

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini semua orang pasti sudah mengenal berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan dari berbagai kalangan, mulai dari anak kecil sampai dewasa, mereka sudah terbiasa memakai peralatan TIK, seperti laptop, tablet, iPhone, handphone, dan game. Handphone atau telepon genggam mulai dari fitur yang sederhana sampai kompleks tampilannya. Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Dan pada akhir-akhir ini banyak orang tua yang membelikan *gadget* untuk anaknya yang masih dini. Banyak orang tua beralasan agar anak tidak rewel. Peran orang tua yang seharusnya sebagai tempat untuk bermain anak sekarang telah tergantikan dengan *gadget*. Padahal masa anak usia dini adalah masa emas dimana tumbuh dan berkembangnya psikis anak. Di masa emas anak usia dini harus banyak gerak agar tumbuh kembangnya optimal. Apabila di masa anak-anak sering berada di depan gadget akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya tidak optimal baik fisik maupun psikis.

Informasi dan teknologi merupakan faktor Menjadi poin yang sangat penting bagi kehidupan manusia Saat ini. Teknologi informasi dalam era globalisasi dan era Digital telah menawarkan bentuk perubahan bagi setiap manusia Bahkan kehadirannya cenderung memiliki pengaruh pada peradaban manusia pesatnya perkembangan teknologi informasi yang Menyebabkan perubahan secara cepat.<sup>1</sup>

TIK (Teknologi dan komunikasi) secara dramatis mengubah personal,bisnis dan ekonomi kita. Indonesia sebagai suatu negara kepulauan sangat membutuhkan sebuah sistem komunikasi strategis dan menjangkau seluruh wilayah negara kesatuan republik indonesia secara efektif.

Penggunaan teknologi di dunia semakin hari semakin meningkat. Sejalan dengan pendapat sudarsono bahwa teknologi merupakan suatu ilmu pengetahuan dan perkembangan dalam sebuah industri. Banyak orang yang menggunakan teknologi sebagai suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan. Teknologi yang banyak dignakan biasanya menggunakan teknologi gadget. *Gadget* sudah tersebar luas dilingkungan sekitar dan masyarakat. Mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa sudah bisa menggunakannya. *Gadget* tidak hanya

---

<sup>1</sup> Maulidya Ulfah, Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital,Tasikmalaya:Edu Publisher,2020

digunakan untuk komunikasi saja tetapi di zaman sekarang gadget dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi sangat cepat sudah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman modern ini, manusia diharuskan mengikuti perkembangan zaman yang modern yang dimana kehidupan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak. Oleh karena itu diciptakannya alat yang membantu kelancaran dan meringkangkan beban pekerjaan, salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah benda atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Semakin canggih zaman semakin banyak juga *gadget* yang digunakan dan mengeluarkan yang baru. Apalagi sekarang yang semakin banyak aplikasi yang berkembang dan terus berkembang sangat pesat.

Anak-anak memang perlu mengenal teknologi, seperti handphone tetapi, jelaskan juga bahwa teknologi selalu memiliki dua dampak, yaitu positif dan negatif. Segala sesuatu yang berlebihan pasti berdampak negatif. Oleh sebab itu, ajari anak untuk berlaku bijak pada teknologi sejak dini.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan “golden age” atau masa emas. Pada masa

---

<sup>2</sup> Reza Aulia Rakhman, Kumpulan Teks Argumentasi: Jejak Milenial Di Era Revolusi Industri 4.0, Jawa Barat: Cv Jejak, Anggota IKAPI, 2020 Hlm 149

ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. ketika anak ada di masa emas anak menjadi peniru dan anak lebih cerdas bahkan kritis jika menanyakan sesuatu karena keinginan anak di masa emas sangat besar.<sup>3</sup> Maka dari itu jika dari kecil anak sudah dibiasakan memegang gadget akan sangat berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bahkan bukan hanya bahasanya saja tetapi emosi sang anak. Dan jika bermain dengan teman sebayanya si anak terkadang lebih memilih dirumah bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebayanya.

Masa kanak-kanak atau sering disebut usia dini adalah sebuah fase yang harus dilalui oleh manusia. Pada masa ini anak belum dapat berpikir mana yang baik dan mana yang buruk. Perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain adalah bermain gadget.

Pada dasarnya gadget merupakan ciptaan manusia sendiri untuk membantu manusia agar mudah berkomunikasi jarak jauh maupun dekat. Tetapi sekarang banyak yang menyalahgunakan gadget seperti salah satunya yaitu dimulai dari anak-anak, remaja, maupun dewasa sekarang menjadi ketergantungan terhadap gadget. Ia lebih memilih sendiri dengan gadgetnya daripada berkumpul dengan teman maupun keluarga sampai akhirnya orang yang kecanduan gadget menjadi kurang

---

<sup>3</sup> Puji Amaul Chusna "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak" Vol.17. No.2, November 2017. Hal 3

peduli terhadap lingkungan disekitarnya,menjadi kurang fokus dan tidak konsentrasi karena terlalu fokus terhadap gadgetnya.<sup>4</sup>

Di dalam gadget ada banyak games. Orang dewasa saja marah jika diganggu atau kalah di dalam permainan. Apalagi anak kecil yang emosi nya belum stabil. Mereka akan menjadi anak yang cenderung cepat marah dan tidak mau sabar dan sulit untuk mengendalikan emosi.

Belum lagi ada suara yang bunyi yang tidak seharusnya didengar oleh anak-anak. Anak-anak akan cepat merekam apa yang ia dengar dan diserap lalu mengulanginya. Hal ini karena pada masa tersebut biasanya ditandai oleh perubahan cepat perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional (widhianawati 2011).

Hal ini tidak terjadi hanya kepada masyarakat umum tetapi juga anak usia dini di keluarga. Teknologi gadget ini sudah bisa diakses oleh anak usia dini, sehingga anak dengan mudah menggunakan gadget untuk menonton video atau film animasi. Anak yang sering menggunakan gadget akan terjadi dampak negatif dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Misal anak menjadi kurang berinteraksi kepada orang tua karena ia fokus bermain gadget untuk menonton atau bermain

---

<sup>4</sup> Dalilah, ”pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di sma darussalam ciputat”,skripsi pada sekolah sarjana UIN Syarif Hidayatullah ,Jakarta,2019,hal

game dan terkadang orang tua bicara atau mengajak ngobrol anak si anak tetap fokus ke layar handphone sehingga asik sendiri.

Berbagai fenomena dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Gadget Bagi Perilaku Negatif Anak Usia Dini di Keluarga Kp. Rahayu Desa Anyar Kabupaten Serang”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perilaku Negatif Anak Usia Dini Di Keluarga Kp. Rahayu Desa Anyar Kabupaten Serang”?

### **C. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah “Untuk Mengetahui Bagaimana Dampak Gadget Bagi Perilaku Negatif Anak Usia Dini Di Keluarga Kp. Rahayu Desa Anyar Kabupaten Serang”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah di atas maka manfaat penelitian adalah “sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Sultan Maulana Hasannudin Banten mengenai dampak pemakaian gadget terhadap perilaku negatif anak usia dini, Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak gadget bagi perilaku negatif anak usia dini, bagi guru dan orang tua harus selalu memperhatikan putra adan putrinya terutama tentang dampak pemakaian gadget.”

## **E. Penelitian Terdahulu**

### 1. Skripsi elis sandrawita mahasiswa pendidikan agama islam IAIN

Curup “dampak negatif penggunaan *gadget (handphone)* dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di Rt 01 kelurahan pelabuhan baru” tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget , pengelolaan waktu belajar dan dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di rt 01 kelurahan baru. Hasil penelitiannya adalah bahwa penggunaan gadget hanya sebatas media hiburan bagi anak, untuk pengelolaan belajar anak belum memiliki jadwal yang tetap dan untuk dampak penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak-anak belum mampu memanfaatkan gadget untuk belajar.

### 2. Skripsi titik mukarromah mahasiswa pendidikan agama islam IAIN

metro “dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di susun setia bumi kecamatan seputih banyak” tahun 2019. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini dan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak. Metode penelitian

yang digunakan adalah metode jenis kualitatif lapangan dan sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan dari penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak adalah bentuk penggunaan gadget anak usia dini itu bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari, banyak pengaruh sosial dari penggunaan gadget seperti anak menonton video yang pada unsur kekerasannya dan pengaruh perkembangan sosial tidak hanya dari gadget saja tapi juga ada pengaruh dari media lain yaitu televisi.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Globalisasi dan modernisasi sudah membuat seluruh dunia serta berbagai bidang kehidupan manusia, mulai dari bidang ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, komunikasi, perdagangan, pendidikan. Salah satu bidang yang terkena pengaruh dari globalisasi dan modernisasi adalah bidang teknologi. Zaman sekarang teknologi sudah berkembang dengan begitu maju, termasuk di Indonesia. Teknologi berkembang sangat cepat dalam berbagai bentuk, misalnya game, video, handphone, dan internet.

Perkembangan teknologi seperti bagian dari perkembangan peradaban manusia dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia,

termasuk dalam aktivitas bermain dan alat permainannya. Zaman yang begitu modern ini bisa membawa pergeseran dalam dunia permainan anak, dari permainan yang tradisional menjadi permainan yang modern, seperti permainan yang ada di gadget. Gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif, terutama bagi anak dewasa untuk berkomunikasi dan bisnis lewat gadget tapi bisa berdampak negatif kepada anak usia dini jika kecanduan bermain gadget. Meskipun memiliki dampak positif, namun sayangnya pengaruh gadget pada anak usia sekolah cenderung ke arah yang negatif. Hal tersebut juga dirasakan oleh masyarakat di Kampung Rahayu Selatan Kecamatan Anyar Kabupaten Serang Provinsi Banten.

Dampak negatif bermain gadget terhadap anak usia dini pada dasarnya tidak dapat terlepas dari bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. Adanya berbagai dampak negatif dari bermain gadget tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus dari berbagai pihak, mulai dari masyarakat sekitar, lembaga pendidikan, serta keluarga dan orang tua. Perlu adanya suatu kontrol sosial yang tepat dari berbagai kalangan dalam upaya mengantisipasi dan mengatasi permasalahan ini.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Pada sistematika pembahasan secara isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab kesatu pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian teori. Kajian teori terdiri dari teknologi *gadget*, pengertian *gadget*, fungsi *gadget*, perilaku negatif, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak, pendidikan anak usia dini, pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, karakteristik perkembangan anak usia dini, prinsip pembelajaran anak usia dini.

Bab ketiga metodologi penelitian, terdiri dari sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/*verification*, uji keabsahan data, tempat dan waktu penelitian dan subyek penelitian.

Bab keempat hasil penelitian dan pembahasan.

Bab kelima penutup terdiri dari simpulan dan saran-saran.