

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dan sebagai penentu bagi perkembangan anak selanjutnya, karena pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar bagi kepriadian anak sehingga anak mendapatkan pembinaan sejak dini. Pendidikan anak usia dini ini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Anak usia dini mempunyai karakter yang unik, bakat, kemampuan, dan potensi yang berbeda-beda satu sama lain, sebab anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada berbagai aspek yang berbeda pula. Seperti yang dikemukakan oleh Ibnu (dalam Annisa dkk, 2017:2) bahwa “anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya”. Seheinganya, pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini harus dapat mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak serta meningkatkan daya ingat anak.

Menurut Musbikin (dalam Delfita, 2012:2) tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan yakni, (1) Memberikan pengasuhan dan pembimbingannya yang memungkinkan anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya, (2) Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi dini, (3) Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan Sekolah Dasar, (4) Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (5) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan”. Sesuai dengan tujuan tersebut maka pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan pengasuhan, dan bimbingan sehingga anak tumbuh serta berkembang sesuai usianya, dengan menyediakan pengalaman yang menyenangkan melalui lingkungan bermain anak.

Bermain sangat erat kaitanya dengan anak-anak terutama anak usia dini. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan

proses pembelajarannya. Sehingga alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Salah satu alat permainan atau *gadget* yang bisa digunakan di pendidikan anak usia dini adalah alat permainan elektronik yang bersifat edukasi.

Pada kenyataannya *gadget* lebih banyak berpengaruh positif dan negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak yang membuat anak menjadi kecanduan diantaranya adalah: (1). Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. (2). Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikiran. (3). Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama. (4). Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. (5). Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. (Chusna dkk, 2017:320).

Sedangkan *gadget* yang berdampak positif diantaranya :

- (a). Berkembangnya imajinasi, melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa membatasi oleh kenyataan.
- (b). Melatih

kecerdasan, anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang dapat membantu melatih proses belajar. (c). Meningkatkan rasa percaya diri, anak bisa belajar dari permainan yang ada di dalam *gadget* berupa permainan yang akan mengasah daya ingat anak tersebut. (d). Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksakan.

Adapun media yang digunakan sebagai alat yang bersifat edukasi yaitu *gadget* (Permainan Memorama), yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat anak. Daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali informasi yang telah diterima dan yang telah disimpan didalam otak. Daya ingat seseorang tidak terlepas dari kemampuan otak itu sendiri untuk menyimpan informasi tersebut yang kemudian informasi yang ada didalam otak tersebut disimpan dalam bentuk memori. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyanto (dalam Dharmawan 2015: 371) daya ingat adalah kekuatan jiwa manusia untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan, pengertian-pengertian atau tanggapan-tanggapan. Kemampuan kita untuk belajar dalam arti luas sangat dipengaruhi oleh daya ingat yang kita miliki. Tanpa daya ingat kita tidak dapat mengenal diri kita atau orang lain dengan baik. Permainan Memorama (memory game) adalah sebuah permainan yang dirancang untuk melatih daya ingat anak dan konsentrasi. *Memory game* adalah suatu permainan dimana permainannya dihadapkan pada sejumlah kartu yang bergambar yang memiliki pasangan. Tugas pemain adalah mencari pasangan-pasangan gambar tersebut pada giliran yang

diberikan. Dan cara untuk memainkan permainan memorama (memory game) adalah memilih salah satu link gambar dan memilih mode atau level yang tersedia. Pemain akan memilih salah satu gambar tertutup yang selanjutnya akan dibuka dan pemain harus mencari pasangan dari antara sisa kartu yang tertutup yang ada. Jika pilihan kartu kedua salah, maka gambar akan ditutup kembali dan jika benar maka gambar akan dikeluarkan dari permainan dan skor akan ditambah. (Joni : 2013, 1-3).

Dari pengamatan awal yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan pada anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo yang berjumlah 30 orang. Ada beberapa anak yang masih kurang dalam hal daya ingat. Hal ini bisa dilihat pada saat anak melakukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya pada saat pemberian tugas ada beberapa anak yang mudah lupa instruksi yang diberikan oleh gurunya dan adapula yang belum bisa menangkap atau menyimak apa yang disampaikan oleh guru.

Upaya yang dilakukan yaitu dengan cara menggunakan media *gadget* agar dapat membantu anak dalam hal daya ingat dalam suatu proses belajar yang sedang berlangsung. Diharapkan juga dengan adanya *gadget* ini dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan daya ingat di Kelompok B TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian guna mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap daya ingat anak usia dini, dengan judul penelitian **“Pengaruh Gadget Terhadap**

## **Daya Ingat Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1). Masih terdapat anak yang masih kurang dalam hal daya ingat
- 2). Masih rendahnya daya ingat anak dalam menangkap intruksi guru
- 3). Masih berdampak negatif

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi di atas, maka peneliti mengambil rumusan yaitu, apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap daya ingat anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap daya ingat anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut:

### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi terkait pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan sebagai bahan pertimbangan penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini.

#### c. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan suasana belajar anak lebih menarik dan menyenangkan, memberikan pengalaman bagi anak, serta dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan daya ingat melalui media *gadget*.