

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Dengan adanya peran orang tua dalam mengembangkan kepribadian anak maka anak akan lebih cenderung siap dalam memasuki jenjang pendidikan, anak juga bisa menerima proses yang akan diberikan oleh guru secara efektif (Fauziddin, 2016).

Anak sebagai sosok manusia kecil yang sedang menjalani proses tumbuh dan berkembang yang sangat pesat. Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mana pada masa ini sering disebut sebagai masa Golden Age. Pada masa ini stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak mengingat, perkembangan otak anak usia dini ini mengalami percepatan hingga mencapai 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa seluruh potensi anak sudah mulai terbentuk pada usia tersebut. Atas dasar itulah maka anak usia dini memerlukan stimulasi dari sejak dini demi mengoptimalkan potensi yang mereka miliki. Stimulasi ini tentunya dapat diperoleh melalui pendidikan. Salah satu stimulasi bagi anak usia dini dapat dilakukan melalui

Pendidikan Anak Usia Dini atau sering disebut dengan PAUD. (Nopiyani & Natalina, 2016).

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berusia 0 sampai 6 tahun. Adapun tahap tingkat pencapaian perkembangan terdapat dalam Permendiknas no.58 tahun 2009 di jelaskan bahwa Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

Menurut penelitian Sunita & Mayasari (2018), Mengatakan bahwa anak menjadi nyaman dan senang bermain gadget dikarenakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, fleksibel dan berbagai variasi didalamnya sehingga semakin membuat anak ingin selalu menggunakan bahkan dapat mengalami kecanduan pada gadget. Hal ini perlahan dapat mengubah norma, dan tingkah laku anak sehingga tidak sadar penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan pada gadget (Kwon et al.,2013). Peran orang tua dalam penggunaan media gadget oleh anak usia pra sekolah sangatlah diperlukan. Pola asuh dalam mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget menjadi hal yang penting dikarenakan selain memiliki dampak yang positif gadget juga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Salah satu dampak negatif dari

penggunaan gadget secara terus menerus ditanpa batasan dari orang tua dapat menimbulkan perilaku kecanduan gadget pada anak.

Durasi penggunaan gadget pada anak yang disarankan :

Pada dasarnya, durasi penggunaan gadget pada anak dapat disesuaikan berdasarkan kelompok usianya. Namun secara umum, durasi pemakaian gadget pada anak yang dianjurkan adalah sebagai berikut :

1. Anak berusia dibawah 2 tahun dianjurkan untuk tidak diberikan gadget sama sekali. Namun, jika benar-benar diperlukan, ada baiknya untuk memberikan akses gadget pada anak setelah berusia di atas 1,5 tahun dengan pemakaian tidak lebih dari 1 jam per hari dan perlu didampingi oleh orang tua.
2. Durasi penggunaan gadget pada anak berusia 2-5 tahun yang dianjurkan adalah selama 1 jam per hari. Selama si kecil menggunakan gadget, orang tua perlu memilih aplikasi dan program-program yang berkualitas serta aman untuk anak.
3. Durasi penggunaan gadget pada anak berusia di atas 6 tahun yang dianjurkan adalah tidak lebih dari 2 jam per hari.

Dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak.

Penggunaan gadget berlebihan beresiko menimbulkan berbagai masalah kesehatan pada anak, baik secara fisik maupun mental. Adapun jumlah dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak adalah sebagai berikut :

1. Gangguan perkembangan kognitif

Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini yang pertama adalah gangguan perkembangan kognitif. Penggunaan gadget berlebihan dapat

mengakibatkan kecandua gadget sehingga beresiko memengaruhi kemampuan untuk fokus,berkomunikasi,membangun kosakata,ataupun memahami tingkah laku secara umum.

2. Gangguan perilaku

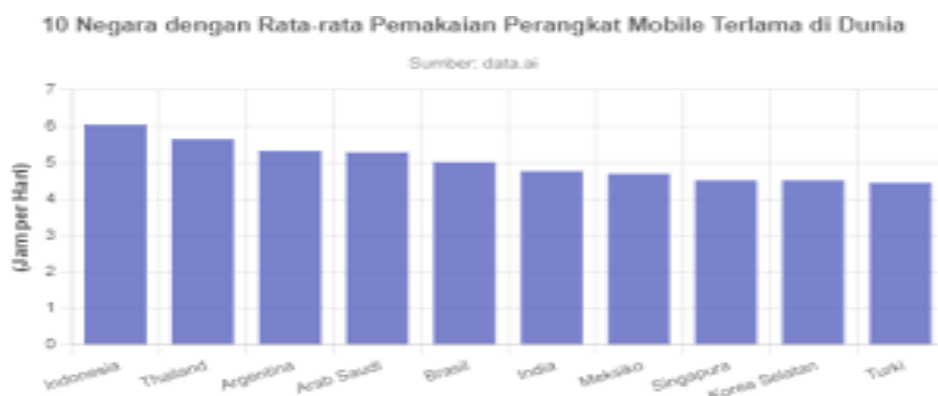
Pemakaian gadget pada anak berlebihan diketahui beresiko menyebabkan gangguan perilaku seperti gangguan emosi,kesulitan menenangkan diri,dan enggan untuk mendengarkan perkataan orang tua.

3. Memicu obesitas

Selama menggunakan gadget anak cenderung lebih jarang bergerak atau melakukan aktifitas fisik jika berlangsung dalam waktu lama, hal tersebut dapat meningkatkan obesitas pada anak.

4. Gangguan mata

Salah satu dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak umum terjadi adalah gangguan mata,seperti mata lelah,mata kering,hingga rabun jauh. Hal ini dapat terjadi karena paparan sinar biru dari layar gadget cenderung membuat anak lebih jarang mengedipkan matanya.



Pola asuh ini adalah pola asuh dengan cara orang tua mendidik anak secara bebas, anak dianggap orang dewasa atau muda, ia diberi kelonggaran seluasluasnya apa saja yang dikendak. Orang tua memiliki kehangatan, akan tetapi kehangatannya cenderung memanjakan. Kontrol orang tua terhadap anak juga sangat lemah, tidak memberikan bimbingan pada anaknya. Semua apa yang dilakukan oleh anak adalah benar dan tidak perlu mendapat teguran, arahan, atau bimbingan. Orang tua beranggapan bahwa anak akan belajar dari kesalahannya. Orang tua dengan pola asuh permisif jarang memberikan hadiah, karena penghargaan merupakan hadiah yang dianggap memuaskan (Septiari, 2012).

Menyatakan bahwa Orang tua yang mempunyai pola asuh permisif cenderung selalu memberikan kebebasan pada anak tanpa memberikan kontrol sama sekali, Anak dituntut atau sedikit sekali dituntut untuk suatu tanggung jawab tetapi mempunyai hak yang sama seperti orang dewasa, dan Anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri dan orang tua tidak banyak mengatur anaknya. Orang tua tipe ini memberikan kasih sayang berlebihan. Karakter anak menjadi impulsif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri dan kurang matang secara sosial (Yusuf, 2013)

Halawa & Christopher (2017) menyatakan bahwa peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter anak menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada anak serta didukung oleh pemahaman akan karakter anak lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi

di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada anak usia dini.

Menurut Hetherington dan Parke (Ilahi, 2013:134) pola asuh orang tua diartikan sebagai suatu interaksi antara orang tua dengan dua dimensi perilaku orang tua. Dimensi pertama adalah hubungan emosional antara orang tua dengan anak. Lingkungan pola asuh demokratis orang tua yang sehat bagi psikis individu ditentukan pula oleh faktor kasih sayang, emosional, perasaan aman, dan kehangatan yang diperoleh anak melalui pemberian perhatian, pengertian dan kasih sayang yang diperikan oleh orang tuanya.

Dari hasil wawancara awal yang telah dilakukan kepada orang tua anak di TK FKIP UNSYIAH menyatakan bahwa anak masih sangat kecanduan terhadap bermain gedged dirumah melebihi batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya. Bahkan anak lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebayanya. Hasil wawancara dengan orang tua anak di TK FKIP UNSYIAH menyatakan bahwa anak sangat sering menghabiskan waktu dengan ganget dari 24 jam perminngu dalam kondisi anak tersebut tidak dalam kondisi libur, akan tetapi pada saat hari libur anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dalam 12 jam perhari (hasil wawancara sebagian orang tua anak).

Berdasarkan hasil awal wawancara dengan beberapa orang tua, maka dapat diperoleh bahwa 80% orang tua juga memainkan handphone di depan anak mereka sehingga anak merasa ingin tau dan ingin menggunakan. Disamping itu gadget merupakan alat yang bisa membuat anak diam, patuh dan tidak mengganggu

perkerjaan atau aktivitas orang tua. Orang tua tidak menyadari hal yang seperti inilah yang bisa berdampak terhadap perkembangan anak. Perkembangan interaksi sosial anak bisa terganggu apabila orang tua tidak membatasi penggunaan gadget. Anak bisa menjadi malas berbicara karena visual lebih berperan dan dapat berakibatkan anak menjadi lebih malas dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Dari permasalahan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget harus di berikan motivasi agar anak tidak terlalu kecanduan dalam bermain gadget, karena jika orang tua tidak membatasi anak dalam penggunaan gadget maka anak akan mengalami yang namanya kecanduan yang berlebihan. Dengan demikian peneliti mengambil judul penelitian yang berjudul “pola asuh orang tua terhadap kecenderungan penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun di TK FKIP UNSYIAH banda aceh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi yang tertera di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana pola asuh yang diterapkan oleh orang tua di TK FKIP UNSYIAH?
2. Bagaimana dampak pola asuh terhadap kecenderungan bermain gadget?
3. Faktor apa aja yang mempengaruhi kecenderungan bermain gadget?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola asuh orang tua terhadap kebiasaan anak bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di TK FKIP UNSYIAH.

1. Untuk mengetahui pola asuh orang tua terhadap anak yang kecenderungan gadget di TK FKIP UNSYIAH.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak pola asuh orang tua terhadap kecenderungan bermain gadget.
3. Untuk mengetahui faktor apa yang mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap kecenderungan anak bermain gadget di TK FKIP UNSYIAH.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambahkan pengetahuan peneliti tentang pola asuh orangtua terhadap kecenderungan gagjet pada anak usia dini.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran bagaimana terjadinya pengaruh intensitas pola asuh orang tua terhadap kecenderungan gagjet pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis dapat menambahkan pengetahuan tentang cara bagaimana cara agar anak tidak terlalu kecanduan bermain jadget pada usia dini.
- b) Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat mengontrol anak agar anak tidak kecandua bermain jadget dan dapat mempertimbangkan pola asuh orang tua terhadap penggunaan jadget bagi anak usia dini.

- c) Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik bagi peneliti maupun instansi yang memerlukan hasil penelitian tema ini.

1.5 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas, Definisi istilah memuat penjelasan istilah atau konsep-konsep yang ada pada judul penelitian. Istilah atau konsep yang dijelaskan adalah istilah atau konsep yang diperkirakan akan menimbulkan penafsiran berbeda dari para pembaca, Jadi penjelasan definisi dari istilah atau konsep diberikan oleh peneliti sendiri bukan merupakan hasil kutipan dari ahli/pakar Namun bisa juga berdasar pendapat ahli yang kemudian disimpulkan oleh peneliti.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karen amerasa sedang diganggu saat asik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus di suapin, karena sedang asik menggunakan gadgetnya. Lebih mengawatirkan lagi jika mereka sudah tidak melihat kana kiri atau memperdulikan orang disekitarnya, bahwa menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.