

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu ciri era globalisasi adalah berkembangnya teknologi dengan pesat. Pada era ini, teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai kegiatan manusia setiap harinya terbantu karena teknologi. Pada zaman dahulu, manusia saling berkiriman pesan menggunakan surat untuk dapat berkomunikasi, namun saat ini, komunikasi dapat terjalin menggunakan teknologi layar sentuh yang canggih.

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.¹ Jadi teknologi adalah semacam perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekelilingnya secara lebih maksimal. Dengan demikian, secara sederhana teknologi bertujuan untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan manusia.

Ketika berbicara mengenai teknologi, maka televisi, komputer dan gawai merupakan perangkat yang dekat digunakan dalam keseharian baik untuk pekerjaan maupun untuk hiburan. Berbagai model menarik serta beragam fitur canggih

¹ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta : Grfindo persada, 2012), H.78.

menjadi daya tarik bagi beragam kalangan usia mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Hal ini sangat berdampak terutama pada anak-anak karena mereka lahir di era radikal yang bergantung pada teknologi.² Penggunaan teknologi dalam keseharian bukan merupakan hal baru bagi anak-anak pada era ini.

Secara umum teknologi yang paling dekat dan mudah digunakan oleh anak adalah gawai (*gadget*). Sebelum anak usia dini terekspos dengan gawai (*gadget*), anak usia dini cenderung untuk bermain bersama, berinteraksi dan bergerak secara bebas. Setelah mengenal gawai (*gadget*), anak usia dini cenderung lebih sering berinteraksi dengan gawai (*gadget*), baik milik mereka pribadi maupun meminjam milik orang tuanya. Gawai (*gadget*) menjadi barang penting bagi anak karena dapat menampilkan beragam gambar, suara dan segala kecanggihannya yang membuat anak semakin penasaran.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Newzoo, jumlah pengguna gawai (*gadget*) di dunia meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2017 jumlah pengguna gawai (*gadget*) 2,7 milyar pengguna, kemudian pada tahun 2018 naik menjadi 2,9 milyar pengguna, dan pada tahun 2019 naik kembali menjadi 3,2 milyar pengguna. Hasil survey yang dilakukan oleh eMarketer, pengguna gawai (*gadget*) di Indonesia tahun 2017 sebanyak 74,9 juta pengguna, kemudian pada tahun 2018 terdapat 83,5 juta pengguna, dan pada tahun 2019 meningkat menjadi 92 juta pengguna. Maka berdasarkan data dan prakiraan yang dilaporkan oleh Newzoo dan eMarketer, pengguna gawai (*gadget*) di dunia meningkat lebih 1 milyar setiap tahunnya dan

² Au-Yong-Oliveira, M., Gonçalves, R., Martins, J., Branco, F.: *The social impact of technology on millennials and consequences for higher education and leadership*. Telematics Inform. 35, 954–963 (2018)

pengguna gawai (*gadget*) di Indonesia bertambah lebih dari 10 juta pengguna setiap tahunnya.

Amrullah mengungkapkan berdasarkan hasil riset statistika sebanyak 17% anak berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan smartphone setiap hari, angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya. Selain itu seperti dilansir huffingtonpost, sebuah organisasi nirlaba Joan Ganz Cooney Center dan Sesame workshop melaporkan bahwa 23% orang tua memiliki buah hati berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet. Berdasarkan angka tersebut 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Widiawati dan Sugiman menyatakan bahwa di Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna gadget berumur dibawah 25 tahun. Dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7- 11tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget.³ Berdasarkan presentase data pengguna gawai (*gadget*) dari beragam kalangan usia tersebut, khususnya pada anak usia dini yang seharusnya belum dianjurkan menggunakan gawai (*gadget*), memiliki fakta di Amerika sebanyak 17% anak usia dini menggunakan gawai (*gadget*) serta di Indonesia sebanyak 9% anak usia dini menggunakan gawai (*gadget*).

Presentase peningkatan penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini juga berpengaruh terhadap kondisi yang dihadapi dunia saat ini. Hampir seluruh

³ *Ibid.*

negara di dunia dilanda oleh pandemi virus Covid-19 termasuk di Indonesia. Virus Covid-19 yang memiliki penularan begitu cepat menjadi ancaman bagi semua kalangan, terutama anak-anak. Hal tersebut berdampak kepada pembatasan sosial bagi seluruh warga Indonesia untuk bekerja dan belajar dari rumah. Kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah juga terpaksa untuk beralih ke rumah menggunakan berbagai pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Pembatasan sosial tersebut membuat anak kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan lebih banyak menghabiskan waktu bermain dan belajar bersama keluarga di rumah.. Kondisi ini mengakibatkan meningkatnya penggunaan gawai (*gadget*) di kalangan anak usia dini, baik untuk kebutuhan pembelajaran maupun untuk hiburan.

Hasil Survei KPAI pada 2020, terkait aktivitas penggunaan gawai/gadget pada anak khususnya di masa pandemi ini menunjukkan ada 71,3% anak memiliki gadget sendiri, dan 79% atau mayoritas anak tidak memiliki aturan bersama orangtua saat menggunakan gadget tersebut. Hasil survei juga menunjukkan di masa pandemi ini, banyak anak yang menggunakan gadget di luar kepentingan belajar. Di antaranya yaitu 52% anak menggunakan gadget untuk chatting dengan teman, 52% mengakses youtube, 50% mencari informasi, dan 42% bersosial media.⁴ Dapat disimpulkan bahwa pengguna gawai (*gadget*) terutama pada anak usia dini mengalami kenaikan yang cukup signifikan setiap tahunnya baik di

⁴ Kemenppa.go.id, 2020, *Berantas Perdagangan Orang dengan Modus Eksploitasi Sosial di Media Daring*, Kemen PPPA:Kenali Modusnya dan Pahami Perkembangan Teknologi, (<https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2812/berantas-perdagangan-orang-dengan-modus-eksploitasi-seksual-di-media-daring-kemen-pppa-kenali-modusnya-dan-pahami-perkembangan-teknologi>) diakses pada 2 Januari 2020, pkl. 19.09

Indonesia maupun di dunia. Peningkatan tersebut menjadi lebih tinggi dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang membatasi interaksi sosial secara langsung dan merubah kebijakan pembelajaran tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh. Realita ini yang menjadi keseharian yang harus ditanggapi dengan bijaksana baik oleh anak, orang tua, guru, maupun orang-orang terdekat anak.

Review pembahasan literatur penelitian yang dilakukan oleh Sundus M, menemukan dampak positif gawai (*gadget*) diantaranya peningkatan keterampilan motorik halus anak, peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kemampuan mengolah informasi, menalar dan mengaitkan berbagai objek, mengasah kecerdasan emosional anak melalui berbagai permainan edukatif, serta kemudahan dalam mengakses berbagai situs pendidikan maupun aplikasi yang membantu dalam proses pembelajaran anak.⁵

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi memuat dampak positif terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak. Dampak positif tersebut yaitu perkembangan kognitif dengan kemudahan mengakses berbagai situs atau aplikasi belajar maupun perkembangan emosional anak dengan mengasah keterampilan emosi saat menonton video maupun bermain permainan edukatif. Gerak jari saat memainkan gawai (*gadget*) juga dapat berperan dalam mengasah keterampilan motorik halus anak. Maka dapat dikatakan bahwa gawai (*gadget*) dapat membantu proses belajar anak.

Gawai (*gadget*) menyuguhkan beragam dampak positif bagi anak usia dini, namun penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini juga perlu mempertimbangkan dampak negatif yang ditimbulkan. Penggunaan gawai (*gadget*) dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga

⁵ Dhende, Tejashree Ramesh, *The Impact of Using Gadgets on Children's Psychology*, International Journal of Applied Research; 5(8): 157-160, 2019, H.158.

menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gawai (*gadget*) dan menikmati permainan yang ada pada fitur dalam gawai (*gadget*) tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Menurut Ameliola dan Nugraha, dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada pada anak. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gawai (*gadget*) dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata.⁶ Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak karena dapat menyebabkan obesitas serta gangguan perkembangan otak dan kompetensi sosial anak.

Tidak jarang anak usia dini yang sudah mengenal gawai (*gadget*) menjadi kecanduan dan tidak ingin terpisah dari gawai (*gadget*) yang dimilikinya. Kecanduan pada gawai (*gadget*) ini dikhawatirkan akan lebih banyak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini dibandingkan dampak positifnya. Padahal masa anak usia dini pada rentang usia 0-8 tahun merupakan masa terbaik dalam proses belajar yang hanya terjadi sekali dan tidak akan pernah terulang kembali.⁷ Melihat urgensi masa anak usia dini sebagai pondasi dalam proses belajar anak, maka periode anak usia dini ini disebut juga sebagai periode emas.

Pada periode emas ini, menurut Richard D. Kellough dalam Kuntjojo, karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Egosentris
- b) Memiliki *curiosity* yang tinggi

⁶ Warisyah, Yusmi, *Op.Chit.* H.134.

⁷ Komala, “*Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat Pada Anak Usia Dini*”, Jurnal Volume 03 No. 2, 2017, H.181.

- c) Makhluk sosial
- d) *The unique person*
- e) Kaya dengan fantasi
- f) Daya konsentrasi yang pendek
- g) Masa belajar yang paling potensial.⁸

Berdasarkan pendapat Richard D. Kellough, maka dapat disimpulkan bahwa pada periode emas anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang didukung dengan daya fantasi. Pemberian stimulasi yang sesuai sangat dibutuhkan karena pada masa ini merupakan masa belajar yang paling potensial. Orang tua juga perlu memperhatikan bahwa setiap anak memiliki keunikannya masing-masing. Maka memfasilitasi anak belajar dalam periode ini merupakan hal yang sangat esensial.

Mengingat pentingnya periode emas anak usia dini yang hanya terjadi satu kali selama rentang hidup manusia. Pemberian stimulasi yang sesuai perlu menjadi perhatian seluruh orang tua. Orang tua bertanggung jawab sepenuhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Sejak anak dalam kandungan, orang tua sudah memberikan asupan terbaik secara fisik maupun psikis untuk janin bertumbuh dan berkembang. Setelah anak dilahirkan dan memasuki masa krusial *golden age*, orang tua perlu memberikan berbagai stimulasi, penanaman karakter, nilai-nilai agama dan budaya, serta memberikan pengetahuan mengenai berbagai keterampilan yang berguna bagi anak.

Latar belakang penanaman berbagai pondasi kehidupan bagi anak ini sejalan dengan penelitian Keith Osborn, Benyamin S. Bloom tentang pertumbuhan otak manusia yang mencapai 50% di usia 0-4 tahun, kemudian akan bertambah

⁸ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1 Issue 1, 2017, H.4.

30% di rentang umur 4-8 tahun.⁹ Dapat disimpulkan sejak usia 0-8 tahun perkembangan otak anak mencapai 80%. Perkembangan otak manusia berlangsung begitu pesat pada periode anak usia dini ini. Menjadi esensial karena perkembangan otak yang begitu pesat tersebut hanya terjadi satu kali selama rentang hidup manusia.

Efektifisme perkembangan ini dapat tercapai dengan hadirnya peran orang tua dalam memberikan berbagai stimulasi optimal bagi anak. Stimulasi terbaik yang dapat diberikan orang tua berupa stimulasi yang diberikan secara langsung sehingga juga dapat mempererat kelekatan antara anak dan orang tua. Namun faktanya, saat ini kelekatan tersebut perlahan memudar dengan banyaknya penggunaan gawai (*gadget*) di kalangan anak usia dini. Anak cenderung untuk berinteraksi dengan gawai (*gadget*) yang dimilikinya sehingga mengurangi intensitas interaksi yang berpengaruh terhadap kelekatan yang dibangun bersama orang tua. Sebelum memutuskan untuk mengenalkan dan memberikan gawai (*gadget*) pada anak, orang tua perlu menelaah sikap bijaksana dan persepsi yang tepat terkait pemberian gawai (*gadget*) pada anak usia dini.

Sikap merupakan respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku tertutup.¹⁰ Maka dapat disimpulkan bahwa sikap tidak dapat langsung terlihat karena merupakan respon tertutup seseorang pada suatu stimulus.

⁹ Komaruddin Hidayat, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, cetakan ke-3 (Jakarta: Prenada Media Grup, 2015), H.6.

¹⁰ Tiara Lani, Pudji Lestari, Eka Misbahatul, *Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol. 10 No. 3, 2019, H.235.

Sikap orang tua dalam menyikapi penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini perlu menjadi perhatian karena anak usia dini dapat meniru dan mencontoh sikap yang dimunculkan oleh orang tuanya. Orang tua perlu bersikap bijaksana diantaranya menjadi role model yang baik dalam menggunakan gawai (*gadget*) dengan tidak bermain gawai (*gadget*) secara intens didepan anak serta meletakkan gawai (*gadget*) di tempat yang tidak mudah dijangkau oleh anak. Disamping menjadi role model yang baik, dalam menyikapi penggunaan gawai (*gadget*) pada anak, orang tua juga perlu membuat kesepakatan sebelum anak menggunakan gawai (*gadget*) diantaranya kesepakatan waktu penggunaan dan kesepakatan aplikasi dan situs apa saja yang boleh diakses. Hal penting lainnya yang tidak luput dari perhatian, orang tua diharapkan selalu memberikan pendampingan dan arahan ketika anak sedang bermain dengan gawai (*gadget*).

Persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini juga merupakan aspek yang tidak kalah penting. Menurut Desirato dalam Jalaluddin Ahmad, persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.¹¹ Maka berdasarkan pendapat tersebut, persepsi merupakan cara pandang berupa penyimpulan informasi atau pesan berdasarkan pengalaman.

Persepsi yang dibutuhkan oleh orang tua terkait hubungannya dengan penggunaan gawai (*gadget*) pada anak diantaranya orang tua perlu memiliki pemahaman terhadap fungsi dari gawai (*gadget*) baik untuk dirinya dan terkhusus untuk anak, mempertimbangkan urgensi kebutuhan anak akan gawai (*gadget*) yang

¹¹ Jonathan Sarwono, *Pintar Menulis Karangan Ilmiah* (Jakarta: Andi Publisher, 2015), H.21.

hendak diberikan berdasarkan pemahaman berbagai dampak positif maupun negatif yang dapat ditimbulkan. Disamping itu, sebelum memberikan gawai (*gadget*) pada anak, penting bagi orang tua untuk mengenal karakter anak serta fase pertumbuhan dan perkembangan yang sedang anak alami.

Edukasi orang tua mengenai sikap dan persepsi yang tepat terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini dapat terbangun dengan adanya kesadaran untuk membekali diri dengan berbagai pengetahuan tentang gawai (*gadget*) dan kaitannya dengan anak usia dini, serta dibantu dengan penyuluhan dari pihak berwenang mengenai pentingnya bekal pengetahuan tersebut bagi setiap orang tua agar orang tua memiliki kesiapan ketika pada akhirnya memutuskan untuk mengenalkan gawai (*gadget*) pada anak.

Pada kenyataannya, masih banyak orang tua yang belum mempersiapkan diri ketika hendak memberikan gawai (*gadget*) pada anak usia dini. Selanjutnya dalam penggunaannya, orang tua tidak memberikan pengawasan, batasan dan modeling yang baik untuk anak. Hal ini membuat anak tidak memikirkan pengaruh yang akan ditimbulkan dari penggunaan gawai (*gadget*) secara intens. Mereka bermain gawai (*gadget*) hanya untuk hiburan dan kesenangan semata.

Berdasarkan latar belakang dan penjabaran di atas, terlihat bahwa penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini merupakan hal penting yang perlu menjadi perhatian orang tua, mengingat periode emas yang berlangsung saat anak usia dini membutuhkan beragam stimulasi secara langsung, bukan dengan benda digital yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Kondisi

pandemi Covid-19 yang sedang melanda dunia juga mengakibatkan penggunaan gawai (*gadget*) menjadi meningkat dikalangan anak usia dini. Sikap dan persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini menjadi kunci utama dalam meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai (*gadget*). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Sikap dan Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai (*Gadget*) di Masa Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia 7-8 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengguna gawai (*gadget*) tidak hanya dari kalangan orang dewasa namun penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini saat ini menjadi fenomena yang tidak jarang ditemukan di masyarakat.
2. Pengguna gawai (*gadget*) pada anak usia dini yang semakin meningkat terutama pada masa pandemi Covid-19 ini dikhawatirkan menimbulkan kecanduan pada anak usia dini.
3. Penggunaan gawai (*gadget*) dapat berpengaruh positif dan negatif, pengaruh positif apabila gawai (*gadget*) digunakan dengan tepat dan sesuai kebutuhan, pengaruh negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tidak sesuai kebutuhan.
4. Sikap dan persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini menjadi faktor utama yang dapat meminimalisir dampak

negatif penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini di masa pandemic covid-19.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi masalah agar pembahasan dalam penulisan dan penelitian terfokus pada masalah yang dianggap tepat untuk diteliti. Peneliti membatasi masalah dengan judul “Sikap dan Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai (*Gadget*) di Masa Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia 7-8 Tahun”.

Kemudian orang tua yang menjadi sasaran penelitian terbatas pada orang tua yang memiliki anak usia 7-8 tahun yang sudah ataupun belum mengenalkan gawai (*gadget*) pada anaknya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sikap dan persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai (*gadget*) pada anak di masa pandemic covid-19. Orang tua dalam penelitian ini mencakup ayah atau ibu, baik berpasangan maupun orang tua tunggal, baik orang tua kandung ataupun orang tua tiri.

Anak usia 7-8 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berusia kisaran dari umur 7-8 tahun yang belum maupun sudah dikenalkan dengan gawai (*gadget*) oleh orang tuanya, bertujuan untuk melihat pola asuh penggunaan gawai (*gadget*) yang diterapkan oleh orang tua nya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah di paparkan sebelumnya, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimanakah Sikap dan Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai (*Gadget*) di masa Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia 7-8 Tahun?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat berguna dan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberi pengetahuan di bidang anak usia dini terutama terkait penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia 7-8 tahun

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi:

a. Orang Tua

Orang tua dapat mengambil manfaat dari penelitian ini, mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini, menerapkan pola asuh yang baik dalam penggunaan gawai (*gadget*)

pada anak usia dini serta mengantisipasi kecanduan gawai (*gadget*) pada anak usia 7-8 tahun.

b. Anak

Memberikan informasi dan edukasi bagi anak mengenai intensitas penggunaan gawai (*gadget*) sehingga anak dapat menyikapi batasan-batasan penggunaan gawai (*gadget*) yang tepat dan sesuai.

c. Peneliti Lanjutan

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan lebih luas mengenai penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini serta dapat mengembangkan penelitian yang lebih baik lagi pada penelitian berikutnya.

