

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi pun berangsur mengikuti kemajuan zaman yang ditandai dengan luasnya perkembangan barang-barang elektronik yang dapat membantu manusia dan salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* memainkan peran penting dalam kehidupan manusia untuk mengakses informasi terkini, melakukan komunikasi, membangun relasi, dan memperluas wawasan ilmu. Menurut (Sunita & Mayasari, 2018) *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja, bahkan anak-anak. *Gadget* memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi *gadget* juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak jika digunakan tanpa pengawasan orang tua. *Gadget* yang diciptakan seiring dengan kemajuan teknologi membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia dari kalangan anak-anak hingga dewasa di semua bidang penggunaannya, baik hanya sekedar berkomunikasi atau menemukan informasi, bahkan untuk melakukan pekerjaan sehari-hari bahkan sebagai hiburan mereka. Hampir setiap kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *gadget*. Saat ini kebutuhan komunikasi sudah menjadi hal yang mendasar bagi semua sektor masyarakat ditambah dengan kemudahan mengakses berbagai jenis macam fitur yang ditawarkan oleh penyedia layanan produsen *smartphone* tersebut. *Gadget* memiliki beberapa fitur menarik bagi anak-anak yang membuat mereka seringkali cepat tanggap dalam penggunaannya. Menurut (Novitasari, 2016) Penggunaan *gadget* pada anak, tidak asing kita lihat *gadget* pada masa kini telah memiliki berbagai macam aplikasi yang sangat bervariasi, mulai dari *games* yang bertemakan pembelajaran serta aplikasi yang dapat menghibur anak pada saat bermain.

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia.

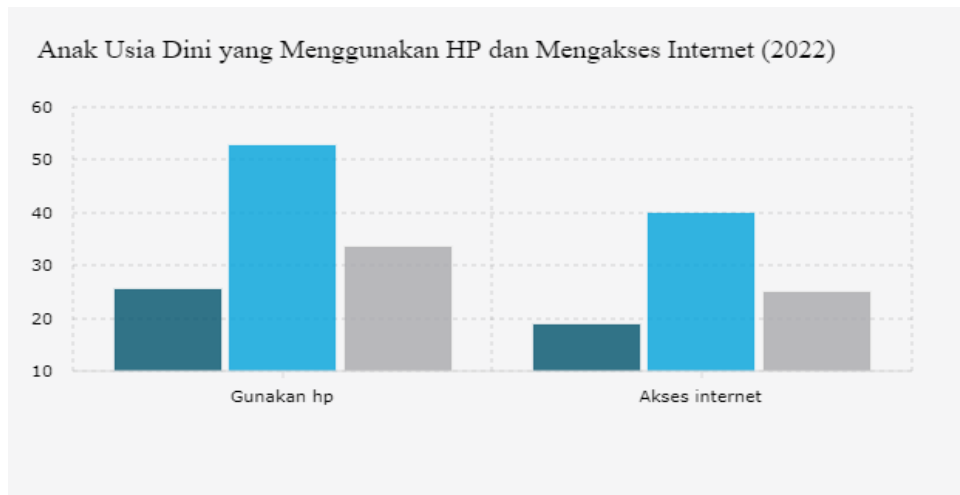
Gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, Doni, & dkk, 2015).

Semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini sudah sangat sulit untuk dihindari dari kehidupan bersosial, teknologi sudah menjadi kebutuhan dari segala usia, baik dewasa maupun anak-anak. Seperti yang diungkapkan oleh (Lioni, Tara, & dkk, 2014) Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yaitu memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak, mempersingkat jarak, waktu dan memudahkan untuk mencari informasi. Anak-anak bisa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anaknya dengan tujuan yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut tanpa memikirkan dampak negatif yang lain. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan orang tua mereka pun belum bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto & Onlibala, 2015). Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpacu dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Tara, 2014). Dalam bidang pendidikan teknologi sering digunakan sebagai media pembelajaran seperti pembelajaran *online*, video tugas, dan banyak lagi yang bisa diterapkan, dengan media yang digunakan akan membuat anak lebih tertarik sehingga memudahkan anak untuk mengerti pelajaran yang dijelaskan.

Selain itu pengaruh konten di *gadget* sangat berbahaya karena konten di *gadget* belum semua di filter secara baik untuk anak-anak. Jika anak menonton konten yang tidak seharusnya dilihat, hal itu dapat merusak psikis

anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* khususnya pada anak-anak usia dini yaitu, memperdalam pemahaman anak terhadap pengetahuan, seperti menambah kosa kata, mewarnai, membaca, dan menulis karena hal itu dapat menarik minat belajar anak.

Gambar 1.1 Anak Usia Dini Pakai Gadget



Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>

Anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%

Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan *handphone* pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun sebesar 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%.

Adapun dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang sering kita jumpai di lapangan. Dampak negatifnya antara lain pada pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari akan terganggu akibat ketergantungan mereka dalam menggunakan *gadget*, sehingga mengakibatkan proses interaksi dengan teman sekitar juga tidak efektif, karena

hanya bermain *gadget* tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Menurut (Trinika, 2015) Pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perharinya dan lebih dari 3 kalipemakaian per harinya, pemakaian *gadget* yang baik pada anak tidak lebih dari 30menit dan hanya 1 sampai 3 kali dalam per harinya.

Lalu adapun dampak positif dari penggunaan pada anak usia dini, *Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlutetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Menurut (Handrianto, 2016) mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampakpositif dan juga negatif, dampak positif tersebut antara lain yaitu berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan), melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar), meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan), mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal inianak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Berdasarkan kasus tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di wilayah Pondok Pucung, Pondok Aren, tentang peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Karena peneliti melihat fenomena yang terjadi pada saat ini, banyak sekali anak-anak usia dini sekitaran 3-6 tahun yang lebih cenderung memilih bermain *gadget* dirumah jika dibandingkan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Mereka menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *gadget*. Seharusnya pada usia tersebut, anak-anak di usia diniseharusnya dapat menghabiskan waktunya untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dan ketakutan yang menghinggapi benak orang tua adalah anak tersebut menjadi *introvert*, sulit untuk bersosialisasi di lingkungan tinggalnya.

Berdasarkan survei yang dilakukan di wilayah Pondok Pucung tepatnya pada wilayah RT.002 RW.01, didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak usia dini 3-6 tahun di wilayah tersebut kecanduan *gadget*. Dan yang dapat terlepas dari kecanduan *gadget* ini hanya sebagian kecil dikarenakan peran orang tua yang kurang efektif sehingga anak usia dini 3-6 tahun tersebut yang kecanduan *gadget* tetap tidak dapat terlepas dari kecanduannya terhadap *gadget*. Kurang efektif disini, dimaksudkan adalah cara orang tua yang kurang tepat untuk mengubah kecanduan anak usia dini terhadap *gadget*, dimana orang tua cenderung terbiasa tidak tega dan cenderung mengalah jika anaknya terus merengek ketika sedang meminta *gadget*. jadi dengan maksud ini dapat dikatakan bahwa hal tersebut tidak merubah atau menghilangkan kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Dan terkadang juga cara dari orang tua tidak tepat dengan karakter anak, membuat anak merasa tertekan dan menjadi pemberontak, dimana seharusnya para orang tua dapat membaca dan mengikuti karakter anak untuk dapat mengubah kebiasaan kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Data yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini mendapatkan hasil bahwa terdapat 22 anak usia dini 3-6 tahun di daerah tersebut. Lalu dari 22 anak usia dini ini, didapatkan hasil bahwa ada 17 anak usia dini 3-6 tahun kecanduan *gadget* atau sekitar 77,27% anak yang kecanduan *gadget* di wilayah tersebut. Dan sisanya 5 anak usia dini 3-6 tahun atau sekitar 22,73% tidak kecanduan oleh *gadget*. Dari data yang diperoleh tersebut, terdapat fakta bahwa 4 dari 17 anak usia dini 3-6 tahun atau sekitar 23,529% yang kecanduan *gadget* ternyata sudah lepas dari kecanduan terhadap *gadget*-nya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (I Verawati, 2019) ada beberapa gejala dan tingkatan kecanduan *gadget* pada anak, diantaranya menggunakan *gadget* (*handphone*, tablet, laptop dsb) lebih dari 6 jam dalam 1 hari, acuh saat diajak bicara atau dinasehati orang lain karena fokus dengan *gadget*, lebih sering berinteraksi dengan *gadget* daripada berinteraksi dengan orang disekitar, anak malas melakukan kegiatan lain selain bermain *gadget*, anak susah membedakan antara khayalan dan kenyataan (suka berkhayal yang berlebih), lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang

melakukan kegiatan-kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak memegang *gadget*, akan marah saat penggunaan *gadget* dibatasi atau *gadget*nya diambil, sulit berkonsentrasi saat berinteraksi atau mengerjakan sesuatu karena memikirkan *gadget* mereka, tidak mau berhenti (susah berhenti) saat sudah bermain *gadget*, lebih memilih sendiri dan bermain *gadget* daripada bermain bersama teman-temannya, melakukan aktivitas lain seperti: makan, main, belajar, dijalan, dit toilet sambil bermain *gadget*, tidur dengan *gadget* di dekat mereka, mulai berani berbohong, bermain *gadget* dengan sembunyi-sembunyi, menarik diri dari orang lain, saat diajak berinteraksi tidak nyambung (berimajinasi terlalu tinggi), suka membantah, jadi adiksi (perasaan bahagia dan senang ketika bermain *gadget*), mudah marah.

Tapi disamping itu, kelalaian atau ketidaktepatan saat menggunakannya bisa berdampak buruk dalam penggunaannya, terutama oleh anak-anak. Kecenderungan penggunaan *gadget* berlebihan dan tidak tepat membuat anak-anak tidak peduli dengan kesehatannya, tidak dengan mudah bergaul dengan teman sebaya, dan sulit untuk bersosialisasi di lingkungan tempat tinggalnya. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdasarkan pola asuh orang tua yang diterapkan kepada anak. Pola asuh orang tua dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

1. Pola asuh otoriter: orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku, cenderung tidak akan memberikan penggunaan *gadget* kepada anaknya.
2. Pola asuh demokratis: memberikan *gadget* kepada anak sejak usia dini, agar memudahkan orang tua dalam beraktivitas, namun orang tua yang menerapkan pola asuh ini selalu memberi batasan kepada anak saat bermain *gadget*.
3. Pola asuh permisif: memberikan *gadget* kepada anak tanpa pengawasan dan aturan, karena akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tua dalam melakukan aktivitas.

Namun jika orang tua ingin memberikan *gadget* kepada anak, sebaiknya berikan saat usia anak diatas 6 tahun, dengan pengawasan seperti :

1. Membatasi anak menggunakan *gadget*
2. Memilih tayangan yang tepat untuk anak
3. Mendampingi dan memantai saat anak menggunakan *gadget*

Karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak 95% dari otak orang dewasa. Tetapi jika ingin memberikan dibawah usia 6 tahun, itu hanya untuk sekedar mengenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkan, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan *visual* dan pendengaran anak. Selain itu, orang tua wajib mengontrol dan memantau setiap bentuk informasi yang diterima anak melalui *gadget* mereka.

Sebaiknya orang tua mendidik anaknya dengan pola asuh otoriter, dengan memperlakukan anaknya dengan tegas dan memberikan hukuman jika menurut mereka tidak sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan oleh anak tersebut. Namun jika orang tua ingin memberikan *gadget* kepada anaknya, sebaiknya orang tua membuat kesepakatan dengan anaknya tentang hal-hal seperti manajemen waktu. Salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* kepada anaknya yaitu, mengalokasikan waktu untuk menggunakan *gadget*. Selain itu, bisa dengan mempraktikkan manajemen waktu dengan membuat jadwal penggunaan *gadget* untuk anaknya. Penjadwalan tersebut dilakukan dengan berbagai cara, ada yang menyediakan waktu bermain *gadget* saat sepulang sekolah atau setelah belajar.

Bersamaan dengan hal tersebut, menurut (Nurhidayah, Ramadhan, Amira, & Lukman, 2021) terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mencegah terjadinya kecanduan *gadget* pada anak usia dini, diantaranya:

1. Pendampingan dan Pengawasan

Ketika anak menggunakan *gadget*, orang tua harus tetap melakukan pendampingan serta pengawasan pada anak tersebut. Pendampingan yang dimaksudkan disini ialah orang tua tidak hanya melihat anak ketika bermain *gadget*, tetapi orang tua juga harus mampu menjadi guru bagi anak-anaknya dengan mendampingi dan mengarahkan anak untuk membuka konten yang ada di *gadget* yang sesuai dengan tahap

perkembangannya. Selain itu, orang tua juga perlu melakukan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak. Dengan melakukan pengawasan akan berpengaruh penting dalam proses belajar dan interaksi anak dengan lingkungan. Orang tua dapat memberikan beberapa aturan kepada anak dalam penggunaan *gadget* untuk anak, semisalkan sehari seorang anak hanya diperbolehkan untuk bermain *gadget* selama kurun waktu 2 jam dengan syarat membuka konten *gadget* yang sesuai dan mendukung perkembangannya.

2. Komunikasi

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan anak. Dengan komunikasi yang efektif diharapkan dapat memunculkan rasa pengertian, kesenangan, pengaruh sikap, dan terjalin hubungan yang semakin baik. Dengan dilakukannya komunikasi yang efektif akan menimbulkan hubungan harmonisasi antara orang tua dan anak, sehingga anak akan senantiasa mendengarkan serta mengikuti perintah orang tua, salah satunya yaitu dalam penggunaan *gadget*.

Dari hasil penelitian, didapatkan beberapa data yang telah peneliti lakukan. Sebenarnya banyak cara dari masing-masing orang tua untuk membuat anaknya lepas dari kecanduan *gadget*. Hal itu juga bergantung dengan karakteristik anak tersebut maupun kebiasaan yang dimiliki oleh anak usia dini khususnya di wilayah Pondok Pucung RT.002 RW.01 ini. Ada beberapa cara dari orang tua, diantaranya seperti memberikan waktu bermain dengan teman sebayanya tanpa *gadget*, mendaftarkan les ataupun kegiatan ekstra untuk mengisi waktu kosong anak tersebut, dan adapun yang mengganti waktu bermain *gadget* anak tersebut dengan main ke taman dan sebagainya.

1.2 Idenifikasi Masalah

- 1.2.1 Pengaruh konten di *gadget* sangat berbahaya karena konten di *gadget* belum semua di *filter* secara baik untuk anak-anak.
- 1.2.2 Dampak positif dari penggunaan *gadget* khususnya pada anak usia dini

yaitu, memperdalam pemahaman pengetahuan, menambah kosa kata, mewarnai, membaca, dan menulis.

- 1.2.3 Dampak negatifnya pada pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari akan terganggu akibat ketergantungan mereka dalam menggunakan *gadget*.
- 1.2.4 Ketakutan orang tua ketika anaknya menjadi *introvert* dan sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungannya.
- 1.2.5 Kecenderungan penggunaan *gadget* berlebihan membuat anak tidak peduli dengan kesehatannya, tidak mudah bergaul dengan teman sebaya, dan sulit bersosialisasi dengan tempat tinggalnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dan terbatasnya waktu serta sumber daya lainnya, membuat penulis membatasi masalah pada Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu Bagaimana Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- 1.5.2 Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta kontribusi sebagai pengembangan ilmu kesejahteraan sosial secara

umum dan terutama Peran Orang Tua khususnya dalam menggambarkan peristiwa yang terjadi seperti kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan metode Peran yang tepat bagi para Orang Tua lainnya yang baru saja memiliki kasus serupa yaitu mengenai anak usia dini yang kecanduan *gadget* agar tidak larut dalam merasakan efek ataupun dampak negatif dalam kecanduan *gadget*.