

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan pada anak usia dini telah menjadi perhatian dunia. Berbagai hasil penelitian mengungkapkan bahwa perkembangan yang dialami anak pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan pada tahap selanjutnya. Salah satu usaha membentuk kepribadian anak dengan memberikan pendidikan agama sejak dini, pendidikan agama berperan sebagai fondasi dalam kehidupan manusia.¹

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu untuk membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. Berbagai radiasi didalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua, teman maupun oranglain.²

Potensi dalam diri anak sangatlah banyak, tergantung bagaimana kita mengeksplor potensi tersebut, di era ini merupakan zaman dimana berkembang pesatnya sebuah teknologi informasi. Semua kalangan merasakan dampaknya, tak terkecuali bagi anak usia dini. Perkembangan informasi serba digital, dimana menjadi

¹ M. Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*, (Jakarta Timur: AMZAH, 2018), h. 1-2.

² Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini", *Jurnal Literasiologi*, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>. Vol. VIII, No. 2, (2020), diakses pada tanggal 21 Mei 2023.

kegiatan yang mengasyikan bagi anak apabila orang dewasa tidak bisa mengontrolnya.³

Menurut peneliti, era globalisasi membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, terjadi banyak sekali perubahan. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial budaya, ekonomi, dan masih banyak lagi. Pada bidang pendidikan pun tidak luput dari perubahan akibat adanya era globalisasi. Perubahan yang dimaksud adalah terkait metode pembelajaran, pola pikir pengajar, serta perubahan tingkah laku anak (termasuk pada pendidikan anak usia dini). Anak-anak yang rata-rata berusia antara 0 – 6 tahun (*golden age*) notabene belum memahami apa saja dampak dari globalisasi atau bahkan belum memahami tentang apa itu *gadget*. Salah satu contohnya adalah penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan apa yang telah diteliti dalam penelitian ini anak usia dini di TK-IT Yasifa sudah menggunakan *gadget* sebagaimana mestinya dan diberikan waktu yang cukup oleh orangtuanya masing-masing meskipun ada beberapa anak yang memiliki perubahan pola perilaku seperti anak mudah tantrum dan lain sebagainya. Akan tetapi ada pula anak yang sudah mengerti dan menurut oleh apa yang orangtua katakan sehingga tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola tingkah laku anak usia dini yang bersekolah di TK-IT Yasifa yang berlokasi di Kp. Ketos-Leles, Kelurahan Sindangsari, Kecamatan Pasarkemis, Kabupaten Tangerang, Banten.

³ Anwardiani Iftaql Janah and Raden Diana, 'Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini', *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6.1 (2023), 21–28 <<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/9365>>. diakses pada tanggal 17 Juni 2023.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik belum mengetahui apa maksud dari *gadget* itu sendiri.
2. Peserta didik masih belum mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Berapa lama durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lingkungan TK-IT Yasifa?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* pada pola perilaku anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini di lingkungan TK-IT Yasifa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* apakah memberi pengaruh positif/negatif terhadap pola perilaku anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka dari itu manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan yang luas khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini dalam menganalisa pengaruh penggunaan gadget terhadap pola perilaku anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah agar hasil penelitian diharapkan menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang analisa penggunaan *gadget* terhadap perubahan pola perilaku anak usia dini serta menjadi referensi maupun perbandingan terhadap penelitian selanjutnya dan peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan Strata Satu di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

b. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian dan penulisan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa.

c. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberi cukup pengetahuan serta wawasan kepada orang tua agar dapat memberi contoh nyata kepada anak usia dini.

d. Bagi Anak

Penelitian ini juga berharap besar dapat membantu memberikan pengetahuan kepada anak agar dapat mengerti apa saja dampak dari penggunaan gadget di era globalisasi ini.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu adalah sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh para penleiti yang sudah ada sebelumnya, dan kemudahan dijadikan sebagai sumber dan inspirasi dalam pelaksanaan penelitian peneliti. Pada bagaian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.⁴

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Elfiadi (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. Jenis penelitian ini berupa deskriptif, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini penulis sangat detail dalam menjelaskan apa saja dampak dari penggunaan gadget terhadap anak usia dini, termasuk dalam segala aspek yang bisa mempengaruhi perubahan sikap anak usia dini yaitu dari segi aspek agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional anak. Berdasarkan apa yang ada dalam penelitian ini dapat dipahami bahwa pengenalan dan penggunaan gadget pada anak usia dini perlu diperhatikan dampak positif maupun negatif dikarenakan itu akan berpengaruh kepada semua aspek-aspek perkembangan anak. Anak perlu diberi batasan dan pengawasan yang cukup ketat dan juga harus membuat kesepakatan bersama antara anak dan orang tua akan waktu penggunaan gadget yang baik.

⁴ Triono R, "Implementasi Kebijakan Perubahan Tata Ruang Pasar Tradisional Di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo", *Repository Universitas Panca Marga Probolinggo*, 2019, 12–38 <<http://repository.upm.ac.id/1357/>>. Diakses pada tanggal 16 Juni 2023.

Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak selamanya memberikan dampak negatif, akan tetapi juga bisa bermanfaat sebagai media dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak.⁵

Menurut peneliti, penelitian yang dilakukan diatas cukup relevan dengan penelitian ini dikarenakan sama-sama meneliti tentang dampak dari *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini dimana memiliki kriteria yang saling berhubungan dengan penelitian ini. Penelitian diatas juga menjelaskan tentang bagaimana perkembangan anak usia dini dari berbagai macam aspek yang dapat mempengaruhi perubahan sikap anak.

Kedua, Penelitian ini dilakukan oleh Titik Mukarromah dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak” penelitian ini mengkaji tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini yang telah melakukan survei dimana terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak mempunyai beberapa pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini contohnya menonton konten yang memiliki unsur kekerasan, jika disalahgunakan sang anak akan mempraktekannya kepada teman sebayanya dan anak akan menjadi sedikit arogan.⁶

Menurut peneliti, penelitian ini cukup relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan dikarenakan disini mengkaji tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Berdasar apa yang diteliti disini anak usia dini sangat bervariasi dalam menggunakan gadget yang dimana memiliki durasi pemakaian rata-rata kurang lebih satu jam dalam

⁵ Nor Annisa and others, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3.9 (2022), 837–49 <<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2023.

⁶ Titik Mukarromah, ‘*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*’, 9 Mei, 17. Dampak Gadget (2017), h. 65.

sehari dalam bentuk permainan seperti game, youtube dan menonton video kartun.

Ketiga, Penelitian ini dilakukan oleh Machmud (2018) yang menyatakan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Penggunaan gadget untuk anak usia dini didasari dengan tipe pola asuh orang tua terhadap anaknya. Orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering kita ketahui dengan orang tua yang taat pada peraturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan gadget bagi anaknya.⁷ Pada penelitian ini peneliti lebih cenderung ke dampak negatif serta perlunya pengawasan orang tua dalam menggunakan gadget.

Menurut peneliti, penelitian diatas lebih cenderung ke dampak negatif serta perlunya pengawasan orang tua dalam menggunakan gadget. Penelitian ini memaparkan tentang bagaimana cara memberikan pola asuh yang baik orangtua kepada anak.

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu ini menjadikan sumber maupun referensi peneliti serta sebagai perbandingan agar penelitian ini menjadi lebih baik dan mendapatkan kesempurnaan dalam sebuah penelitian.

Penelitian terdahulu memiliki peranan penting agar dapat menjadikan sebuah perbandingan terhadap penelitian ini. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang peneliti terdahulu lakukan dimana memiliki judul yang saling berkaitan dan memiliki kriteria nya masing-masing seperti dampak penggunaan *gadget* terhadap pola perilaku anak dan intinya adalah pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini yang telah dilakukan atau diteliti dan akhirnya sebagai pembanding serta penunjang terhadap penelitian ini.

⁷ P. Schwarz and others, 'I', *European Journal of Endocrinology*, Vol. CLXXI. No.6 (2014), h. 727-35
<<https://eje.bioscientifica.com/view/journals/eje/171/6/727.xml>>.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan tentang hakikat anak usia dini, anak usia dini dalam pandangan islam, pengertian *gadget*, pola perilaku anak usia dini, serta landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Teori yang digunakan bersumber dari buku, dan jurnal literatur.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dijelaskan tentang pelaksanaan tugas akhir, hipotesa yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, pengolahan data, teknik pengumpulan dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan beserta penjelasan dari hasil kajian tersebut berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan.

5. BAB V Penutup

Pada bab ini dijelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang didapat peneliti setelah melakukan penelitian.