

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Gadget* merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji serta dalam bentuk online dan offline. Tentunya barang ini bukan sekedar media hiburan semata, dilihat dari segi harga tak bisa dibilang murah dan berbagai aplikasi canggih didalam membuat gadget terkesan wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, namun penggunaan gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam menididik anaknya yang masih berusia dini. Memberikan anak usia dini fasilitas gadget sebagai sebuah apresiasi atau hanya sekedar kado ulang tahun dan menjadikan alasan agar anak betah di rumah menghambat proses psikologisnya.

Dalam perkembangan *gadget* memiliki arti yang luas gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, namun gadget juga sebagai perangkat *software*. *gadget* menjadi alat yang mampu mempermudah aktivitas manusia, karena itulah *gadget* bukan lagi menjadi barang sekunder, namun sudah menjadi barang primer bagi kebutuhan konsumen

Perkembangan anak tidak hanya melibatkan pembelajaran, tapi juga memerlukan hiburan agar anak merasa senang. Perangkat elektronik atau gadget menyediakan hiburan yang tidak membosankan dan memberikan rekreasi pada anak. Pada anak-anak usia dini atau dibawah usia prasekolah, *gadget* dapat membantu menstimulasi indera dan imajinasi anak-anak, seperti meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara serta belajar mengenali suara. Perangkat elektronik dan permainan juga memiliki efek yang positif dalam mendukung pembelajaran kognitif dan pengembangan kemampuan analisis. Hal ini dapat membantu membangun pemikiran dan inovatif dan strategis serta mendorong kreativitas pada anak. Banyak permainan yang dirancang untuk mengejar nilai

tertentu agar dapat melanjutkan permainan ke tingkat berikutnya. Hal ini dapat mendorong kemampuan matematik dan teknik seseorang dan secara psikologi memotivasi sikap seseorang agar tidak mudah menyerah. Teknologi juga membawa pengaruh yang negatif terhadap perkembangan anak diantaranya menghambat perkembangan otak, mempengaruhi prestasi mereka disekolah. Anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget sehingga mempengaruhi konsentrasi mereka terhadap pelajaran. Kebiasaan bermain gadget juga menyebabkan gaya hidup yang tidak sehat dan manajemen waktu yang tidak baik. Disamping itu, ketika anak bermain permainan yang memiliki unsur kekerasan, mereka akan cenderung lebih agresif. Teknologi modern juga berkontribusi pada kerusakan moral anak. Internet dapat memperkenalkan anak pada hal-hal buruk seperti situs pornografi.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang pesat. Setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, *laptop*, *computer tablet*, *smart phone*, dan lain lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak sebagai target pasar mereka. Pengguna perangkat elektronik atau gadget tersebut memiliki dampak positif dan negatif pada anak.

Pada zaman sekarang adalah hal yang mustahil untuk menghilangkan penggunaan *gadget* pada anak, namun ada beberapa cara untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget*. Disini orang tua memegang peranan yang sangat penting untuk memberikan Batasan serta informasi yang jelas kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget tersebut. Usahakan untuk tidak menyimpan *gadget* didalam kamar tidur anak. Berikan pengawasan ketika anak menggunakan internet dan larang anak untuk bermain permainan *online*. Orang tua juga harus berkomunikasi secara terbuka dengan anak dan saling berbagi mengenai apa yang mereka lihat atau pikir mengenai permainan yang mereka mainkan atau film yang mereka tonton.

*Gadget* di era yang serba canggih ini sangat mudah kita jumpai hal ini dapat di buktikan dengan banyaknya jenis jenis gadget yang dapat kita temukan dengan mudah dengan berbagai macam spesifikasi dari yang biasa sampai yang

canggih dan dari yang murah hingga yang mahal sekali, benda ini merupakan benda yang tidak asing lagi sampai anak kecilpun sekarang sudah banyak yang menggunakan *gadget* dan *gadget* juga mempunyai banyak kelebihan dan banyak kekurangan, dan banyak dampak yang diakibatkan *gadget* ada dampak negatif dan positif bagaimana kiat menggunakannya dan memanfaatkan kecanggihannya *gadget* tersebut dan bagaimana kita menyikapi sebagaimana fungsi *gadget* tersebut dipergunakan semestinya.

Disatu sisi ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan *gadget*. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Kemudian beberapa vendor sudah membuat aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak seperti puzzle, game kata, dan game sejenis. Anak-anak yang senang bermain *gadget* juga akan betah dirumah, ini adalah keuntungan buat orang tua yang sibuk. Jika anak berada dirumah, orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya. Beberapa orang tua juga membelikan anak anaknya *handphone*, agar mudah memonitor keberadaan anak mereka. Di daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mengawasi anak-anaknya.

Tapi disisi lain, pemakaian *gadget* sejak usia dini juga dapat membawa dampak negatif bagi anak anak, baik bahaya yang langsung kelihatan maupun bahaya yang dampaknya jangka panjang. Kemampuan psikomotorik berkurang menghabiskan waktu dengan *gadget* membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama rekan sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama rekan sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran aplikasi-aplikasi dan sistem operasional pada *gadget* menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama didepan layar *gadget*.

Manfaat *gadget* untuk anak dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Melalui *gadget* tersebut pengetahuan bisa diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa di unduh *gadget* tersebut. *Gadget* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Namun tak hanya memberikan manfaat *gadget* juga meninggalkan sejumlah dampak negatif. *Gadget* dapat menghambat perkembangan motorik anak, *gadget* dapat menimbulkan masalah perilaku dan dapat menimbulkan kesehatan fisik pada anak. Melihat kedua orang tuanya menggunakan *gadget* membuat anak tertarik ingin mencobanya juga. Apalagi jika mereka sudah menemukan aplikasi game yang ada dalam *gadget* anak akan lebih cenderung menggunakan *gadget* tersebut bisa mengganggu kesehatan anak.

Anak belajar mengenal konsep melalui gambar-gambar dan benda yang ada disekitar Piaget dalam Dhieni, (2007:2.15) gambar-gambar yang ada sesuai dengan lingkungan sekitar dan nyata pernah dilihat oleh anak, maka daya ingat anak lebih kuat dan tinggi. Anak-anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak-anak akan memperoleh pengalaman langsung yang menjadikan anak-anak terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan Bahasa khususnya dalam mengenal lambang huruf.

Apabila guru menerapkan kombinasi metode yang tepat dalam menggunakan berbagai media menarik, maka anak akan menyenangi kegiatan yang diberikan oleh guru. Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah implementasi pemanfaatan media film animasi ini pada sekolah-sekolah yang tidak memiliki ketersediaan sarana pendukung seperti LCD dan TV untuk pemutaran film animasi.

Dampak negatif dari *gadget* walau memberi begitu banyak keuntungan bagi pemakaiannya, jika tidak bijak dalam menggunakan *gadget* bisa memberikan kerugian bagi anak. Seperti mengganggu perkembangan anak dan bisa membahayakan kesehatan anak. Ada dua faktor yang menyebabkan anak-anak ketagihan berlama didepan *gadget*, pertama karena orang tua yang tidak sadar mengabaikan anak akibat sibuk dalam dunia layar elektroniknya, dan kedua orang

tua yang memahami bahaya paparan layar elektronik, dengan memberikan perhatian lebih kepada anak dan gunakan gadget dengan bijak, tentu hal itu bisa dicegah sehingga anak tidak kecanduan *gadget*.

Menurut kompas.com tanggal 16 november 2013 adapun kerugian yang kita terima adalah sebagai berikut :

Dalam bidang sosial, dengan semakin pesatnya komunikasi membuat bentuk komunikasi berubah yang asalnya berupa *face to face* menjadi tidak. Hal ini dapat menyebabkan komunikasi menjadi hampa, Seorang yang terus menerus bergaul dengan komputer akan cenderung menjadi seorang yang individualis, dengan pesatnya teknologi informasi baik di internet maupun medialainnya membuat peluang masuknya hal-hal yang berbau konografi, fornoksi maupun kekerasan semakin mudah. Kemajuan teknologi informasi komunikasi juga pasti akan semakin memperparah kesenjangan sosial yang terjadi dimasyarakat antara orang kaya dan orang miskin, Maraknya ` yang terus membayangi seperti carding, ulah cracker, manipulasi data berbagai *cyber crime* yang lainnya, menurut PAUL C SAETTLER dari california state University, sacramento , “satu hal yang pasti, interaksi anak dan komputer yang bersifat satu (orang) mengadap satu (mesin) mengakibatkan anak menjadi tidak cerdas secara sosial”.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, yang dilakukan pada anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Kihajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan kota Gorontalo, bahwa dengan menggunakan gadget dapat membuat anak malas kesekolah dan anak tidak berkonsentrasi saat menerima pembelajaran dikelas sehingga sangat penting bagi guru untuk membatasi anak menggunakan *gadget*,kecuali pada saat jam istirahat. Dari 15 anak, delapan anak yang tidak menggunakan gadget. Ini membuktikan penggunaan gadget bisa berdampak buruk pada anak.

Melihat permasalahan yang ditemui, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “**Dampak positif negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Kihajar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat Diidentifikasi beberapa masalah meliputi

1. sebagian orang tua dengan mudah memberikan *gadget* pada anak
2. Dampak emosional anak yang berkeinginan memiliki *gadget*
3. Kecanduan anak terhadap *gadget*
4. Kekerasan anak karena *gadget*

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah peneliti yaitu bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* terhadap anak di TK Negeri Pembina Kihajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan kota Gorontalo?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diterapkan tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mendeskripsikan *gadget* dan anak

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu:

### **1.5.1. Secara Teoritis**

Dengn adanya penelitian orang tua lebih mengerti pengaruh positif dan negatif penggunaan *gadget*

Dalam penelitian ini dapat menjadi acuan agar para guru paud dapat menemukan langkah afektif, apakah media teknologi berupa *gadget* merupakan media positif ataukah memang *gadget* merupakan hal negatif untuk anak usia dini.

### **1.5.2 Secara Praktis**

1. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan upaya untuk para guru agar dapat melihat dampak negatif dan memberi dampak positif untuk anak yang kecanduan *gadget*.

2. Untuk anak

Untuk anak, diharapkan agar penelitian ini akan menjadi salah satu penjelasan untuk anak bahwa gadget adalah pengaruh negatif, dan menjadi pengaruh positif dengan alasan tertentu.

3. Untuk orang tua

Penelitian ini diharapkan agar menjadikan sebuah pelajaran dan mampu mengubah cara berfikir instannya dalam mendidik anak usia dini, dan menjelaskan bahwa akan ada waktu yang tepat untuk setiap hal.