

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Fathoni, 2017).

Selain itu *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi yang menggunakannya. Terlebih bagi anak-anak mulai menggunakan *gadget* setiap aktifitasnya. Orang tua harus mampu memantau anak-anak dalam menggunakan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif.

2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di peruntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sehingga sering disebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan setiap apa mereka kelak jadi dewasa baik segi fisik, mental maupun kecerdasan.

Usia dini merupakan saat-saat tumbuh kembang anak untuk membentuk karakter dan kepribadian. Hal ini dapat kita lihat anak sering bertanya apa yang mereka lihat. Anak ingin tahu apa yang sedang di lihat dan membutuhkan jawaban.

3. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa.

Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* cepat dirasakan karena penggunaan yang terus-menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Penggunaan untuk orang dewasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game* atau lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game* dan menonton animasi. Pemakaiannya

pun memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

a. Aplikasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* menonton animasi atau serial kartun anak-anak melihat video pembelajaran.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan. Seperti sosial media, video, gambar, video *game*. Pada kenyataannya anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dari pada untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

b. Intensitas pemakaian *gadget* pada anak usia dini

Intensitas pemakaian *gadget* dapat di lihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau setiap minggunya berdasarkan anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari atau seminggu pasti akan mengarah kepada kehidupan anak yang cenderung hanya mepedulikan *gadget* saja katimbang bermain bersama teman di luar rumah.

Menurut Ferliana (2016), “Anak usia dini dibawah 5 tahun, boleh saja diberi *gadget*, tetapi harus diperhatikan durasi

pemakaiannya, misalnya boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perharinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 sampai 3 kali pemakaian per harinya.

Tabel 2.1
Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang dan rendah. Kategori sedang adalah pemakaian berkisar antara 40-60 menit dalam sehari dengan pemakaian 2-3 kali perhari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari

atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian maka termasuk kategori rendah. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

4. Pengertian Dampak

(KBBI, 2010) Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang didatangkan akibat baik positif atau negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa dampak adalah pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh se-seorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

5. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apa lagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya di perbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini tetapi harus ingat terdapat dampak positif dan negatif

Menurut (Handrianto, 2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

- a. Dampak positif penggunaan *gadget*

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasi yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
 - 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
 - 3) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
 - 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- b. Dampak negatif penggunaan *gadget*.
- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
 - 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menajadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radisasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang terdahulu yang berkaitan dengan penukaran tingkat kepuasan penggunaan suatu aplikasi antara lain :



Tabel 2.2

Matriks Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Judul Penelitian	Peneliti	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru	Fitra Mayenti dan Indiana Sunita	Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi dampak penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan anak usia dini di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru	Desain penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode analisis deskriptif untuk menemukan atau menjelaskan peristiwa kejadian yang terjadi pada masa sekarang.	Hasil penelitian didapatkan 48,3 % <i>Gadget</i> berdampak negative dan 57% Perkembangan anak sesuai.
2.	Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten)	Denak Sintia Rahmawati	Untuk mengetahui dan memahami dampak/pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak/moral serta mengidentifikasi bagaimana cara yang dilakukan ketika anak sudah ketergantungan gadget	Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif sehingga akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata.	Dari hasil subyek yang diteliti, ditemukan gambaran pola pikir orang tua yang bisa dilihat melalui beberapa aspek, yaitu aspek kebiasaan dan aspek cara mendidik
3.	Penelitian yang dilakukan berjudul Analisis Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus : Paud Permata Ibu Jatirejo)	Yuliar Abdi Pradana	Untuk mengetahui, dan menganalisis tentang penggunaan gadget (aplikasi dan intensitas penggunaan <i>gadget</i>) pada anak usia dini di Paud permata ibu Untuk mengetahui, dan menganalisis tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD permata ibu	Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Subjek dalam penelitian ini yaitu penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini.	Hasil penelitian penggunaan gadget pada anak usia dini adalah digunakan untuk bermain game dan menonton video di youtube, intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan orang tua. Dampak positifnya dari penggunaan gadget anak bisa lebih kreatif dan cerdas otak anak juga akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak negatifnya kemampuan interaktif anak berkurang, anak cenderung lebih mendahulukan bermain game terlebih dahulu dari pada tugas yang lain.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori saling berhubungan dengan berbagai faktor yang akan diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti (Darmawan, 2014).

Dampak yang timbul dari segi positif dan negatif tergantung dari jenis pemakainya *gadget*. Dari segi positifnya adalah orang tua tidak khawatir anak akan bermain di luar rumah, mudahnya pengawasan orang tua serta bisa digunakan sebagai metode pembelajaran, maka anak akan lebih mudah menyerap proses pembelajaran karena menggunakan video yang digemari oleh anak-anak. Akan tetapi dampak negatifnya lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak. Anak-anak lebih banyak menirukan adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan menggunakan *gadget* serta menjadi kecanduan dalam bermain game.

Kerangka pikir pada penelitian ini terpola pada suatu alur pemikiran yang terkonsep seperti pada gambar berikut ini

Bagan 2.3
Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

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