikan ini dapat mengetahui peran penting Pendidikan informal atau Pendidikan pada keluarga yang dapat mengetahui tingkat keberhasilan Pendidikan dalam membentuk perilaku anak usia dini,

1.5.2.3 Untuk peneliti, dapat menambah wawasan tentang pentingnya pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini dalam lingkungan keluarga.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Definisi Pendampingan

Pendampingan sering disebut dengan sebuah istilah *mentorship* yang mempunyai sebuah makna pembimbing atau bisa juga disebut pengasuh. Pendampingan orang tua terhadap anak usia dini pada saat belajar merupakan sebuah upaya orang tua guna menemani, memberikan bantuan ketika anak kesulitan dalam masalah belajar, memberikan sebuah dorongan, dukungan, motivasi,

pengawasan serta memberikan fasilitas belajar kepada anak supaya semangat dalam belajar.

1.6.2 Definisi *Gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk beberapa macam alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *Iphone*, komputer/laptop, dan tab. *Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh kebanyakan orang karena kecanggihannya. Pada umumnya *gadget* memiliki ukuran yang sangat praktis dan mudah dibawa oleh penggunanya, *gadget* dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia. Namun seiring dengan teknologi yang berkembang maka *gadget* pun turut mengalami perkembangan baik itu dari segi spesifikasi, fungsi, dan ukurannya. Selain itu pada era modern seperti saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh anak remaja dan orang dewasa, melainkan anak usia dini pun tidak luput sebagai pengguna dari *gadget*.

1.6.3 Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan dan sedang berada dalam proses pertumbuhan serta perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut informasi keadaan anak usia dini di Satuan PAUD Sejenis Ulul Azhmi Kecamatan Mekarmukti sebagian anak memiliki permasalahan dalam penggunaan alat teknologi berupa *gadget* yang membuatnya kesulitan dalam belajar akibat penggunaan *gadget* yang terlalu sering maka dari itu anak usia dini memerlukan pendampingan dalam penggunaan *gadget* supaya sang anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

1.6.4 Teknologi Digital

Teknologi digital merupakan suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoprasian secara otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh computer. Teknologi digital dapat memberikan kemudahan bagi setiap aktivitas manusia

untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Teknologi digital adalah suatu sistem penghitung yang dapat dengan cepat memproses sebuah informasi berupa kode digital atau nilai-nilai numerik. Salah satu jenis teknologi digital yang berkembang seiring kemajuan zaman yaitu teknologi digital dalam bidang komunikasi. Hampir setiap harinya manusia berhubungan dengan teknologi komunikasi, contoh teknologi digital yang sering digunakan oleh manusia adalah *gadget*.