

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada fase perkembangan pesat. Tingkat daya pikir yang kuat, sehingga sangat tepat untuk memulai pembelajaran kepada anak sejak usia dini. Bagaimanapun anak usia dini saat ini akan menjadi generasi penerus dikemudian hari. Mewujudkan generasi penerus yang tangguh dan berkompotensi diperlukan pemupukan pengembangan kemampuan anak. Pembinaan dan pengembangan potensi anak dapat diupayakan melalui pembangunan di berbagai bidang.

Anak usia dini yang disebut sebagai tunas bangsa dan penerus generasi tersebut perlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan, terutama pembangunan pendidikan. Pendidikan termasuk kegiatan pembelajaran dan penanaman nilai-nilai di dalam dan diluar lembaga pendidikan formal. Bihler dan Snowman dalam Diah Harianti (1996) menekankan “anak usia dini ialah anak usia 2,5 tahun sampai dengan usia 6 tahun”. Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, termasuk *golden age*.

Pada pasal 1 ayat 14 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Disimpulkan bahwa anak pendidikan usia dini ialah pemberian rangsangan pada anak yang berusia 0-6 tahun untuk membantu perkembangan anak. Rangsangan yang diberikan tentunya akan menjadi motivasi tersendiri pada anak agar lebih antusias belajar sehingga bertumbuh dan berkembang.

Pembelajaran kepada anak usia dini haruslah optimal agar dapat menumbuhkembangkan segala potensi pada anak yang ada sejak lahir. Pembelajaran kepada anak usia dini sangat potensial dilakukan sejak dini, karena pada masa ini anak mengalami masa peka atau masa sensitif. Segala yang diterima anak melalui panca indera akan terekam dan menjadi pembelajaran pada anak. Pembelajaran yang baik didasarkan oleh sumber belajar yang menarik, sehingga anak akan lebih tertarik.

Sumber belajar sangat penting diperhatikan agar anak selalu mendapatkan pembelajaran yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pernyataan Sudono (1995) pada Usep Kustiawan (2016, h. 5) "sumber belajar merupakan segala macam yang dapat memberikan informasi maupun berbagai keterampilan pada anak, sehingga memudahkan pembelajaran anak". Secara umum, jika dilihat dari sisi pengembangannya sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu sumber belajar yang dirancang dan yang tidak dirancang. Sumber belajar yang tidak dirancang dikatakan jika sumber belajar tersebut secara tidak sengaja dimanfaatkan sebagai pembelajaran. Sumber belajar yang dirancang yaitu sumber belajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sumber belajar bisa didapat darimana saja dan kapan saja.

Pada masa anak-anak, bermain termasuk belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak yang efektif. Kerap terdengar istilah bermain sambil belajar. Saat bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran. Maka dari itu sumber belajar dapat ditemukan dimana saja, asal individu mampu mengembangkan dan memanfaatkannya. Salah satu sumber belajar bagi anak ialah *gadget*. *Gadget* yang serba fungsi. *Gadget* berhubungan erat dengan ipteks.

Ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni (IPTEKS) telah dan akan selalu membantu individu meningkatkan kualitas hidup dan peradabannya. Bangsa-bangsa di dunia berupaya mempelajari dan mengembangkan ipteks untuk menjadikan hidupnya menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Kemajuan dapat diukur dari penerapan ipteks dalam kehidupan sehari-hari oleh setiap individu. Berbagai inovasi teknologi seperti penggunaan *gadget* mengakibatkan produktivitas meningkat tinggi dan memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melihat perkembangan zaman yang sangat pesat, penggunaan *gadget* dapat dijadikan sumber belajar tambahan bagi anak. Terlepas dari sumber belajar yang dapat ditemukan darimana saja. Penggunaan *gadget* tersebut haruslah berdasarkan tujuan belajar. Orang tua harus ikut peran dalam pelaksanaan penggunaan *gadget* bagi anak. Pengawasan sangat dibutuhkan dalam hal ini.

Pada zaman era globalisasi seperti saat ini, semua kalangan mulai dari muda hingga tua, dari anak-anak sampai dewasa sudah pasti mengenal kecanggihan *gadget*. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia termasuk anak-anak. Sebagian besar individu telah menjadikannya sebagai kebutuhan

primer. Berbeda dengan kehidupan dahulu, dimana *gadget* hanya dimiliki oleh mereka pembisnis dari kalangan atas hingga menengah.

Gadget bisa berdampak sedemikian besar pada setiap individu, karena seluruh dunia ada di *gadget*. *Gadget* dapat menjawab segala pertanyaan dan pernyataan kehidupan, dengan adanya informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, pembelajaran, serta permainan edukatif dan religi. Kehadiran *gadget* telah berhasil menjadi model pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak main *gadget* sampai lupa waktu. Terdapat ramalan “ketika datang era informasi, peran tenaga pendidik akan semakin berkurang melihat perkembangan yang sangat pesat pada penggunaan komputer berbasis jaringan yang merupakan salah satu contoh *gadget* telah digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan” (Farid Ahmadi, 2017 h. 4).

Terlebih pada masa pandemi ini, menuntut semua kegiatan dilakukan dari rumah. Seluruh dunia dituntut untuk memenuhi dan melakukan segala kebutuhan seperti pendidikan melalui teknologi. Keberadaan e-learning ataupun pembelajaran dalam jaringan tidak terlepas dengan keberadaan *gadget* yang semakin maju di dunia ini.

Menurut penelusuran peneliti terdapat pendapat bahwa kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton film, mendengarkan lagu, bermain *game*, maupun aplikasi lainnya (Rahman dkk., 2020, h. 83). Semua kegiatan yang dilakukan anak-anak tersebut bukan seutuhnya dapat dikatakan sebagai belajar. Semua tergantung dengan ada atau tidaknya manfaat yang didapat anak pada kegiatan tersebut. Sebagaimana pengertian belajar menurut pandangan Behaviorisme pada buku Masitoh dkk. (2005, h. 69) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dapat diamati (*observable*) dan

dapat diukur (*measurable*)". Pada buku tersebut terdapat eksperimen yang dicontohkan Thorndike (1913) dan Skinner (1938), "kaum behavioris mengembangkan hipotesis bahwa proses belajar merupakan penerapan hubungan stimulus-respon". Motivasi belajar anak berasal dari luar. Penggunaan *gadget* dikatakan akan menjadi sumber belajar jika adanya rangsangan yang didapat anak, maka penerapan hubungan stimulus-respon perlu dilakukan agar anak termotivasi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi terdahulu di dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo, terdapat sekitar 8 anak dari 12 anak yang menggunakan *gadget*. Anak-anak dituntut untuk mampu dan memahami proses pembelajaran dalam jaringan. Mereka melakukan proses belajar mengajar melalui *gadget* yaitu *handphone*. Tugas sekolah dikirim dan dikerjakan menggunakan *gadget*. Berperannya *gadget* bagi kehidupan anak, membuat anak harus dibimbing dan dapat merasakan manfaat *gadget* sebagai alat sumber belajar.

Kenyataan yang terjadi ialah dalam melaksanakan pembelajaran diluar jam persekolahan anak lebih sering menonton di Youtube dan bermain *games* menggunakan *gadget* sampai lupa waktu. Menonton di Youtube dari pagi sampai sore, bahkan sampai terlambat jam makan. Bermain *games* sampai tidak mendengar jika orang tua memanggil. Mengaplikasikan sosial media dalam kegiatan sehari-hari, berfoto dan selalu membuat video. Anak lebih tertarik menggenggam *gadget* daripada mengerjakan pekerjaan lainnya, misalnya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sekolah. Anak mengoperasikan *gadget* tanpa adanya pemberian jadwal dari orang tua sebelumnya sehingga membuat anak lupa waktu dan menimbulkan rasa candu pada anak. Anak tidak ingin terlepas dari *gadget*, bahkan jam pembelajaran dari sekolah telah selesai.

Penggunaan *gadget* oleh anak umur 5-6 tahun di daerah tersebut tidak sesuai dengan jam proporsional selayaknya anak usia 5-6 tahun yaitu sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari diluar jam penggunaan untuk kebutuhan belajar.

Harapan pada penelitian ini ialah agar pemberian jadwal bagi anak saat menggunakan *gadget* diterapkan, sebab tanpa adanya batasan waktu yang diberikan dapat mengakibatkan rasa candu pada anak saat menggunakan *gadget*. Hal tersebut akan membuat anak menggunakan dan mengoperasikan *gadget* dalam waktu yang berlebihan. Pengawasan orang tua terhadap anak yang sedang menggunakan *gadget* sangat diperlukan, agar anak hanya menggunakan *gadget* sesuai ranah dan usianya. *Gadget* juga dapat berdampak buruk bagi anak bila salah digunakan.

Kusuma dkk., (2019) menyatakan bahwa ”penggunaan *gadget* di kelompok B RA A1 Wafi berkualifikasi cukup, hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini berada pada kategori rendah”. Penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif dan positif pada anak. Dampak dilihat dari beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua.

Hasil survei dalam penelitian Indian Sunita & Eva Mayasari (2018, h. 511) yaitu peneliti ingin menelaah keefektifan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar pada anak dengan pengawasan orang tua. Hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget*.

Penelitian lain dilakukan oleh (Hastri dan Rahmita, 2018), ditemukan bahwa adanya pengaruh dalam penggunaan sumber belajar melalui *gadget*. Faktanya dalam proses pembelajaran, siswa efektif menggunakan *gadget* sebagai sumber

belajar. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh dan juga signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

Penelitian berikutnya yang dapat menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian oleh (Nanang Sahriana, 2019), dengan teknik kajian literatur menyatakan bahwa *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Penelitian (Ria Novianti dan Meyke Garzia, 2020) menyatakan bahwa secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan 40% anak mengamuk jika tidak diberikan *gadget*. Kondisi ini memperlihatkan ketergantungan anak terhadap *gadget* yang cukup tinggi. Sedangkan tujuan Ayah/Bunda memberikan *gadget* pada anak didapatkan persentase sebesar 22% supaya anak lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel, sedangkan terbanyak lain-lain sebesar 34%.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo".

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus dalam penelitian ini adalah

1. Tingkat penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.
2. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana tingkat penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.
2. Bagaimana penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.
2. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut uraian manfaat penelitian:

1. 6. 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan informasi sebagai upaya pengembangan wawasan keilmuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini khususnya pada penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun.

1. 6. 2. Manfaat Praktis

1. 6. 2. 1 Bagi Orang tua

Penelitian ini sebagai arahan kepada orang tua yang merupakan salah satu pemberi rangsangan pada anak agar memahami penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun

1. 6. 2. 2 Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan perbandingan bagi peneliti lain mengenai penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun.