

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang begitu pesat. Teknologi informasi tidak akan lepas penggunaannya dari kehidupan manusia, karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu hingga kini masih terus berkembang. Bangsa Indonesia termasuk bangsa yang ikut terlibat dalam perkembangan teknologi informasi itu dan sebagaimana fungsinya dari teknologi informasi itu untuk mempermudah manusia melakukan segala aktivitas yang dilakukan setiap harinya Elfadi (dalam Pratiwi, 2018, hlm. 48). Jika tidak ada teknologi informasi, manusia akan menjadi kesulitan untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi. Teknologi membuat orang yang menggunakannya mendapatkan informasi secara cepat, instan, dan *update*, bertukar informasi mengenai kehidupan sehari-hari ataupun mengenai pekerjaan, dan bagi yang menggunakannya dapat berkomunikasi dengan berkomunikasi jarak jauh dengan mudah.

Pada zaman sekarang segala bentuk perkembangan teknologi dapat ditemui dengan mudah dan dapat dibeli dengan harga yang terjangkau karena keberadaannya yang semakin meningkat membuat teknologi dijual dengan harga yang terjangkau untuk penggunaannya. Salah satu jenis teknologi yang sudah ramai ada di mana-mana bahkan sudah mendunia yaitu *gadget*. *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki berbagai fitur dalam penggunaannya dan berbagai aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru untuk membantu manusia menjalani hidup menjadi lebih praktis Syifa. (2019, hlm. 529).

Menurut Herawati (dalam Martsiswari 2014, hlm. 189), *gadget* adalah media yang berfungsi sebagai alat komunikasi kontemporer dan memudahkan komunikasi manusia. *Gadget* dapat dipahami sebagai barang yang dirancang untuk membuat hidup lebih praktis bagi manusia. Mereka melayani tujuan tertentu, yaitu membuatnya lebih mudah digunakan daripada teknologi sebelumnya.

Menurut Musdalifa (2022, hlm. 352) *gadget* adalah sebuah barang elektronik kecil yang sering dipromosikan sebagai inovasi atau barang baru yang memiliki

Fajriyati Fauziah, 2023

PERAN ORANG TUA PADA ANAK YANG KECANDUAN *GADGET* (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Nanjungjaya Kecamatan Kersamanah)

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

fungsi khusus. Gadget bisa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi seperti bisa mengirimkan pesan, menelepon, *video call*, mengirimkan *email*, foto *selfie*, video, mendengarkan musik, mencari berita terkini dan terdapat beberapa fitur aplikasi yang dapat digunakan.

Pengaruh dari penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Pengguna *gadget* dari mulai anak-anak, orang dewasa dan orang tua marak terjadi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada perkembangan anak, prestasi akademik dan kehidupan anak kedepannya Ramdani (dalam Sisbintari 2022, hlm. 156).

Empat tahun terakhir, dari tahun 2018 hingga 2021 terlihat peningkatan nyata dalam prevalensi anak-anak yang kecanduan elektronik. Presentase jumlah anak yang mengalami kecanduan terhadap *gadget* terungkap di publik, hasil kajian, survei dan penelitian yang menunjukkan fenomena anak kecanduan bermain *gadget*, fenomena tersebut menduduki situasi yang sangat mengkhawatirkan. Hal itu terlihat dari data Statistik Telekomunikasi Indonesia presentase mengungkapkan anak usia dini yang kecanduan gadget mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sumber Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

Mengenalkan anak *gadget* kepada anak ketika anak masih kecil seperti menggunakan pisau, ada manfaatnya dan jika menggunakannya salah maka akan menjadi bencana. Penggunaan teknologi (*gadget*) akan berdampak pada anak baik dampak positif atau dampak negatif tergantung bagaimana cara orang tua mendidik anaknya Marpaun (dalam Syifa, 2019, hlm. 529).

Dampak positif dari penggunaan gadget untuk anak yaitu : 1) Menambah pengetahuan, ketika anak bermain gadget anak bermain game tentang bagian tubuh manusia maka anak akan mengetahui bagian-bagian tubuhnya; 2) Dampak positif pada motorik anak, ketika anak bermain gadget keterampilan otot-otot kecil anak akan berfungsi seperti gerakan jari, bibir, badan, dan anggota tubuh yang lainnya; 3) Dampak positif pada kognitif anak, ketika anak bermain gadget anak menemukan permasalahan maka anak akan berfikir kritis atas masalah yang ia lihat, itu sangat

bagus untuk perkembangan kognitif anak; 4) sebagai sarana hiburan untuk anak, ketika anak jenuh anak menonton *youtobe* seperti menonton video animasi lucu, animasi yang membuat suasana hati anak gembira, atau anak juga bisa bermain *game* mobil, puzzle, balapan dan *game* yang tersedia di *gadget* yang anak gunakan Chusna (2017, hlm. 324).

Berikut dampak negatif anak kecanduan *gadget*: 1) Anak sulit fokus pada dunia luar; ketika mereka bermain dengan *gadget*, mereka merasa sulit untuk melepaskan diri dari ketergantungan mereka; mereka menjadi marah secara tidak rasional dan mengamuk, mereka juga merasa sulit untuk berinteraksi dengan teman sebayanya; 2) Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak, kemampuan berbicara berkaitan dengan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem yang komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak akan mengalami keterlambatan dalam berbahasa mungkin anak akan bisa menyambung kata hanya dua atau tiga kata saja ini dikarenakan anak terlalu sering menggunakan *gadget* dibandingkan berkomunikasi dengan orang lain hal tersebut jika dilakukan terus menerus maka anak akan mengalami keterlambatan dalam berbahasa dan berbicara; 3) Masalah terhadap prestasi akademik anak, pada umur anak usia dini anak mudah menyerap ilmu baru yang disampaikan oleh orang tua atau orang dewasa karena penyerapan ingatan anak masih sangat bagus, ketika anak menghabiskan waktu dengan *gadget* maka waktu menerima ilmu baru akan menipis dan membuat prestasi anak menurun. Tidak hanya itu kebiasaan anak bermain *gadget* terlalu lama akan membuat anak malas untuk melakukan sesuatu; 4) Dampak negatif terhadap karakter, penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif terhadap anak yaitu anak yang kurang sopan santun, berbicara kasar, bersikap tidak bertetika, berbicara kasar, hal ini terjadi karena anak menonton video *youtobe* yang menyediakan konten-konten yang tidak baik dan kotor, konten-konten tersebut bisa berisi orang-orang yang berkata kasar, bersikap kasar, tidak baik kepada orang lain, karena anak belum tau mana yang baik dan yang benar maka anak meniru tindakan tersebut. Dari tontonan tersebut akan merusak karakter anak; 5) Alat tersebut memiliki radiasi di dalamnya yang dapat membahayakan otak dan sistem saraf anak misalnya, jika seorang anak

sering menggunakan *gadget*, keterampilan sosial dan aktifnya akan menurun karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain Saroinsong (dalam Nafaida, 2020, Hlm. 58).

Peran orang tua pada anak yang kecanduan *gadget* bisa diawali dengan metode pencegahan terjadinya kecanduan internet dengan cara pendidikan, pendampingan, pengawasan dan komunikasi Nurhidayah (dalam Zulfahmi, 2022, hlm. 22). Bermanfaat atau tidak penggunaan *gadget* bagi anak dipengaruhi oleh bagaimana cara orang tua mengenalkan serta mengawasi anak-anak ketika sedang bermain *gadget*. Pemakaian *gadget* pada anak perlu adanya pengawasan anak oleh orang tua agar konten-konten yang ditonton oleh anak dapat bermanfaat dan banyak ilmu yang di dapatkan oleh anak ketika anak sudah menonton konten tersebut, oleh karena itu pendampingan dari orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak bermain *gadget* agar penggunaannya sesuai dengan perkembangan anak dan orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* untuk anak.

Metode lain yang dapat digunakan oleh orang tua agar tontonan anak tidak sembarangan yaitu dengan memanfaatkan media *youtobe kids* karena media ini sesuai dengan perkembangan anak, orang tua juga tidak mengenalkan game ketika anak berusia dibawah 2 tahun dan tidak menerapkan *screen time* atau adanya waktu khusus untuk anak bermain *gadget*. Nurhidayah (dalam Zulfahmi, 2022, hlm. 22).

*Digital parenting* juga dapat digunakan oleh orang tua untuk mencegah anak kecanduan bermain *gadget*. *Digital parenting* ini bisa disebut juga sebagai upaya pembatasan, pengawasan dan pendampingan orang tua agar anak tidak kecanduan *gadget*. Proses pembatasan, pengawasan, dan pendampingan tersebut dilakukan untuk mencegah dampak negatif dari *gadget* pada anak Martinez (dalam Sisbintari, 2022, hlm. 156). Beberapa peran orang tua yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan *gadget* pada anak, diantaranya : 1) Membatasi anak menggunakan *gadget*; 2) mendorong anak untuk melakukan kegiatan fisik motorik, agar anak lupa pada *gadget*; 3) menunjukkan teladan yang baik untuk anak; 4) menjadi teman, sahabat, fasilitator, sumber pengetahuan, mentor, motivator, supporter bagi anak Pratikno (dalam Sisbintati, 2022, hlm. 156).

Menurut Chusna (2017, hlm. 324), pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain alat elektronik menuntut orang tua untuk menegakkan aturan agar anak dapat menonton dan memainkan alat elektronik dengan aman. Orang tua juga harus menjelaskan kepada anak apa saja yang boleh dan tidak boleh dimainkan di perangkat elektronik agar informasi yang dilihat anak dapat bermanfaat bagi mereka. Ketika anak-anak bermain dengan *gadget* pengawasan orang tua juga penting untuk memastikan bahwa pembelajaran yang diinginkan orang tua mereka sesuai dan tidak melenceng dari seharusnya.

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan *gadget* yaitu memilih aplikasi atau konten yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak juga sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. semua *game*, video *youtobe*, sosial media semuanya harus atas dasar persetujuan orang tua ketika anak bermain. Sebelum memberikan *gadget* kepada anak kita harus memiliki perjanjian terlebih dahulu seperti anak boleh menggunakan *gadget* dari pukul berapa hingga pukul berapa.

Selanjutnya, orang tua tidak boleh bermain *gadget* ketika di depan anak sebaiknya orang tua memankan *gadget* bersembunyi atau ditempat lain ketika tidak ada anak Warisyah (dalam Nurfadilah, 2019, hlm. 95) pemilihan metode yang tepat dibutuhkan dari orang tua untuk anak usia dini, karena anak mempelajari hal-hal yang ia lihat di lingkungannya, maka dari itu orang tua harus mencontohkan perilaku yang baik untuk anak karena sebaik-baiknya orang tua ialah orang yang dapat mencontohkan perilaku yang baik untuk anaknya. Bermain *gadget* secara diam-diam agar anak tidak mencontoh kebiasaan yang tidak baik salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk orang tua agar anak tidak memiliki kebiasaan yang buruk. Orang tua juga perlu membatasi waktu untuk bermain *gadget* agar orang tua focus terhadap perkembangan anak.

Fenomena yang dapat dilihat dari lingkungan sekitar yaitu anak yang kecanduan bermain *gadget*, ini terjadi di lingkungan sekitar kita. Kurangnya pengawasan dari orang tua menyebabkan anak bermain *gadget* sepuasnya tanpa ada batasan jam, tanpa ada pengawasan anak sedang menonton apa dan anak sedang bermain game apa. Anak yang kecanduan *gadget* kurang bersosialisasi

dengan masyarakat lingkungan rumah anak hanya bersosialisasi dengan keluarga saja tidak dengan lingkungannya, anak yang kecanduan *gadget* juga terkadang ketika bermain dengan teman sebaya suka bermain kekerasan, atau mengatakan hal yang jorok atau kasar akibat dari tontonan yang ia tonton tanpa diawasi oleh orang tua.

Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan memberikan pengawasan pada anak, salah satunya dengan cara menjadwalkan anak bermain *gadget* misalnya hari minggu saja itu pun dengan jam yang sangat terbatas, mengontrol waktu bermain *gadget* anak seperti 1 hari cukup dengan 1 jam sampai dengan 1,5 jam anak bermain *gadget* dengan memasang aplikasi yang dapat digunakan untuk mengunci *gadget* ketika waktunya habis agar anak berhenti bermain *gadget*, lalu cara lain dengan anak harus meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua untuk membuka atau menggunakan aplikasi seperti *youtobe*, game dan aplikasi lainnya, orang tua juga menyiapkan aplikasi khusus untuk anak seperti *youtobe kids* yang aman bagi anak.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu sebagai berikut: Penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Istiqomah (2019) bahwa peran orang tua pada anak kecanduan *gadget* sangat penting sehingga orang tua harus memberikan batasan yang tegas pada anak agar anak tidak tergantung pada *gadget*, tidak bisa dipungkiri bahwa *gadget* sangat penting bagi kehidupan manusia salah satunya yaitu untuk berkomunikasi. Pengawasan yang tegas dan berkelanjutan serta bimbingan dari orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan sehingga anak tidak menjadi korban kecanduan *gadget*.

Penelitian selanjutnya dikemukakan oleh Darajat (2021) bahwa peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak yang menggunakan *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak antara lain sebagai 1) peran menasehati; 2) peran melarang; 3) peran mengawasi dan 4) peran memberikan arahan kepada anak.

Penelitian selanjutnya dikemukakan oleh Maryani. (2020) bahwa peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* dalam perilaku anak dengan cara orang tua membatasi atau memberikan pelaturan jam bermain *gadget* dan belajar serta

memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak.

Dari permasalahan diatas, maka penulis kerucutkan pada salah satu tempat yang ada di Kecamatan Kersamanah yaitu Desa Nanjungjaya yang terletak kurang lebih 30 km dari pusat kota Garut. Orang tua yang memiliki anak usia dini berumur 4 tahun keatas memfasilitasi dan mengizinkan anak menggunakan *gadget*, dan ada beberapa orang tua memfasilitasi anak dengan membelikan *gadget* untuk anaknya. Anak-anak yang memiliki izin menggunakan *gadget* mereka menggunakannya untuk menonton *youtobe*, bermain *game online*, dan lain-lain. Ketika anak tidak diberikan seringkali anak-anak tantrum dan marah kepada orang tua karena tidak diizinkan bermain *gadget*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Juni 2023 ketika melakukan observasi di Desa Nanjungjaya, diperoleh data yang dapat disimpulkan bahwa anak kecanduan *gadget* bermain *gadget* selama kurang lebih 6 jam perhari, akibat dari anak bermain *gadget* terus anak menjadi malas bersekolah, malas bersosialisasi, jika anak disuruh suka membangkang dan marah atau tantrum ketika tidak diberikan *gadget*. Beberapa Upaya telah dicoba agar anak tidak kecanduan *gadget* seperti membatasi anak bermain *gadget*, memberikan pengawasan ketika anak bermain *gadget*, menstimulus anak bermain dengan cara membuat permainan yang akan menarik perhatian anak, menstimulus anak bermain di alam seperti anak dibawa ke kebun (melakukan aktifitas bercocok tanaman sayuran atau buah-buahan), dan masih banyak lagi cara yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya agar anaknya lupa dengan *gadget*.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat judul yang akan diteliti yaitu “Peran Orang Tua Pada Anak yang Kecanduan *Gadget* (Studi Kasus pada Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Nanjungjaya Kecamatan Kersamanah Kabupaten Garut)”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana peran orang tua pada anak yang kecanduan *gadget*?”.

Adapun rumusan masalah umum yang akan diteliti oleh peneliti akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak anak kecanduan *gadget*?
2. Bagaimana strategi orang tua dalam menangani anak kecanduan *gadget*?
3. Bagaimana tantangan orang tua menangani anak kecanduan *gadget*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana peran orang tua pada anak yang kecanduan *gadget*.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dampak anak yang kecanduan *gadget*.
2. Mendeskripsikan strategi orang tua dalam menangani anak kecanduan *gadget*.
3. Mendeskripsikan tantangan orang tua menangani anak kecanduan *gadget*.

### **1.4 Manfaat/signifikansi penelitian**

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu sebagai tambahan pengetahuan penelitian dan mampu dijadikan referensi bagi penulis, peneliti selanjutnya terkait peran orang tua pada anak yang kecanduan *gadget*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1 Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih kepada orang tua tentang peran mereka dalam membangun nilai-nilai moral dan agama pada anak-anak mereka yang masih kecil.

##### 1.4.2.2 Bagi Guru

Diharapkan temuan penelitian ini akan mendorong para pendidik untuk menggunakan pendekatan yang lebih kreatif ketika mencoba membantu anak-anak agar tidak kecanduan *gadget*.

##### 1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan serta referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah bagaimana sistematika penelitian ini disusun dalam proposal skripsi adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian memuat dasar-dasar penelitian yang didasarkan pada pengamatan fenomena di daerah yang akan diteliti. pembentukan masalah adalah diskusi tentang masalah yang diberikan sebagai pertanyaan. Atas dasar pertanyaan yang diajukan selama pengembangan masalah, tujuan penelitian menunjukkan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Manfaat penelitian meliputi dampak yang akan diterimanya, baik untuk guru, untuk peneliti, orang tua, dan pembaca. Struktur penulisan skripsi memberikan gambaran sistematis tentang penulisan skripsi berdasarkan hasil penelitian.

Bab II bagian ini menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini mencakup topik yang berkaitan dengan peran orang tua pada anak yang kecanduan *gadget*.

Bab III pada bagian ini memaparkan desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan penelitian, populasi dan sampel atau subjek penelitian,, data dan instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Baba IV Temuan dan Pembahasan, pada bagian ini memaparkan hasil temuan penelitian dan memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data. Temuan penelitian adalah pemaparan proses dan hasil pengumpulan data penelitian berdasarkan teknik-teknik pada bab metode penelitian Pembahasan merupakan pemaparan secara deskripsi dari hasil penelitian

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi , pada bab ini memaparkan hasil kesimpulan yang merupakan temuan peneliti dan juga sebagai jawaban dari rumusan masalah