

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi sekarang ini berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Ini membuktikan bahwa pola pikir semakin maju dan berkembang. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih dan tidak lepas dari penemu-penemu sebelumnya sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat adalah *gadget*.

Hampir setiap individu dari anak-anak hingga orang dewasa kini memiliki *gadget* semua ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena kebutuhan masyarakat sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun kebelakang. Kini kebutuhan komunikasi dan informasi menjadi hal penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh penyedia jasa layanan dari produsen *gadget* itu sendiri.

Sedangkan, *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik, dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalamnya seperti *game* dan *youtube*. *Game* di sini sangat bervariasi, mulai dari *game*

bertemakan petualangan sampai pelajaran sedangkan *youtube* juga sangat bervariasi mulai dari video pembelajaran dan serial kartun anak-anak.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan dampak positif dan negatif pada anak-anak usia dini yang berada di Paud Permata Ibu pada khususnya, Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam megasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Selain itu saat bermain *gadget* bisa diawasi oleh kedua orang tuanya, emosionalnya anak seakan-akan reda bila sudah bermain *gadget*. Dan otak anak akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain kemampuan interaktif anak tersebut saat bermain *gadget* justru menjadi titik lemahnya, saat sedang bermain *gadget*, anak sering kali tidak merespon saat di panggil. Karena anak tersebut sedang berkonsentrasi dengan permainan yang ada di *gadget* tersebut.

Pada umumnya anak-anak sangat menikmati keasikkan dalam bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah dan lingkungan bermain, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian *game* dari *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya. Kejadian seperti ini tentu saja menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Terutama lingkungan, orang tua sebagai peran utama dalam membentuk karakter kepada anak.

Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk mengetahui cara penggunaan *gadget* aplikasi, intensitas dan durasi. Dan dampak yang ditimbulkan anak setelah mengenal *gadget* di Paud Permata Ibu. Hal tersebut

perlu dilakukan mengingat berdasarkan pra riset berupa observasi di lokasi tersebut banyak anak-anak menggunakan *gadget* dan orang tua terkesan membiarkannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Masih banyak anak-anak usia dini yang menggunakan *gadget* sebagai media bermain bukan digunakan media belajar elektronik khususnya di Paud Permata Ibu Jatirejo.
2. Kurang adanya pengawasan dari orang tua sehingga anak tersebut merasa asik dengan *gadget*nya hingga bisa bermain berjam- jam.

## **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Di sini fokus penelitian akan di tujukan pada anak-anak usia dini di Paud Permata Ibu. Karena anak-anak usia dini di Paud Permata Ibu cenderung menggunakan *gadget* sebagai media bermain dari pada untuk menggunakan *gadget* sebagai media belajar.

Maka dari itu penelitian akan difokuskan bagaimana penggunaan *gadget* di gunakan sebagai media bermain. Penelitian ini juga harus didukung oleh orang tua, agar orang tua tersebut mengajari anaknya di rumah untuk menggunakan *gadget* sebagai media bermain yang benar dan sebagai media belajar.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Paud Permata Ibu Jatirejo.
2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan anak setelah mengenal *gadget* di Paud Permata Ibu Jatirejo.

### **E. Tujuan Penelitian**

Selain dari rumusan masalah, peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Paud Permata Ibu Jatirejo.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis tentang dampak yang ditimbulkan anak setelah mengenal *gadget* di Paud Permata Ibu Jatirejo.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan pembaca tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

2. Secara Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi anak, orang tua, guru dan peneliti selanjutnya.

- a. Bagi Anak

Memberikan informasi kepada anak tentang dampak penggunaan *gatget* sehingga anak dapat mengetahui betasan-batasan dalam penggunaan *gatget* yang tepat dan sesuai.

- b. Bagi Orang tua

Memberikan tambahan pengetahuan mengenai dampak *gadget* sehingga orang tua lebih mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak sesuai fungsi dan kebutuhan.

c. Peneliti Lanjutan

Sebagai referensi dan menambah pengetahuan peneliti selanjutnya tentang dampak penggunaan *gadget* serta dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi pada penelitian berikutnya.

