

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) di Indonesia semakin maju yang mengacu pada konvergensi teknologi serta dampak terhadap cara pandang ketika hidup bermasyarakat. Berawal dari faktor terkecil sampai terbesar teknologi ini diklaim dapat membantu menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh setiap manusia sehingga teknologi dianggap sebagai kebutuhan dalam hidup bermasyarakat (Budhijanto, 2010).

Sehingga perkembangan teknologi ini di anggap memacu transformasi yang besar pada teknologi digitalisasi dimana seluruh konten media baik cetak maupun elektronik bisa digabungkan serta didistribusikan mendasarnya seperti kebutuhan sehari-hari pakaian, makanan, berbagai alat-alat, dan masih beragam lagi yang bisa kita temukan di dalam teknologi. Kemajuan masyarakat saat ini sangat menyukai hal yang praktis saat munculnya teknologi berbentuk *gadget* (Tamburaka, 2013).

Kata *gadget* dalam masyarakat semakin dikenal saat gaya hidup mulai trending, praktis dan canggih. Seperti namanya, *gadget* ialah perangkat elektronik yang bertujuan serta berfungsi untuk meminimalisir pekerjaan manusia, *gadget* ini mempunyai fungsi secara spesifik seperti smartphone, iphone, blackberry, dan notebook. Teknologi ialah sebuah penemuan dengan kemampuan yang lebih baik serta praktis (Widiawati, 2014).

Bahkan kurikulum sekolah juga menyimpan banyak dana terhadap perangkat yang digunakan dengan bertujuan untuk memfasilitasi pendidik agar belajar lebih interaktif dan menarik. Kurikulum yang sekolah sediakan harus tetap mengikuti zaman sehingga siswa dapat mempersiapkan dirinya ketika diluar sekolah dan mendorong standar teknologi ini menggabungkan ke dalam kurikulum untuk persiapan menghadapi kehidupan nyata (Putra, 2017).

Cara menguatkan sistem pendidikan terhadap anak kita sebagai pendidik mampu menggunakan program pembelajaran yang baik serta tepat bagi siswa yang sedang menghadapi perubahan teknologi. Meliputi media, teknis, metode

pembelajaran, dan nilai-nilai yang akan ditempuh saat proses pembelajaran. Saat pembelajaran dimulai sistem yang digunakan pada anak usia dini yaitu menciptakan suasana menyenangkan dengan metode bermain sambil belajar. Metode yang digunakan ialah bermain karena ini upaya terbaik serta alami bagi kemajuan kemampuan anak, anak paham akan dirinya, orang lain serta lingkungannya. Metode yang digunakan sebaiknya diselaraskan dengan kemajuan usia anak.

Namun, keberadaan penggunaan *gadget* pada masa ini tidak hanya berasal dari kelompok remaja maupun orang tua. Namun hampir seluruh kelompok menggunakan *gadget* saat beraktifitas, seperti anak-anak sampai balita mereka lakukan setiap hari bahkan bisa setiap waktu. Sehingga hadirnya perangkat ini menjadi salah satu hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh anak seperti anak sedang rewel lalu diberi *gadget* karena di dalamnya banyak sekali konten yang menghibur, rancangan masa depan pun mengarah pada hal yang praktis sehingga orang tua dapat mengkondisikan anaknya.

Hamalik berpendapat bahwa perubahan *gadget* saat ini begitu sangat berpengaruh, *gadget* digunakan tidak hanya di kota namun sudah menambah luas kepedesaan sehingga usia juga sudah tidak menjadi penghalang bagi pengguna. Sementara itu *gadget* sudah dipandang perlu bagi sebagian sekolah dengan begitu sebagian besar mengarahkan tenaga pendidik untuk bekerja secara kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran melalui *gadget* seperti *smart boards*, *whiteboard* dan lain-lain.

Kecamatan Cileunyi adalah salah satu Kecamatan di wilayah Kabupaten Bandung yang berada di kawasan Bandung Timur dan merupakan hasil pemekaran dari Kecamatan Ujung Berung. Berdasar pada peraturan pemerintah nomor 16 tahun 1987 tentang perubahan batas wilayah Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Kecamatan Cileunyi merupakan wilayah simpul atau penyangga yang menghubungkan Jawa Barat wilayah barat dengan Jawa Barat wilayah timur yang diapit oleh dua pusat pertumbuhan kota dan kabupaten yaitu Kota Bandung dan Kabupaten Sumedang. Kecamatan Cileunyi juga merupakan kawasan

pemukiman dan perdagangan atau jasa serta kawasan industri (Profil kec. Cileunyi: 2017).

Tabel 1.1 Jumlah PAUD, Guru PAUD dan Murid PAUD di Kec. Cileunyi Tahun 2016 - 2019

Tahun	Jumlah PAUD	Jumlah Guru PAUD	Jumlah Murid PAUD
2016	79	398	3.694
2017	81	405	3.747
2018	82	352	3.521
2019	89	251	3.343

(Sumber data: Document- Document Badan Pusat Statistik Kec. Cileunyi 2017-2020)

Berdasarkan data-data yang peneliti ambil dari Badan Pusat Statistik kec. Cileunyi dalam beberapa tahun kebelakang selalu terjadi peningkatan jumlah PAUD mulai dari tahun 2016-2019. Sementara pada jumlah guru PAUD terjadi peningkatan pada tahun 2016-2017, dan pada tahun 2018-2019 mengalami penurunan. Hal ini serupa dengan jumlah murid PAUD di kec. Cileunyi terjadi peningkatan pada tahun 2016-2017, namun pada tahun 2018-2019 mengalami penurunan.

Dengan melihat kondisi tersebut yang mana jumlah PAUD selalu meningkat namun untuk jumlah guru dan jumlah murid PAUD khususnya tahun 2018-2019 mengalami penurunan, itu berarti ada hal yang membuat ketertarikan untuk orang tua anak menyekolahkan anaknya di PAUD dan melihat fenomena tersebut orang tua paham akan anaknya yang membutuhkan proses pembelajaran sejak dini guna untuk menjaga perkembangan zaman yang semakin maju dimana penggunaan *gadget* sudah masuk kepada anak usia dini sekalipun.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikhawatirkan anak-anak akan memiliki perilaku konsumtif yang berlebih. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih

sangat dilarang dalam penggunaan *gadget* kemudian dengan aktivitas sehari-hari mereka juga masih perlu pengawasan serta arahan yang kuat dari orang tua (Nurhaeda, 2018).

Sudah kita ketahui bersama bahwa *gadget* memiliki manfaat dan dampak negatif bagi yang menggunakannya seperti saat berkomunikasi, mencari hiburan, mencari sumber belajar dan lain-lain. Semua yang kita akses dalam *gadget* memiliki resiko penyalahgunaan sehingga dampak tersebut akan berpengaruh terhadap rasa empati anak usia dini seperti halnya anak tidak peduli saat temannya jatuh karena ia asik dengan konten dalam *gadget* pembiasaan tersebut yang akan berdampak negatif pada anak.

Penyesuaian tersebut yang harus dijaga oleh pembiasaan-pembiasaan yang diterapkan oleh orang tua ataupun guru sehingga anak dapat melihat, mendengar dan merasa di lingkungan rumah dan sekolah. David Howe mengungkapkan bahwa empati adalah sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh orang lain dalam rangka untuk merespons pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat (Howe, 2015).

Sementara itu Wulandari mendeskripsikan empati adalah karakter yang mesti dikembangkan bagi anak sejak dini, sebab saat ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat maka akan berpengaruh juga pada sikap peduli dan empati anak (Arum, 2018). Adapun menurut M Umar dan Ahmadi Ali, empati ialah salah satu tegangan rasa yang dimana saat orang lain mengalami suatu situasi kemudian kita juga merasakan situasi yang dialaminya, sedangkan Patton berpendapat bahwa, empati dapat diartikan bagaimana kita memposisikan diri pada posisi orang lain. Posisi seperti ini mungkin tidak mudah, namun sangat perlu jika seseorang ingin memiliki rasa kasih sayang, memahami dan memperhatikan orang lain (Pratiwi, 2017)

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini sangatlah penting dalam pemahaman tentang pengaruh, pembatasan, dan arahan saat memakai *gadget* dan tidak mengabaikan anak bermain *gadget*. Sehingga tidak mengganggu daya kembang anak yang baik dalam keaktifan, kecerdasan, dan interaktif anak terhadap orang lain dan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu

penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Berempati Anak Usia Dini (Penelitian pada Anak Usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, masalah ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi ?
2. Bagaimana kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Des. Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi ?
3. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Des. Cileunyi Kulon ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi:

1. Penggunaan *gadget* pada anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi.
2. Kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi.
3. Hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Desa Cileunyi Kulon Kecamatan Cileunyi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan serta pengetahuan terkait penggunaan *gadget* anak usia dini terhadap kemampuan berempati anak.

2. Manfaat Praktis :

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan bagi peneliti maupun para praktisi pendidikan perihal penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berempati anak.

b. Bagi Orang Tua

Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan empati anak sehingga orang tua dapat memahami penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia dini.

c. Bagi Anak Usia Dini

Untuk mengembangkan kemampuan empati anak dengan memanfaatkan dampak positif penggunaan *gadget*.

E. Kerangka Berpikir

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah *gadget* pribadi, hal ini dikhawatirkan anak-anak akan memiliki perilaku konsumtif yang berlebih. Anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang dalam penggunaan *gadget*, begitupun dengan aktivitas sehari-hari mereka yang masih perlu pengawasan serta arahan kuat dari orang tua (Nurhaeda, 2018). Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif yakni sebagai berikut :

1. Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak ada tiga yaitu :

a) Mendapatkan pengetahuan.

Pada usia mereka cepat sekali meniru apapun yang telah didengar maupun yang dilihat terutama tv dan *gadget*, sebagai orang tua alangkah baiknya jika setiap harinya banyak berdialog dengan anak agar kita bisa tau sejauh mana perkembangan dan pola pikir anak saat menggunakan *gadget* supaya kita bisa memberi pengarahan lebih lanjut pada anak.

b) Mempermudah komunikasi.

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

c) Melatih kreativitas anak.

Kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai permainan yang kreatif dan menantang karena *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

2. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak ada empat yaitu :

a) Mengganggu kesehatan

Karena *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.

b) Mengganggu perkembangan anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah.

c) Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

d) Mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatkan

dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

David Howe berpendapat bahwa empati ialah kemampuan mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh orang lain saat merancang untuk menangkap pikiran dan perasaan dengan melakukan sikap yang tepat dan baik (Howe, 2015). Dalam empati terdapat aspek psikologis yang kompleks, dimana pengamatan, ingatan, pengetahuan, dan pikiran disatukan untuk mendapatkan pemahaman tentang pikiran dan perasaan orang lain. Manfaat empati ada empat jenis perilaku di mana kehadiran empati tidak diragukan lagi bahkan sangat membantu.

1. Mengambil Perspektif

Seseorang yang baik ketika mengambil perspektif dapat dilihat saat ia mengakui perasaan dalam sudut pandang orang lain yang akan membantu terhindar dari konflik sosial ataupun meminimalisir konflik bahkan mampu mengelola konflik tersebut. Saat dua orang yang memiliki ikatan mampu mencapai nilai yang baik maka mereka mampu menjaga perspektif sosial, mereka akan sedikit saat berpendapat, kemudian mampu mengatasi konflik dalam waktu singkat serta menjalani hubungan yang menyenangkan atau menerima satu sama lain.

2. Komunikasi yang baik

Empati mengarah pada bagaimana saat seseorang berkomunikasi yang baik dan tepat, para empatisan yang baik akan mudah menerima bahkan menjadi tempat bercerita dan berkeluh-kesah.

3. Berbudi baik

Empati akan melahirkan orang-orang yang berbudi, memiliki sikap peduli yang tinggi, cenderung bijaksana saat mengambil keputusan, emosinya cenderung lebih stabil, menurut nya merefleksikan serta berempati dapat melahirkan seseorang menjadi lebih penyayang, banyak pertimbangan saat akan mengambil keputusan serta peduli. Pemahaman yang mereka peroleh tentang apa dan bagaimana orang lain rasakan itu yang membuat mereka menjadi toleransi dan pemaaf.

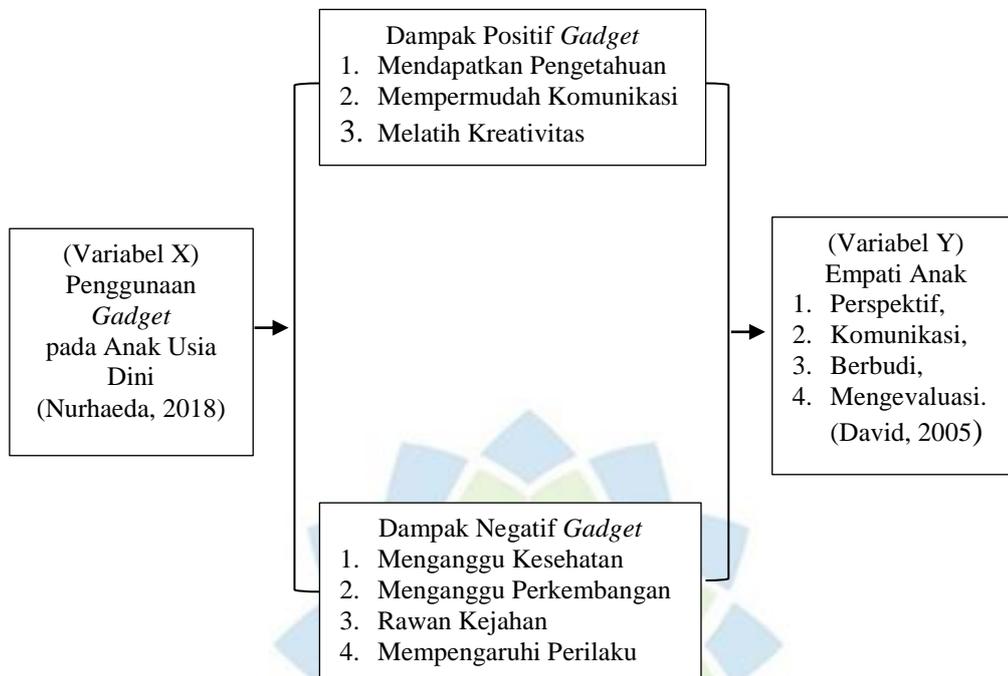
4. Mengevaluasi

Para empatisan yang baik cenderung mengevaluasi hubungan-hubungan mereka secara positif. Mereka mengekspresikan kepuasan pada hubungan-hubungan yang mereka miliki dengan mitra mereka. Mereka memiliki banyak teman dan banyak orang suka berteman dengan mereka. Mereka memperoleh yang terbaik dari orang lain dan orang lain memperoleh yang terbaik dari mereka. Salah satu resiko yang dihadapi oleh para empatisan yang buruk adalah mereka tidak memiliki teman yang akrab, mengalami kesepian dan kesendirian.

Gadget ini mampu kita gunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar anak di rumah sehingga penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada proses pembelajaran anak, diharapkan penggunaan *gadget* ini dapat membawa anak dalam merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan empati terhadap lingkungan sekitar. Kemudian anak pun tetap dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, karena sosialisasi salah satu pengaruh terhadap sikap empati anak. Karena saat bersosialisasi anak bertemu dengan teman sebayanya hal ini memberikan peluang bagi anak bagaimana ia menyikapi saat merasakan emosi, membantu anak lebih berpikir, memberikan perhatian pada siapapun yang ada di lingkungannya, lebih terbuka sehingga memperoleh sikap empatinya.

Saat pembelajaran berlangsung anak membutuhkan reaksi yang khusus, ketika berkomunikasi dengan yang lain, melihat keadaan, serta tempat tinggal juga dapat meninggikan atau merendahkan empati seorang anak. Jika penggunaan *gadget* ini bertujuan mencapai kebaikan dalam kondisi perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, sebagai wujud tanggung jawab atas perkembangan anak maka anak dapat sangat mudah menerima bahasa yang disampaikan, dan keadaan yang sedang dihadapi sehingga meningkat empati seorang anak dengan bertambahnya usia. Saat usia anak bertambah pengalamannya pun akan bertambah, pengalaman hidup ini yang akan menumbuhkan empati seorang anak terhadap orang lain serta lingkungannya. Oleh karena itu hubungan penggunaan dengan empati anak bisa dilihat dalam gambar di bawah ini.

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis membentuk asumsi sementara atas rumusan masalah yang akan dinyatakan saat berbentuk pernyataan. Dikatakan sementara sebab perkiraan yang dipaparkan baru berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Sugiyono (2011), hipotesis adalah asumsi yang didasarkan atas kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Des. Cileunyi Kulon.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *gadget* dengan kemampuan berempati anak usia 4-5 tahun di Rw 10 Des. Cileunyi Kulon.

Pembuktian hipotesis tersebut, dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika t hitung $>$ t tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika t hitung $<$ t tabel, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan pustaka yang telah peneliti lakukan ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi, diantaranya : Pertama, penelitian yang diangkat oleh Alfiana Rofiqoh dengan judul Bimbingan Kelompok dalam Meminimalisir Kecanduan *Gadget*. Kesamaan dengan peneliti ialah untuk mengetahui kondisi kecanduan *gadget* di kelas IV dan V DTA Al-Karomah, mengetahui proses bimbingan kelompok dalam meminimalisir kecanduan *gadget*. Metode yang digunakan oleh Alfiana Rofiqoh adalah pendekatan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian: berkurangnya anak dalam frekuensi penggunaan *gadget*, hubungan sosial dengan teman sebayanya, konsentrasi dalam pembelajaran dan prestasi belajar melalui teknik menghafal.

Kedua, penelitian yang diangkat oleh Putri Meidina dengan judul Pengembangan Empati Anak Usia Dini. Kesamaan ialah fokus meneliti empati anak usia dini, adapun perbedaannya terletak pada metode penelitiannya. Pada penelitian yang digunakan oleh Putri Meidina yaitu metode pendekatan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Hasil penelitian: Perencanaan pembelajaran, guru mengembangkan empati anak dengan merencanakan metode pembelajaran yang mendukung.

Ketiga, penelitian ini dilakukan oleh Valda Valdiyanti N dengan judul Peran Orangtua dalam Menanggulangi Penyalahgunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini Pendidikan Dasar. Kesamaan dengan peneliti adalah untuk mengetahui penggunaan *gadget*, dan untuk mengetahui faktor penyebab penggunaan *gadget* pada anak usia dini, pada penelitian yang Valda Valdiyanti N yaitu pendekatan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian: menunjukkan bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak berupa

smartphone dengan fitur canggih seperti *instagram*, *facebook*, dan *youtobe* digunakan sebagai ajang menunjukkan diri di lingkungan. Sehingga tingkat egois anak untuk mendapatkan gadget pribadi meningkat hal ini dapat disimpulkan bahwa gadget berdampak buruk pada anak usia dini.

