BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Kontek Penelitian

 Perkembangan teknologi dan komunikasi seperti gadget saat ini sangat pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengeal teknologi dan komunikasi canggi ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini.gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk Online dan Offline. Sebenarnya, gadget ditunjukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis,kuliah atau kantor. Namun pengguna gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan Fasilitas Gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini.

Tidak dapat di pungkirin lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modernini. Salah satu contoh Teknologi yang sangat populer adalag Gadget setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti Televisi, Telepon Genggam, Laptop, Komputer Table, Smartphone, dll. Gadget ini dapat ditemui dimana pun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini jadi konsumen aktif dimna banyak produk-produk Elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari Gadget semakin terjangkau. Yang dulu Gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetepi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak saja memiliki Gadget berupah Smartphone atupun hanphone bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli Gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataannya sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membeli Gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun yang lalu Gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangna menengah keatas. Alasan mereka menggunakan Gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyakl menggunakan gadget.

Didasari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya penggunaan gadget. Gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hakl yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju dizama sekarang ini.

Anak usia dini adalah masa dimana anak sedang berada di tahap emas,mudah menerimah informasi lalu mengembangkannya secara alami. Belum lagi, gadget menimbulkan banyak bahasa jika dilakukan pengguna secara terus menerus seperti penyakit gangguan kejiwaan pada anak usia dini yang tidak bisa lepas dari gadgetnya, jika sebentar saja jauh dari gadgetnya anak tersebut akan merasa kesakitan.berlanjut dengan berimbasnya buruknya sosialisasi karena pengguna gadget yang sudah tidang seimbang dengan penggunannya. Masih banyak masalah lain yang ditimbulkan dari pengguna gadget yang dilakukan secara kontinyu. Perlu gerakan baru yang dilakukan para orang tua atau lembaga pendidikan anak usia dini dalam mendidik anak usia dini. Baik dalam pendekatan yang dilakukan secara internal maupun eksternal yang dapat menjadikan perkembangan pisikologinya sesuai yang seharusnya. Peningkatan media lembaga pendidikan agar dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan yang dimilikinya. Sebagian orang tua dan guru dalam penggenal komputer atau alat komunikasi kepada anak perlumemperhatikan dampak apa yang akan ditimbulkan terhadap perkembangan anak.

 Anak usia dini adalah sosok individu sebagai mahluk sosialkultural yang sedang mengalami peroses perkembangan yang sangat fundemental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karekteristik tertentu.anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segalah struktur dan perangkat biologis dan fisikologisnya sehingga menjadi sososk yang unik.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak anak yang rela menghabiskan waktunya untuk bermain game diwarnet berjam-jam bahkan ada yang sampai melupakan jam sekolah dan meninggalkan kegiatannya yang lain.dan yang lebih disayangkan lagi orang tua tidak bisa membatasi anak dalam bermain game ini. Kecanduan anak dalam bermain game ini perlu mendapat perhatian yang khusus baik dari lembaga maupun dari orang tua. Menyikapi fenomena diatas para tua pun berbedah dalam menikapi kelakuan anak mereka ada yang permisif, yang membolehkan tampa filter. Sudah zamannya, katanya. Ada juga yang protektif, jadinya serbah dibatasi. Ini tidak boleh, itu dilarang. Si anak dijauhkan sama sekali dari gadget. Yang terakhir ini memang aman, namun si anak jadi kuper. Kurang pergaulan.

Berdasarkan masalah dan pernyataan tersebut peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang” pada anak diusia dini menggunakan gadget “

1.2 Fukus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

 Berdasarkan kontek penelitian, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

“ GEDGET PADA ANAK DI USIA DINI MENGGUNAKAN GADGET “

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

 Berdasarkan dari masalah latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1 Bagaimana motif orang tua memberikan Gadget

2 Bagaimana tindakan orang tua terhadap anaknya

3 Bagaimana makna dari penggunaan Gadget

1.3 Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai syarat ujian sidang strata satu (S1) fakultas ilmu sosial dan politik, universitas pasundan bandung, jurusan ilmu komunikasi, konsentrasi humas dan tujuan lain penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. mengetahi motif pemberian gadget kepada anak

2. tindakan orang tua terhadap anak yang menggunakan gadget

3. Makna Adanya Gadget

1.3.2 Kegunaan Penelitian

 Dengan adanya penelitian ini,diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Sesuai dengan tema yang diangkat, maka kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Secara umum diharapkan peneliti ini dengan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi.

 Kegunaan Teoritis secara Teoritis, penelitian mengharapkan dapat menambah variasi bahan kajian tentang bagaimana dampak dan pengaruh perkembangan teknologi komunikasi terutama gadget dikalangan di usian dini dengan menggunakan Teori Fenomenologi ( Alfred Sehutz) di bidang ilmu komunikasi khususnya media dan kajian budaya serta memberikan kontribusi bagi penelitian komunikasi lain mengambil objek serupa.

 Kegunaan Praktisi secara praktisi penelitian ini berusaha memahami bagai mana dampak dan pengaruh terhadap perkembangan teknologi komunikasi terutama gadget di kalangan anak usia dini. Lebih banyak dampak negatif atau lebih baynak dampak positif yang didapatkan. Selain itubagaimana menghadapi perkembangan teknologi komunikasi yang mempengaruhu kehidupan dan merubah sebuah kehidupan manusia.