

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Di pundak merekalah kelak peradaban yang telah dibangun dan diserahkan. Kesadaran akan arti penting generasi penerus yang berkualitas mengharuskan orang tua serius membekali anak dengan pendidikan yang baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi generasi yang lebih baik dari pendahulunya.

Seperti dalam surah Al – Mujadilah ayat 11:

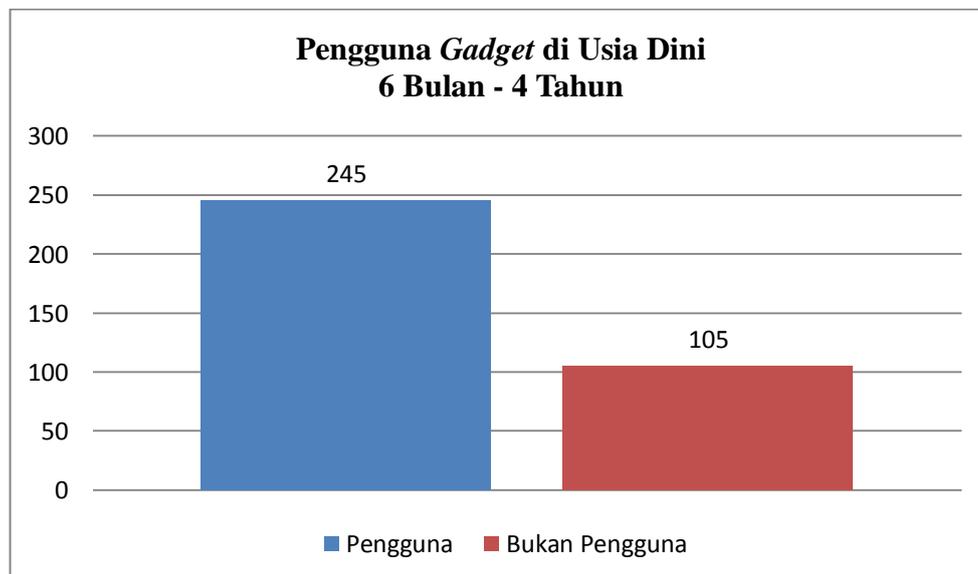
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا وَيَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ {١١}

Dari ayat di atas sudah jelas bahwa pendidikan dari sejak dini itu sangat penting akan ilmu pengetahuan karena orang yang berilmu lebih tinggi derajatnya. Mengetahui perkembangan anak merupakan hal yang esensial bagi orang tua. Dalam hal ini orang tua secara langsung memerhatikan anak-anak hal utama yang perlu dilakukan oleh orang tua. Tujuannya yaitu agar setiap perkembangan anak-anak bisa selalu dalam pengawasan orang tua dan disertai pula dengan bimbingan orang tua dan pastinya bisa menghasilkan perkembangan yang baik di dalam diri anak-anak. Oleh sebab itu setiap orang tua selalu diharapkan membimbing dan memerhatikan setiap perkembangan yang terjadi pada diri anak mereka.

Dalam perkataan Ali bin Abi Thalib:

“Jangan besarkan anakmu dengan cara orang tuamu membesarkan dulu, karena mereka lahir di zaman yang berbeda.”<sup>1</sup>

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak. Dapat dilihat, saat ini terdapat fenomena tentang anak-anak TK mengoperasikan *gadget* dengan pandai, bahkan tidak jarang pula mereka lebih mengetahui cara mengakses internet dari pada orangtua-nya. Hal ini tidak hanya disebabkan oleh dunia maya yang semakin mudah diakses, tetapi juga lemahnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak di dunia maya.<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Azizah, *Kata Mutiara Ali bin Abi Thalib*, <https://www-wattpad-com.cdn.ampproject> diakses Selasa tgl 02-07-2019.

<sup>2</sup> Novita Tandry, *Happy Parenting*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2015), h. 103.

Tabel 1.1

Data diambil dengan jumlah sampel (anak usia 6 bulan – 4 tahun ) sebanyak 350 anak dari data yang diambil didapat bahwa pengguna *gadget* sebanyak 245 anak dan yang tidak menggunakan *gadget* sebanyak 105 anak. Dari data di atas dapat menjelaskan dominannya penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan rentang usia 6 – 4 tahun sehingga diharapkan agar orang tua bisa mengawasi penggunaan *gadget* tersebut dan membatasinya.<sup>3</sup>

Masa kanak-kanak adalah sebuah masa bermain, berpetualang, belajar hal baru, dan melewati tempat-tempat baru. Jika dulu rata-rata anak masih bermain disela jam sekolahnya maka kondisi ini sulit untuk dilakukan saat ini. Sekolah *fullday*, berbagai macam les, dan tuntutan lingkungan membuat anak-anak secara tidak langsung kehilangan kesempatannya untuk bermain. Sebagai gantinya, orang tua perlu memberi peluang bagi anak untuk menjelajah dan bermain di hari libur mereka. Di satu sisi, *gadget* memang menarik dan menjadi permainan yang mengasikkan bagi anak. Di sisi lain *gadget* memiliki berbagai dampak negatif yang perlu diwaspadai oleh orangtua.

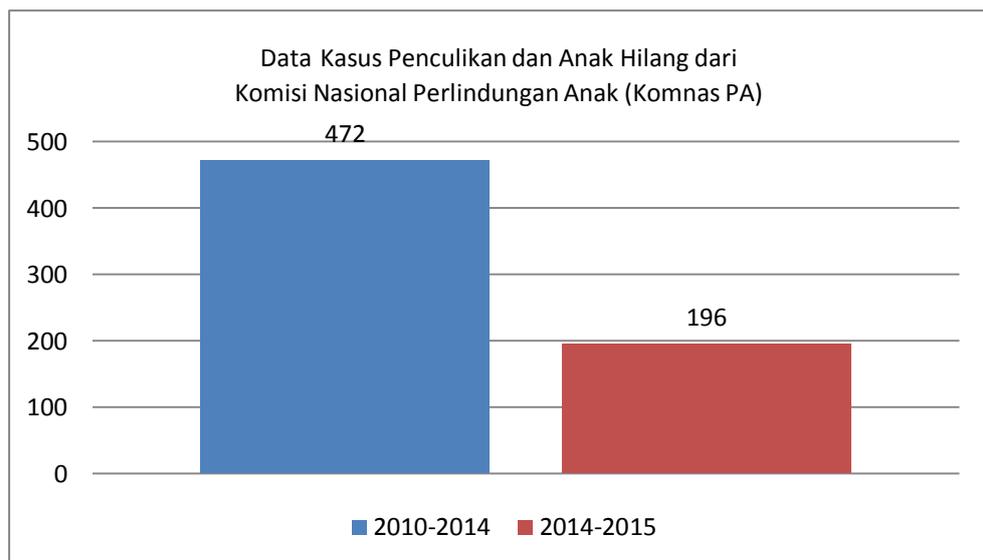
Kemajuan teknologi juga memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya. Dengan adanya *gadget* mempermudah mendapatkan informasi dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, *games* dan lain-lain.

---

<sup>3</sup> Hani Nur Fajrina, *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, (Teknologi : CNN Indonesia), <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>, di akses pada rabu, 06-02-2019, 09.35 WITA.

Menurut Handrianto, dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak, seperti berkembangnya imajinasi anak, melatih kecerdasan anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.<sup>4</sup>

Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak, seperti anak menjadi malas belajar, sulit bersosialisasi anak mengakses situs-situs dewasa, hingga peningkatan kasus kriminalitas terhadap anak, misalnya penculikan. Dalam hal ini sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memerhatikan segala aktivitas anak.



Tabel 1.2

<sup>4</sup> M.Hafiz Al-Ayouby, Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, *Skripsi*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017), h. 19, <http://digilib.unila.ac.id/31637/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. di akses pada selasa, 12-06-2018, 09.50 WITA.

Data kasus penculikan dan anak hilang pada tahun 2010 – 2014 adalah sebanyak 472 anak dan pada tahun 2014 -2015 adalah sebanyak 196 anak, Data ini di ambil dari Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA).<sup>5</sup>

Timbulnya masalah saat anak cenderung dengan gadgetnya adalah ketika gadget tidak bisa lepas dari tangan dan tidak pernah absen untuk dibawa sehingga menjadikan anak menjadi asik dengan gadget pribadinya dari pada lingkungan sekitar. Hal tersebut menjadi penyebab anak kurang memerhatikan lingkungan sekitar sehingga melupakan hal-hal kecil untuk dirinya sendiri seperti makan dan minum.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat sedang bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari – hari, bahkan untuk makanpun harus disuap dan lebih mengkhawatirkan, jika anak tidak memerdulikan orang disekitarnya atau enggan bergaul. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.<sup>6</sup>

Dalam hal pemberian pendidikan usia dini pada anak, dibutuhkan peran serta dari para orang tua dan masyarakat. Dalam hal ini tinggi rendahnya tingkat pengetahuan orang tua tentang pendidikan akan pengetahuan

---

<sup>5</sup> Andreas Gerry Tuwo, *Ada 100 Kasus Penculikan Anak di Indonesia Tiap Tahun*, (Liputan 6), <https://www.liputan6.com/news/read/2276575/ada-100-kasus-penculikan-anak-di-indonesia-tiap-tahun>, di akses pada Jumat, 21-12-2018, 17:01 WITA.

<sup>6</sup> Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, (STIT: Al - Muslibun), h. 5 – 6.

berpengaruh pada pemberian pendidikan terhadap anak. Jika pendidikan orang tua tinggi maka pengetahuan akan pentingnya pemberian pendidikan pada anak juga tinggi, termasuk pemberian pendidikan pada anak usia dini mengingat pada usia tersebut anak mengalami masa emas perkembangan yang bagus sehingga tidak boleh terlewatkan dengan sia-sia. Begitu juga jika pengetahuan orang tua tentang pendidikan rendah maka besar kemungkinan pemberian pendidikan kepada anaknya juga akan rendah, bahkan mereka tidak tahu akan adanya masa emas yang dialami oleh anaknya sehingga mereka melewatkannya begitu saja tanpa memberikan stimulus yang akan mampu mengembangkan masa emas yang dimiliki anak seperti perkembangan kognitif anak. Selain pengetahuan akan pendidikan yang dimiliki oleh orang tua, hal yang berpengaruh pada pemberian pendidikan pada anak usia dini adalah tingkat faktor ekonomi. Dengan memiliki pengetahuan akan pendidikan saja orang tua belum tentu bisa memberikan pendidikan pada anaknya, khususnya pendidikan formal.

Dari artikel yang peneliti dapatkan berdasarkan wawancara persepsi orang tua terhadap *gadget* yaitu sebagian berpendapat bahwa memberikan *gadget* yaitu untuk memfasilitasi anaknya selain itu motif atau alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya karena untuk menuruti kehendak anaknya.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bahwa di TK Kartika V-29 Banjarmasin ada beberapa anak yang terlambat dalam perkembangan bahasa di kelas B, belum bisa berbicara dengan jelas. Anak yang lain juga ada yang mengalami penghambatan dalam penglihatan anak

---

<sup>7</sup> Mayang Sari Rahayu, Motif Orang Tua memberikan Gadget kepada Anak, *skripsi*, (STKIP : PGRI Sumatera Barat 2015), h. 8. [jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id](http://jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id), diakses sabtu, 09-02-2019 09:10 WITA.

tersebut tidak bisa melihat dari jauh jadi ketika pembelajaran mulai di harus duduk paling depan. Di umurnya yang masih dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan anggota tubuh. Dari beberapa wawancara yang peneliti lakukan pada saat kunjungan awal ke sekolah TK Kartika V-29 Banjarmasin guru mengungkapkan bahwa mereka pernah mengadakan giat parenting dengan orang tua tentang *gadget* pada anak. Dari beberapa hal yang ada di atas peneliti tertarik dengan sekolah TK Kartika V-29 Banjarmasin untuk melakukan penelitian terhadap persepsi orang tua terhadap kebiasaan menggunakan *gadget* pada anak usia dini di TK Kartika V-29 Banjarmasin.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Persepsi**

Persepsi adalah pendapat, pandangan atau sikap orang tua terhadap *gadget* kepada anaknya.

### **2. Orang Tua**

Orang tua yang memiliki balita atau anak usia dini dan memberikan gadget untuk bermain di waktu orangtua-nya melakukan kegiatan lain ataupun sedang mendampingi nya.

### **3. Kebiasaan**

Kebiasaan adalah hal yang selalu anak lakukan ketika pulang sekolah dengan bermain *gadget* yang dilakukan berulang-ulang atau setiap hari.

#### **4. Gadget**

Gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi berbentuk handphone, blackberry, android, ipad, tablet, netbook ataupun iphone.

#### **5. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berumur 5-6 tahun yaitu kelas B yang berada di TK Kartika V – 29 Banjarmasin

#### **6. TK Kartika V - 29**

TK Kartika V - 29 merupakan sebuah Taman Kanak-kanak yang terletak di Jl. Gatot Subroto Komplek Pamen Rt.23 No.01 Mandau I Banjarmasin, Pengambangan, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin Prov. Kalimantan Selatan. Dimana orang tua dari anak-anak yang bersekolah disana kebanyakan bekerja sebagai tentara.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah persepsi orang tua terhadap kebiasaan menggunakan gadget pada anak usia dini di TK Kartika V – 29 ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap kebiasaan menggunakan gadget pada anak usia dini.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang anak usia dini dalam penggunaan gadget.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca.

- a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk orang tua dalam mengasuh anak, terutama tentang penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget. Jadi, guru dapat menghibau anak-anak untuk tidak selalu memainkan *gadget*.

- c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.

## F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan mengenai penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya yang dapat penulis dokumentasikan sebagai kajian pustaka yaitu:

- 1). Antonius SM Simamora (1213032010), Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul: *Persepsi Orang tua terhadap Dampak Gadget pada Anak Usia Dini di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*, membahas mengenai pendapat orangtua terhadap dampak gadget pada anak usia dini<sup>8</sup>.
- 2). Nuredah (12720003), Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul: *Peran Orangtua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak di SMPN 5 Yogyakarta*, membahas mengenai sikap orangtua dalam mengantisipasi dampak negatif *handphone* pada anak<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Antonius SM Simamora, "Persepsi Orangtua terhadap Dampak Gadget pada Anak Usia Dini di Perumahan Bukit Kemiling", *Skripsi*, (Universitas Lampung Bandar Lampung). <http://digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>, di akses pada senin, 11-06-2018, 10.25 WITA.

<sup>9</sup> Nuredah, "Peran Orangtua dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone pada Anak di SMPN 5 Yogyakarta", *Skripsi*, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta) [http://digilib.uin-suka.ac.id/20880/1/12720003\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/20880/1/12720003_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf), di akses pada selasa, 12-06-2018, 09.31 WITA.

3). M. Hafiz Al-Ayouby (1116011046), Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul: *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*<sup>10</sup>, meneliti dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

peneliti ingin meneliti tentang persepsi orangtua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Kartika V-29 Banjarmasin.

---

<sup>10</sup> M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung", *Skripsi*, (Universitas Lampung Bandar Lampung) <http://digilib.unila.ac.id/31637/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>. di akses pada selasa, 12-06-2018, 09.50 WITA.