

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju yang ditandai dengan beredarnya barang-barang elektronik yang dapat membantu manusia, teknologi juga sangatlah penting digunakan untuk mengakses informasi yang *up to date* (terkini) baik dari dalam negeri hingga di dunia, sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan cara menyambungkan alat teknologi dengan koneksi internet yang sudah ada, sehingga akan mendapatkan informasi dengan mudahnya. Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, nampaknya sangat sulit memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan teknologi sekarang mampu menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan oleh manusia, awalnya perkembangan teknologi hanyalah sebagai alat untuk membantu dalam kepentingan berbisnis. Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga merasakan perkembangannya (Ngafifi, 2014). Tidak salah memang teknologi pada masa kini sangat diperlukan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak. Sebab teknologi yang digunakan sekarang berbeda jauh dengan teknologi yang diterapkan dahulu.

Pada bidang pendidikan teknologi sering digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran seperti audio visual, video, dan masih banyak lagi yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan. Keberadaan media elektronik dalam proses pembelajaran di PAUD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia

pendidikan menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan. Media pembelajaran yang diterapkan lebih menarik minat anak sehingga akan memudahkan anak untuk mengerti tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Sedangkan selain di dunia pendidikan pemanfaatan penggunaan teknologi dapat dirasakan pada lingkungan sekitar contohnya penggunaan gadget.

Teknologi yang tidak asing bagi semua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa dinamai dengan gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis (Setianingsih, 2018). Gadget diketahui memiliki banyak bentuk dan jenis dari kegunaannya. Penggunaan gadget pada anak, tidak asing kita lihat gadget pada masa kini telah memiliki berbagai macam aplikasi yang sangat bervariasi, mulai dari games yang bertemakan pembelajaran serta aplikasi yang dapat menghibur anak pada saat bermain (Novitasari, 2016). Namun kecenderungan penggunaan gadget pada anak secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan anak tidak peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli dengan intensitas penggunaan gadget pada anaknya. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di lapangan bahwa memang benar sebagian orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget sebagai teman bermainnya.

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentunya memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak, anak-anak yang terlalu sering beradaptasi dengan gadget akan lebih mudah menemukan fitur-fitur yang

belum sepatutnya ditonton oleh anak sehingga akan mengganggu perkembangan anak . Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) menemukan bahwa penggunaan perangkat teknologi oleh anak untuk game yakni(94%) orang tua menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, sedangkan sisanya mengatakan bahwa anak mereka tidak terbiasa berinteraksi dengan permainan elektronik. Waktu yang biasa digunakan anak untuk sekali bermain game (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain game. Di Indonesia penggunaan gadget dapat dalam bentuk *smartphone*,*laptop*,*tablet*,*komputer*,*kamera* dan lainnya.

Kegunaan setiap *gadget* itu berbeda-beda seperti *smartphone* kegunaannya dapat menghubungi seseorang dari jarak yang dekat hingga yang jauh. Dengan keunggulan *gadget* yang begitu banyak, ketertarikan masyarakat untuk menggunakan semakin meningkat. Faktanya *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas),tetapi juga beredar di kalangan anak-anak(usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia (usia 3-6 tahun)yang seharusnya belum layak menggunakan gadget(Novitasari, 2016). Sudah hal biasa pada saat ini mengetahui penggunaan gadget pada anak usia dini, disamping gadget memiliki berbagi macam fitur dan aplikasi,anak akan lebih merasa nyaman dapat bermain menggunakan gadget tanpa harus mengeluarkan tenaga yang banyak. Bahkan sekarang gadget dapat menjadi sahabat manusia

Penggunaan gadget untuk anak usia dini didasari dengan tipe pola asuh orang tua terhadap anaknya. Orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering kita ketahui dengan orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan gadget bagi anaknya. Menurut pendapat dari Warisyah (2015) menyatakan bahwa apabila anak sedang menggunakan gadget orang tua hendaknya mendampingi anaknya untuk bermain menggunakan gadget, sehingga orang tua dapat memilah fitur-fitur yang digunakan oleh anak, hal tersebut yang dilakukan orang tua yang memiliki pola asuh otoriter. Sedangkan orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudahkan untuk beraktifitas, tetapi orang tua yang memiliki pola asuh demokratis sering memberikan batasan terhadap penggunaan gadget pada anak jika melampaui batasnya (Noorsahiha, 2016). Selain itu jika orang tua yang memiliki pola asuh permisif akan memberikan penggunaan gadget pada anaknya tanpa memberikan pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas (Chusna, 2017).

Tipe pola asuh sangat mempengaruhi karakteristik dan perkembangan anak terhadap penggunaan media elektronik. Disamping itu harapan dari banyak orang tua terhadap anak mereka yaitu dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, ketika anak memiliki motivasi yang tinggi materi pembelajaran akan dengan mudahnya untuk dimengerti (Aulina, 2018).

Namun tidak bisa kita hindari dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak, dampak yang sering kita temui di lapangan adalah pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya yang akan terganggu karena ketergantungan menggunakan gadget yang mengakibatkan intensitas penggunaan gadget pada anak semakin tinggi, proses interaksi dengan teman disekitar juga akan lebih tidak efektif karena hanya bermain dengan gadget tanpa melakukan tatap muka secara langsung dengan temannya, selain itu dampak dari konten yang ada pada gadget sangatlah membahayakan karena konten-konten yang ada di gadget belum di filter mana saja yang untuk anak dan orang dewasa tentu sangat membahayakan apabila anak-anak menonton konten yang belum seharusnya dapat dipertontonkan beresiko merusak psikologis anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ismanto dan Onibala (dalam Sujianti, 2018) menunjukkan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain gadget, maka mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal itu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%). Di Indonesia penggunaan media gadget pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka

online setidaknya sekali dalam seminggu (Gunawan, 2017) Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Namun untuk mendukung upaya pendidikan anak usia dini tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi terutama gadget. Disamping memiliki dampak negatif tetapi gadget tetap dapat menawarkan kemudahan dan berbagai variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal (Alia, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Machmud (2018) menyatakan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget, khususnya pada anak usia dini diantaranya dapat mengasah pemahaman anak dalam berilmu, misalnya dalam penambahan kosa kata anak, dengan adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang dapat membuat anak lebih tertarik dalam belajar karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas.

Para orang tua tidak hanya mengetahui dan meyakini manfaat dari gadget, dengan adanya teknologi khususnya pada dunia pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis elektronik menimbulkan berbagai pandangan orang tua mengenai penggunaan media pembelajaran elektronik untuk anak usia dini. Menurut pandangan Amalia (2019) menyatakan bahwa para orang tua memiliki pemahaman bahwa penggunaan media elektronik sangat berguna dan memudahkan pekerjaan sehingga mereka cenderung akan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. pemahaman yang baik dari orang tua ini tidak terlepas dari faktor personal yang dimilikinya seperti pendidikannya.

Berbeda dengan pemahaman Marlin (2018) menyatakan jika orang tua memiliki pemahaman yang baik terkait penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran akan memiliki pandangan bahwa jika penggunaan media elektronik mengarah pada pembelajaran yang memiliki dampak positif orang tua akan memiliki pandangan dan memberikan penggunaan media elektronik secara tepat, tetapi orang tua juga berhak untuk melarang penggunaan media pembelajaran elektronik yang tidak mendukung proses pembelajaran hal tersebut dinilai sangat penting karena mampu menentukan masa depan dari anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas tipe pola asuh dan persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anaknya memang berbeda-beda . Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan gadget untuk anak usia dini. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang serinci-rincinya mengenai “Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh dan Persepsi Orang Tua Mengenai Media Pembelajaran Elektronik di Kabupaten Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut,dapat diidentifikasi masalah yang ditemui adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Gadget memiliki dampak positif namun juga memiliki dampak negatif hal tersebut menjadikan orang tua hendaknya bisa memberikan batasan penggunaan gadget pada anaknya.

- 1.2.1 Media pembelajaran elektronik memiliki dampak negatif namun memiliki fasilitas dan media yang populer dikalangan anak usia dini.\
- 1.2.2 Media pembelajaran berbasis teknologi juga diterapkan pada anak usia dini, penggunaannya perlu didampingi oleh orang tua namun orang tua belum tentu memiliki waktu dan melaksanakan pengawasan secara tepat.
- 1.2.3 Media elektronik yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini yang menimbulkan berbagai tanggapan orang tua mengenai dampak penggunaan dan intensitasnya.
- 1.2.4 Intensitas penggunaan gadget yang terlalu lama yang membawa dampak bagi perkembangan dan kesehatan anak.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan adanya keterbatasan waktu maka tidak semua identifikasi masalah dapat dibahas satu persatu, dikarenakan juga kemampuan yang terbatas, maka dari itu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti agar tidak menjadi kesalah pahaman dalam penerimaan dan pembahasan. Dalam pembatasan masalah ini membahas tentang:

- 1.2.1 Gadget memiliki dampak positif namun juga memiliki dampak negatif hal tersebut menjadikan orang tua hendaknya bisa memberikan batasan penggunaan gadget pada anaknya.

1.3.2 Media pembelajaran berbasis teknologi juga diterapkan pada anak usia dini, penggunaannya perlu didampingi oleh orang tua namun orang tua belum tentu memiliki waktu dan melaksanakan pengawasan secara tepat.

1.3.3 Media elektronik yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini yang menimbulkan berbagai tanggapan orang tua mengenai dampak penggunaan dan intensitasnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1.4.1 Adakah hubungan yang signifikan antara pola asuh yang dominan terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini ?

1.4.2 Adakah hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua mengenai media pembelajaran elektronik terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini ?

1.4.3 Adakah hubungan yang signifikan antara pola asuh yang dominan dan persepsi orang tua mengenai media pembelajarann elektronik secara bersama-sama dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan ,maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara pola asuh dominan terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini
- 1.5.2 Untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua mengenai media pembelajaran elektronik terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini
- 1.5.3 Untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara pola asuh dominan dan persepsi mengenai media pembelajaran elektronik secara bersama-sama dengan intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan khususnya pada pola asuh dan persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran elektronik. Serta hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai acuan untuk penggunaan media elektronik sebagai media sumber belajar agar tujuan pembelajaran untuk anak usia dini dapat tersampaikan kepada anak dengan baik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang berguna bagi anak ,serta dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan digunakan media elektronik yang mendukung pembelajaran .

2) Bagi Guru

Hail penelitian ini diharapkan bisa sebagai masukan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang baik untuk meningkatkan hasil belajar.

3) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu perbandingan dan referensi bacaan terkait dengan intensitas penggunaan gadget ditinjau dari pola asuh dan persepsi orang tua akan media pembelajaran elektronik .

