

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	IV
MOTTO.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
INTISARI.....	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Keaslian Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Tinjauan Pustaka.....	12
G. Landasan Teori.....	18
H. Metode Penelitian.....	24
1. Jenis Penelitian.....	25
2. Bahan Penelitian.....	26
3. Jalan Penelitian.....	27
4. Analisis Hasil Penelitian.....	28
I. Hasil Yang Diperoleh.....	29
J. Sistematika Penulisan.....	30
BAB II FILSAFAT TEKNOLOGI DON IHDE.....	31
A. Biografi Don Ihde.....	31
B. Tokoh-tokoh Yang Memengaruhi Don Ihde.....	33
C. Filsafat Teknologi dan Pemikiran Don Ihde.....	37
1. Teknologi dan Dunia Kehidupan : Instrumen dalam Dunia Kehidupan.....	37
2. Instrumental dan Realisme Instrumental.....	42

3. Hubungan Manusia-Teknologi.....	45
a. Hubungan Kebertubuhan.....	47
b. Hubungan Hermeneutis.....	50
c. Hubungan Keberlainan.....	52
d. Hubungan Latar Belakang.....	53
4. Latent Telic.....	53
5. Plurikulturalitas.....	55

**BAB III PENGGUNAAN TEKNOLOGI GAWAI PADA ANAK USIA
PENDIDIKAN DASAR..... 62**

A. Teknologi Gawai.....	62
B. Sejarah Teknologi Gawai.....	63
C. Fungsi dan Macam-macam Gawai.....	65
1. Fungsi Gawai.....	65
2. Macam-macam Gawai dan Fungsinya.....	65
a. Mesin Ketik.....	65
b. Pemutar Musik.....	66
c. Headphone.....	67
d. Komputer.....	67
e. Handphone.....	68
f. Kamera Digital.....	69
g. Video.....	70
h. Realitas Virtual.....	71
D. Dampak Penggunaan Teknologi Gawai Pada Manusia.....	71
1. Dampak Positif Penggunaan Teknologi Gawai pada Manusia.....	72
a. Metode Pembelajaran Video dan Realitas Virtual.....	72
b. Aplikasi untuk Penyandang Diseleksia.....	74
c. Kehadiran Permainan Online.....	74
d. Bersenang-senang dan Berkarya Melalui Video <i>YouTube</i>	75
e. Berkarya dengan Tulisan Melalui Blog.....	76
f. Perubahan Metode Pembelajaran Era Digital.....	77
2. Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Gawai Pada Manusia.....	78
a. Menurunnya Komunikasi Dunia Nyata Pada Anak.....	78
b. <i>Self Involvement</i> (Narsisisme).....	78
c. Ketergantungan terhadap Game Online.....	79
d. Mencuri Demi Bermain Game Online.....	79
E. Dampak Penggunaan Teknologi Gawai Pada Lingkungan.....	80
1. Dampak Positif Penggunaan Gawai Terhadap Lingkungan.....	80
a. Bidang Perbankan.....	80
b. Bidang Pendidikan.....	81

c. Bidang Pemerintahan.....	82
d. Bidang Bisnis.....	82
e. Bidang Perdagangan.....	83
f. Bidang Transportasi.....	84
g. Bidang Pertahanan dan Keamanan.....	85
h. Bidang Kesehatan.....	86
2. Dampak Negatif Penggunaan Gawai Pada Lingkungan.....	87
a. Budaya Global.....	87
b. Globalisasi Budaya.....	89
c. Ancaman Terhadap Budaya Lokal.....	91
d. Resistensi Terhadap Nilai-nilai yang Tidak Sesuai.....	92
e. Tahap-tahap Sosialisasi Anak.....	95
1. Tahap Persiapan (<i>Preparatory Stage</i>).....	97
2. Tahap Meniru (<i>Play Stage</i>).....	98
3. Tahap Siap Bertindak (<i>Game Stage</i>).....	99
4. Tahap penerimaan norma kolektif (<i>Generalized Stage</i>).....	101
f. Peran Lingkungan Dalam Tahap Sosialisasi Anak.....	104
1. Lingkungan Keluarga.....	105
2. Lingkungan Sekolah.....	106
3. Lingkungan Masyarakat (Bermain).....	107
BAB IV ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI GAWAI PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR.....	109
A. Penggunaan Teknologi Gawai Pada Pendidikan Dasar.....	109
B. Hubungan Kebertubuhan Pada Penggunaan Teknologi Gawai.....	114
C. Plurikulturalitas Pada Penggunaan Teknologi Gawai.....	115
BAB V PENUTUP.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	122