

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Anak usia dini menurut Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang disebut dengan pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli anak usia dini 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak, untuk lebih jelas lagi tentang pembahasan anak usia dini maka dipaparkan beberapa pendapat menurut para ahli tentang anak usia dini.

Menurut Ebbeck (1991) seorang pakar anak usia dini Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Sedangkan menurut Undang – Undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan anak nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. Rahman(2005:4).

Saat ini negara kita sedang dilanda musibah besar, yaitu adanya wabah atau virus yang menyerang manusia di seluruh dunia yaitu dikenal dengan covid – 19, dimana wabah atau virus ini menyerang siapapun, sehingga menyebabkan Negara kita Indonesia juga harus sangat waspada, dan menetapkan untuk

melakukan kegiatan di rumah saja, serta harus *social distancing* untuk menjaga agar memperlambat penyebaran covid 19.

Masa pandemi membawa perubahan signifikan dalam berbagai sisi kehidupan termasuk pendidikan. Untuk menghindari resiko penyebaran covid – 19, murid – murid untuk sementara waktu tidak bisa melakukan proses belajar secara tatap muka di sekolah. Selama masa pandemi, mereka harus belajar di rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring / internet learning menurut Thorme dalam Kuntarto (2017, hlm 102) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, *kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online*. Selain itu di lingkungan rumah mereka juga tidak lagi bebas bermain dan berinteraksi dengan teman – teman sebaya. Kegiatan luar rumah juga tidak bisa lagi dilakukan. Bagi anak – anak, termasuk usia dini, ini merupakan problem tersendiri karena berdiam diri dirumah dapat menimbulkan kebosanan tersendiri. Akibatnya , tidak jarang akhirnya mereka mengalihkan perhatian pada gawai untuk menggantikan aktivitas saat sebelum pandemi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, seperti pendidik, peserta didik, institusi dan bahkan memberikan tantangan bagi masyarakat luas seperti orang tua, dalam pelaksanaannya pendidik harus mencari cara bagaimana agar tetap bisa menyampaikan materi pembelajaran dan dapat diterima dengan mudah oleh orang tua.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring tentunya tidak terlepas dari peran teknologi. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Tounder et al (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak platform yang membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti *google form dan WA*. Gawai adalah salah satu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara signifikan dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya”. (Wikipedia Indonesia, 2020).

Menurut Hamalik (Hamalik, 1984:12) beliau menerangkan bahwa media adalah pendidikan metode alat dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefisienkan komunikasi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Secara *etimologi*, gawai adalah berasal dari istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gawai juga merupakan alat elektronik kecil yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis.

Gawai juga merupakan sebuah obyek (alat elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gawai selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Gawai adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawasan. kata gawai sering sekali digunakan di media massa maupun media elektronik. Dalam bahasa Indonesia pengertian gawai artinya sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebuah inovasi atau barang baru.

Mengingat pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anak, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa orang tua memiliki andil yang sangat besar dalam kemampuan anak dalam lingkup pendidikan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Valeza (2017) dimana penelitian ini menunjukkan peran orang tua dalam menentukan prestasi belajar siswa sangatlah besar. Pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang atau bahkan tidak berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, orang tua yang selalu memberi perhatian pada anaknya, terutama perhatian pada kegiatan belajar mereka di rumah, akan membuat anak lebih giat dan lebih bersemangat dalam belajar karena ia tahu bahwa bukan dirinya sendiri saja yang berkeinginan untuk maju, akan tetapi orang tua juga memiliki keinginan yang sama. Sehingga hasil belajar atau prestasi belajar yang diraih oleh siswa menjadi lebih baik.

Peran orang tua juga sangat diperlukan untuk memberikan edukasi kepada anak- anaknya yang masih belum bisa memahami tentang pandemi yang sedang mewabah untuk tetap berdiam diri dirumah agar tidak tertular dan menularkan wabah pandemi ini. Peran orang tua dalam situasi pandemi covid – 19 ini memiliki kedudukan yang fundamental.

Orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan gawai. Dengan dampingan dan arahan dari orang tua akan lebih mudah mengenalkan kepada anak mana penggunaan gawai yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Dampingan dan pengawasan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan gawai serta mengetahui apa yang boleh diakses dan yang tidak boleh di akses sesuai dengan usianya selain dapat mengenalkan penggunaan gawai yang baik dan tidak orang tua juga dapat mengontrol kecanduan anak dalam penggunaan gawai.

Saat ini yang sedang terjadi di lapangan tentang pemanfaatan gawai yaitu kurangnya pengetahuan orang tua dalam pemanfaatan alat teknologi gawai dalam belajar anak, karena banyak orang tua yang beranggapan bahwa pemanfaatan gawai hanya sebatas untuk mengirimkan foto tentang kegiatan anak pada saat belajar dan hasil belajar anak.

Pada masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran di TK Sukowono dilakukan dengan cara daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Youtube*. Peran orang tua dalam mendukung pembelajaran daring adalah mendampingi anak pada saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui vidcall dengan guru, mengirimkan tugas – tugas anaknya yang berupa video, atau hasil karya anak yang pengumpulannya dengan cara memfoto hasil karya anak. Untuk youtube biasanya hanya melihat video – video yang akan di pelajari sesuai tema setiap minggunya. Dalam penggunaan gawai orang tua hanya memahami tentang *WhatsApp* dan *Youtube* , namun masih ada beberapa orang tua yang gaptেক tentang gawai sehingga meminta bantuan kepada anggota keluarga lainnya. Adapun keluhan

orang tua kepada guru yaitu merasa kesulitan dalam memdampingi anak – anaknya belajar menggunakan gawai, ada beberapa anak yang di arahkan untuk belajar tetapi malah lebih memilih untuk bermain *game* atau melihat *Youtube*, untuk internet tidak ada kendala karena untuk internet sendiri rata – rata mendapatkan bantuan kuota dari kemendikbut. Sedangkan ada beberapa wilayah yang memang minim sinyal, jadi untuk melakukan vidcall atau melihat tutorial dari *Youtube* banyak orang tua yang merasa tidak telaten karena sering tersendat sendat dan akhirnya mereka merasa konsentrasi anaknya pecah.

Maka berdasarkan uraian diatas, penelitian ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan tekhnologi dan peran orang tua dalam belajar anak, serta apa saja kendala dan solusi mengenai pemanfaatan tekhnologi gawai dalam belajar anak usia dini pada orang tua.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana pemanfaatan tekhnologi gawai dalam belajar anak usai dini pada orang tua di TK Kecamatan Sukowono di masa pandemic covid – 19.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulisan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan tekhnologi dalam belajar anak usia dini pada orang tua di TK Kecamatan Sukowono pada masa pandemi covid – 19.

#### **1.4 Definisi Operasional**

Pada penelitian ini devinisi operasional yang berjudul “pemanfaatan alat tekhnologi gawai dalam belajar anak usia dini pada orang tua di TK Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember pada masa pandemic covid 19” yaitu :

1. Tekhnologi gawai adalah alat komunikasi terkecil yang memiliki fungsi khusus. Gawai juga digunakan untuk alat komunikasi yang sangat canggih pada era globalisasi pada saat ini yang berupa Handphone (HP)
2. Peran orang tua dalam pembelajaran daring, orang tua yaitu terdiri dari ayah dan ibu, orang tua mamiliki peran penting dalam membimbing dan mendampingi anak – anaknya dalam pembelajaran daring baik dalam pendidikan formal maupun non formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotor.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Bagi orang tua dapat memanfaatkan tekhnologi gawai dengan benar sesuai kemampuan dan sesuai anjuran sekolah, atau aplikasi yang dipakai oleh sekolah sebagai media pembelajaran atau media penghubung antara guru dan orang tua pada masa pembelajaran daring dimasa pandemi covid – 19.

#### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada orang tua di TK Kecamatan Sukowono yang berjumlah 10 TK dan masing - masing TK diambil sampel 15 orang.

Penelitian ini mengamati tentang bagaimana pemanfaatan alat teknologi

gawai dalam belajar anak usia dini dan apa saja kendala serta solusi mengenai pemanfaatan teknologi gawai dalam belajar anak usia dini pada orang tua di TK Kecamatan Sukowono pada masa paandemi covid – 19.

