

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat menentukan kepribadian dasar pada diri seseorang, perkembangan dari sang anak tersebut juga melibatkan lebih banyak faktor bukan hanya sekedar perkembangan fisik melainkan juga dengan perilaku, proses berfikir, emosional, serta moral dan sikapnya. Agen utama yang membentuk perkembangan tersebut tentunya ialah keluarga, lingkungan sekitar serta tempat dimana ia bersekolah.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang harus diberi modal pengetahuan, keterampilan serta karakter yang baik, dari itu semua bisa menjadi warga Negara yang cerdas serta tidak menyimpang dari ajaran moral yang telah ditanam oleh Orang Tua maupun Gurunya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pun juga telah menyebabkan budaya luar masuk dengan bebas dengan begitu derasnya. Dampak apabila tidak diberi pengawasan maka akan berdampak buruk diluar. Hal ini perlu peran dari orang tua, lingkungan serta tempat ia bersekolah sangat dibutuhkan.

Membangun karakter anak dengan demikian dibutuhkan upaya yang serius dari berbagai pihak terutama orang tua. Penanaman serta pendidikan karakter pada anak harus disiarahkan agar anak memiliki jiwa mandiri, bertanggung jawab, serta mengenal sejak kecil untuk membedakan mana yang baik dan mana itu yang buruk.

Dewasa ini gadget (gawai) sulit dilepaskan dalam kebutuhan sehari-hari, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak mempunyai gadget. Namun penggunaan gadget dikembalikan kepada orang yang menggunakan gadget tersebut, ibaratnya seperti pisau jika digunakan oleh ibu-ibu akan menjadi alat untuk memasak, tetapi jika digunakan oleh penjahat akan menjadi alat kejahatan, maka gadget bisa mendatangkan hal-hal manfaat bahkan bisa mendatangkan mudharat.

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggaman anak.

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia. Kompleksitas kehidupan manusia di masa anak, terutama masa anak usia dini, menjadi dasar pijakan utama untuk perkembangan manusia di tahap usia selanjutnya, seperti masa remaja dan dewasa. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia memulai perjalanan hidupnya di masa bayi dengan mempelajari apa yang ada di sekitarnya. Bayi mulai mempelajari hal-hal di sekitarnya lewat pengalaman yang ia alami sebagai bagian dari proses belajarnya mengenal kehidupan. Semua aspek dan

komponen yang mempengaruhi hidup manusia sejak lahir membutuhkan kombinasi yang sempurna antara faktor genetis dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, ipod, ipad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.

Penggunaan gadget semakin meningkat pada semua kalangan bahkan pada jenjang anak usia dini. Data hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengguna gadget 42,1% dari anak usia dini, terbukti penggunaan gadget pada anak usia dini dengan aktivitas menonton video atau bermain game Suryameng(2019). Secara garis besar, pengertian gadget adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. Gadget selalu

dianggap sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaanya.

Pendidikan anak usia dini adalah sebagai dasar bagi pendidikan anak berikutnya karena anak berada pada usia emasnya (*golden age*) sehingga diperlukan pemberian rangsangan dari orang lain untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal. Anak usia dini menurut NAYCE adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Peranan diasumsikan bahwa ketika seseorang menempati suatu posisi sosial tertentu, perilakunya akan ditentukan terutama oleh apa yang diharapkan ketika seseorang berada pada posisi tersebut daripada oleh karakteristik yang ada pada diri mereka dan peranan adalah paduan sifat dan pengharapan yang didefinisikan secara sosial atas berbagai macam posisi sosial

Peranan orangtua yaitu hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga di dalam masyarakat dalam mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan. Orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan.

Anak usia dini sangat rentan untuk terkena dampak negatif dari penggunaan gadget sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua ketika anak diberikan kesempatan untuk menggunakan gadget.

Berdasarkan informasi awal yang penulis peroleh dalam melakukan observasi atau prapenelitian dengan orang tua siswa menunjukkan bahwa anak-anak TK KARTIKA JAYA-XIII-4 menggunakan gadget ketika berada di rumah. Waktu

bermain gadget anak-anak tidak terbatas yaitu kurang lebih dari dua jam anak bermain gadget selepas pulang sekolah. Pada saat orang tua mengambil gadget anak memberikan respon yang negatif dengan menangis. Sehingga diperlukan peran serta pendampingan orang tua. Hal tersebutlah yang kemudian menjadikan penulis untuk mengangkat topic penelitian ***“peran pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget di Tk Kartika Jaya XIII-4”***.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Waktu bermain gadget pada anak-anak kelompok B Tk Kartika Jaya XIII-4 tidak terbatas.
2. Pada saat orang tua mengambil gadget mereka memberi respon yang negatif dengan menangis.

C. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian tidak melebar kemana-mana dan tetap fokus maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada peran pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak.
2. Penelitian ini berfokus pada bagaimana respon anak ketika didampingi serta dibimbing orang tua dalam penggunaan gadget.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana peranan orang tua dalam mendampingi anak bermain gadget?
2. Bagaimana respon anak ketika didampingi serta dibimbing orang tua dalam penggunaan gadget?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget.
2. Untuk mengetahui respon anak ketika didampingi atau dibimbing dalam penggunaan gadget oleh orang tua.

F. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk memahami sekaligus mengembangkan disiplin Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, serta menjadi literatur dalam memahami bagaimana implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua milenial berdasarkan pendidikan karakter anak usia dini.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih pada pihak-pihak dalam hal ini Guru, Orang Tua maupun anak usia dini.