

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan hasil dari kemajuan teknologi saat ini yang dapat dirasakan manfaatnya tidak hanya oleh orang dewasa saja akan tetapi remaja, anak-anak, bahkan gadget bukanlah barang asing lagi untuk anak usia dini yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Bentuk gadget yang sangat tipis dan menarik serta aplikasinya yang beragam membuat setiap orangtua berpikir “*instan*” dalam mendidik anaknya sehingga tidak jarang orangtua memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya. Anak usia dini adalah asset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap perkembangannya sehingga dibutuhkan peran orangtua dan lembaga pendidikan usia dini dalam mendidik anak usia dini Kompasiana.com (Kurnia, 2012).

Banyak anak-anak lebih asik dengan gadget dari pada mendengarkan perintah orangtua. Bahkan seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orangtua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati daripada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Akibatnya dari tujuan semua orangtua memberikan gadget yang paling canggih dan paling baru untuk berkomunikasi beralih menjadi kecanduan mainan yang berefek pada banyak hal. Misalnya masalah sosial, psikologis, egois, dan beberapa dampak lain. Bagi orangtua yang acuh atas perkembangan anaknya, mereka suatu saat akan terkejut jika anak kecanduan dan susah untuk berkomunikasi.

Dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada balita, mengakibatkan gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara dan masalah emosional (temper tantrum ditandai sikap keras kepala, menjerit-jerit, marah). Dampak positif yang bisa dilihat adalah membuat anak tidak gaptek (ketinggalan jaman). Dampak yang lainnya membuat wawasan semakin luas akan hal yang ada di luar dengan penggunaan internet. Anak selalu *up to date* akan hal-hal baru yang ada di sekitar maupun di luar terkait informasi, *life style* (gaya hidup).

Dilihat dari perkembangan *gadget* saat ini perlunya peran orangtua untuk perkembangan moral anak dimana perkembangan anak usia dini, khususnya Taman Kanak-Kanak telah diselenggarakan sejak lama. Di sekolah ini anak-anak usia 4-5 tahun atau 6 tahun mendapat tempat untuk mengembangkan potensiya dalam berbagai bentuk kegiatan. Menurut Maemunah Hasan (2009: 16), perkembangan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan perkembangan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut: (1) pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), (2) kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan

komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini yang berguna dalam pembentukan moral anak.

Sulistiyorini (2011: 14) menyatakan bahwa moral maupun etika merupakan bagian dari budi pekerti. Perkembangan moral adalah suatu program perkembangan sekolah maupun luar sekolah yang mengorganisasikan dan menyederhanakan sumber-sumber moral dan disajikan dengan memperhatikan pertimbangan psikologis untuk tercapainya tujuan pendidikan. Perkembangan moral harus ditanamkan sejak dini karena perkembangan moral menentukan keterampilan sosial seseorang ketika dewasa dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Jika sejak usia dini perkembangan moral ditanamkan dengan baik maka ketika seseorang tersebut dewasa, dia akan menjalani hidup dengan keterampilan sosial yang baik. Sebaliknya jika sejak usia dini perkembangan moral tidak ditanamkan dengan baik maka ketika seseorang dewasa dan tidak bisa menjalankan kehidupan dengan baik. Adapun bentuk-bentuk perilaku moral anak usia 5- 6 tahun yang harus dimiliki anak yaitu: 1) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan, 2) Menolong orang lain, 3) Melakukan tegur sapa dan salam jika bertemu dengan orang tua, 4) Berperilaku sesuai aturan norma agama dan moral seperti tidak berbohong dan tidak berkelahi.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada 5 orangtua anak yang kebetulan peneliti lihat anaknya menggunakan gadget pada tanggal 25 Agustus 2019, peneliti melihat orangtua membiarkan anaknya menggunakan *gadget* dalam keseharian, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu-ibu yang mempunyai anak usia dini di Kecamatan Tebo Ilir, peneliti melihat : 1) Setiap anak, rata-rata bermain *gadget* (Ipad dan / atau telepon genggam) selama 5-

6 jam /hari yang dilakukan setelah pulang sekolah hingga waktu tidur, 2) Orangtua melarang lunak, dalam arti melarang tapi ketika anak merengek maka akan diijinkan; 3) Anak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menggunakan fitur-fitur gadget; 4) Anak dapat berbahasa Inggris terutama dalam percakapan; 5) Anak cenderung tenang dan diam selama bernain *gadget* sendiri; 6) Anak cenderung rebut dan sulit mengalah saat bermain gadget bersama; 7) Anak cenderung menunda kewajiban rutinnya, seperti makan, mandi, tidur, belajar ketika sudah bermain gadget; 8) Anak cenderung tidak peduli dengan situasi di sekitarnya dan asyik sendiri; 9) Anak tidak suka jika diajak kegiatan di luar rumah dan selalu ingin cepat pulang agar bisa segera bermain gadget.

Menurut berita di televisi oleh Suaro Wargo (2018) dampak positif dan negatif gadget terhadap moral anak yaitu 1) Dampak positif yaitu, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, 2) dampak negatif yaitu, mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, mempengaruhi prilaku anak. Untuk menghindari dampak negatif penggunaan gadget dapat dilakukan orang tua dengan, a) pilih sesuai usia, b) batasi waktu, c) hindari kecanduan.

Sejalan dengan berita negatif yang terjadi di Jawa Barat. Berita harian (16 Oktober 2019) di rumah sakit jiwa merilis ada belasan pasien anak yang di tangani setiap bulannya dalam beberapa tahun terakhir usia anak di mulai 8 sampai 15 tahun. Total anak di rawat karena kecanduan ponsel atau gawai.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hafiz (2017) dampak pengguna gadget pada anak usia dini. Dari hasil yang di peroleh ternyata *gadget*

memiliki dampak yang positif, 1) sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game, dan menonton film animasi, yang seharusnya gadget dapat menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini, 2) pengawasan orang tua di sarankan kurang karena orang tua memberikan *gadget* terkesan tanpa memikirkan dampak yang di timbulkan, dalam hal ini orangtua lebih berhati-hati dan dapat mengatur waktu penggunaan *gadget* bagi anak serta penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak di rumah.

Berdasarkan sumber dari Jakarta Post tahun 2017. Yang di tulis oleh Aisyah, bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan, data menunjukkan bahwa 80% dari penduduk Jakarta Selatan angka banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun menyatakan bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orangtua melaporkan bahwa balita mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu, keadaan yang memperlihatkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Berdasarkan manfaat yang di peroleh dengan adanya penelitian ini di harapkan memberikan kemudahan memberikan pendidikan yang lebih baik dan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak yang tidak dapat di peroleh di pendidikan formal.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti tertarik melakukan penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Tebo Ilir”.

1.2 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada

1. *Gadget* pada penelitian ini dibatasi pada dampak positif dan dampak negatif
2. Perkembangan moral pada penelitian ini dibatasi pada: 1) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan, misalnya; mengucapkan maaf, permisi dan terima kasi. 2) Menolong orang tuanya, pendidik dan teman. 3) Melakukan tegur sapa dan salam jika bertemu dengan orang tua. Guru dan teman. 4) Berperilaku sesuai aturan norma agama dan moral seperti tidak berbohong dan tidak berkelahi.
3. Penelitian ini di teliti pada anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Tebo Ilir 2018/2019.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan batasan masalah yang telah dibahas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Tebo Ilir?"

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Tebo Ilir.

1.5 Manfaat Penelitia

Sedangkan manfaat penelitian sebaga bahan masukan terhadap keterlibatan orangtua dalam perkembangan anak usia dini di Kecamatan Tebo Ilir meliputi:

1. Bagi orangtua dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada orangtua, akan pentingnya penanganan anak secara tepat dalam perkembangannya.
2. Bagi mahasiswa, terutama mahasiswa Paud dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya peran orangtua dalam perkembangan moral anak dan untuk menambah wawasan tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan moral anak.
3. Bagi peneliti khususnya, menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang penelitian.
4. Bagi siswa agar dapat berperilaku disiplin, mandiri, kreatif dan dinamis dalam mengembangkan hidupnya di kemudian hari.
5. Peneliti bagi penelitian ini memberikan pengetahuan baru bagi peneliti mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini 5-6 tahun kepada anak yang dapat dijadikan pengalaman untuk menerapkannya dalam pembelajaran di masa mendatang.

1.6 Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah defenisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefenisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain:

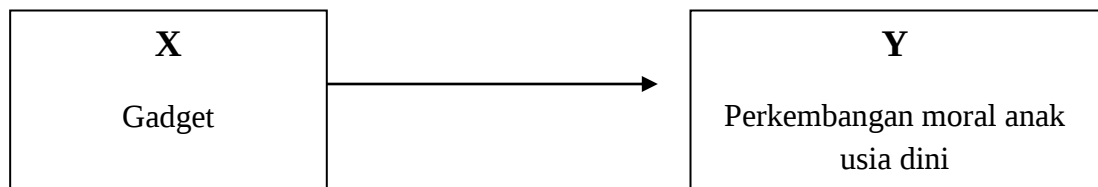
1. *Gadget*

Gadget yang di maksud dalam penelitian ini adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan.

2. Perkembangan Moral

Perkembangan moral yang di maksud pada penelitian ini adalah sebagai penilaian sosial, dan juga penilaian terhadap kewajiban yang mengikat individu dalam melakukan suatu tindakan yang dapat dijadikan prediktor terhadap dilakukannya tindakan tertentu pada situasi yang melibatkan moral. Adapun indikator perkembangan moral anak usia 5-6 tahun yaitu : 1) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan, misalnya; mengucapkan maaf, permisi dan terima kasi. 2) Menolong orang tuanya, pendidik dan teman. 3) Melakukan tegur sapa dan salam jika bertemu dengan orang tua. Guru dan teman. 4) Berperilaku sesuai aturan norma agama dan moral seperti tidak berbohong dan tidak berkelahi.

1.7 Kerangka Konseptual



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Keterangan :

X : *Gadget*

Y : Perkembangan moral