

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi dunia maju dengan sangat pesat. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kemampuan penggunaannya. Telepon Genggam atau lebih dikenal dengan *handphone*. *Handphone* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya *Ipteks* pada zaman sekarang (Pebriana, 2017).

Handphone tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun ke atas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *handphone* bukan barang asing untuk anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *handphone* (Monita Rini 2021).

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *handphone*, di Indonesia *handphone* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik orang tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunaannya dengan adanya *handphone* manusia dapat dengan mudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *handphone* seperti internet, *SMS*, *jejaring sosial*, *game* dan lain-lain.

Pengguna *handphone* di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *handphone* di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Shiburian, E. dkk, 2022). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kharisma, 2019)

Penelitian yang dilakukan Trinika (2015) menunjukkan sebesar 42,1% anak usia sekolah dasar dengan paparan penggunaan *handphone* yang tinggi. Anak-anak dibawah usia 8 tahun atau 9 tahun lebih mungkin menggunakan internet atau *handphone* untuk menonton video (Childwise, 2012 dalam Wendy W.L Goh et Al., 2015).

Namun semakin berkembangnya Teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *handphone* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak. Hampir setiap Anak-Anak saat ini sudah menggunakan *handphone* sebaiknya anak yang menggunakan *handphone* harus mendapat pengawasan dari orang tua karena dengan penggunaan *handphone* akan berdampak buruk bagi anak.

Menurut Siti Aisyah (2019), *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Pratama, 2018).

Bermain *game online* khususnya dikalangan pelajar dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya pelajar yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi pelajar adalah pelajar akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya dapat menimbulkan rasa malas dan kecanduan (Rahma, 2018).

Game online berasal dari penemuan metode *networking computer* tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan *LAN* atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* atau *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa di akses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu kita harus menginstal

program *game* tersebut, untuk memulai *game* terlebih dahulu kita harus *register* atau mendaftar dan kita dapat langsung memainkannya. Bedanya dengan *game offline*, dalam bermain *game online* kita tidak harus bepergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah bahwa karena menghubungkan dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh *game online* adalah *free fire*, *PUBG*, *mobile legend*, *coc*, *arena of valor* (Rahmatullah F.dkk 2017).

Handphone memang memberi dampak positif dalam bidang komunikasi, tetapi penggunaan berlebihan pada anak usia sekolah dasar dapat menimbulkan dampak negatif. Anak menjadi terlalu asyik dengan gawai sehingga komunikasi dengan orang tua berkurang, kemampuan psikomotorik melemah, kesulitan beradaptasi dengan pelajaran, dan enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Suwarsi, 2016).

Meningkatnya penggunaan *handphone* oleh anak-anak sekolah dasar telah menjadi perhatian banyak pihak, terutama orang tua. Fenomena ini tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan, tetapi juga mulai merambah ke daerah pedesaan seperti Desa Kepuren. Anak-anak usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas III, cenderung belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang cukup dalam menggunakan teknologi, sehingga rentan mengalami dampak negatif dari penggunaan *handphone*, seperti menurunnya prestasi belajar, gangguan sosial, hingga perubahan perilaku. Dalam situasi ini, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan *handphone* secara bijak.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada remaja atau siswa sekolah menengah, terutama di wilayah perkotaan. Hasil-hasil studi tersebut belum sepenuhnya merepresentasikan realitas yang dihadapi oleh orang tua siswa sekolah dasar di daerah pedesaan. Penelitian yang menyoroti secara khusus persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* berlebihan oleh anak-

anak usia dini, khususnya siswa kelas III SD di desa seperti Kepuren, masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) dalam hal populasi dan lokasi penelitian yang belum banyak disentuh oleh para peneliti sebelumnya.

Meskipun penggunaan *handphone* pada anak-anak telah menjadi isu yang sering diteliti, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih difokuskan pada anak usia remaja atau siswa sekolah menengah di wilayah perkotaan. Penelitian yang secara khusus membahas persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* berlebihan pada anak usia sekolah dasar, terutama kelas III, masih sangat terbatas. Terlebih lagi, konteks masyarakat pedesaan seperti di SDN Kepuren jarang dijadikan fokus utama dalam kajian akademik, padahal dinamika sosial, pengasuhan, dan akses teknologi di lingkungan tersebut bisa sangat berbeda dibandingkan dengan daerah perkotaan. Selain itu, pendekatan yang sering digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah kuantitatif, yang cenderung tidak menggambarkan pengalaman subjektif orang tua secara mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian dengan pendekatan kualitatif yang mampu menggali persepsi orang tua secara utuh dalam konteks lokal, guna mengisi kekosongan penelitian yang ada dan memberikan gambaran yang lebih relevan terhadap fenomena penggunaan *handphone* secara berlebihan pada anak-anak sekolah dasar di desa.

Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu umumnya bersifat kuantitatif, yang hanya menggambarkan fenomena secara umum tanpa menggali lebih dalam pengalaman subjektif orang tua. Padahal, pemahaman mengenai persepsi orang tua secara kualitatif sangat penting untuk mengetahui bagaimana mereka menilai, merasakan, dan merespon penggunaan *handphone* oleh anak-anak mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengeksplorasi makna dan pengalaman yang dirasakan orang tua secara lebih mendalam. Tak hanya itu, penelitian-penelitian sebelumnya juga belum banyak menyoroti pengaruh faktor sosial dan budaya lokal

dalam membentuk cara pandang orang tua terhadap penggunaan teknologi oleh anak.

Nilai-nilai lokal, norma pengasuhan, dan lingkungan masyarakat di desa bisa sangat berbeda dengan di kota, sehingga hasil temuan di daerah lain tidak selalu relevan untuk diterapkan di Kepuren. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan gambaran yang lebih kontekstual dan mendalam terkait persepsi orang tua di lingkungan pedesaan terhadap penggunaan *handphone* pada anak-anak mereka.

Masalah yang ditemukan peneliti di SDN Kepuren, khususnya pada siswa kelas III, berawal dari kebiasaan anak-anak yang terlalu sering menggunakan *handphone* dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengamati bahwa sebagian besar anak-anak membawa *handphone* ke rumah dan menggunakannya tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Penggunaan ini tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar, tetapi lebih banyak digunakan untuk menonton video, bermain *game*, dan mengakses media sosial atau *konten* hiburan lainnya.

Dampak dari kebiasaan ini mulai terlihat pada perilaku dan keseharian anak-anak. Banyak siswa yang menjadi kurang fokus saat belajar, baik di rumah maupun di sekolah. Mereka juga tampak lebih malas mengerjakan tugas, jarang berinteraksi dengan teman-teman, dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan *gadget*. Beberapa anak juga menunjukkan perubahan emosi, seperti mudah marah saat *handphone* diambil atau diminta berhenti bermain. Hal ini menimbulkan keprihatinan dari guru dan juga orang tua.

Orang tua pun merasa serba salah. Sebagian dari mereka memberikan *handphone* dengan alasan agar anak bisa belajar secara *daring* atau mengakses informasi, namun di sisi lain mereka mengakui kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan dan tidak selalu bisa mengawasi *konten* yang di akses anak. Dari sinilah peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam bagaimana sebenarnya persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* ini, apa yang mereka ketahui, bagaimana

pandangan mereka terhadap dampaknya, dan apa saja tindakan yang telah atau akan mereka ambil untuk mengatasinya. Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, guru, dan sekolah dalam memahami dan mengatasi masalah penggunaan *Handphone* secara berlebihan pada anak usia sekolah dasar.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa penting untuk mengetahui bagaimana sebenarnya persepsi orang tua terhadap situasi ini. Dengan memahami pandangan dan tindakan orang tua, diharapkan bisa ditemukan solusi atau cara terbaik untuk mendampingi anak dalam menggunakan *handphone* secara lebih bijak dan seimbang.

Menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi pusat-pusat permainan *game* menawarkan biaya yang relatif terjangkau, pandangan umum yang ada dimasyarakat tentang *game online* selalu bersifat *negatif dan psikis*, masyarakat (terutama orang tua), selalu menempatkan *game* dan pemainnya dalam stigma-stigma yang tidak baik, karena menurut mereka *game* dapat memberikan pengaruh buruk bagi pemainnya.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan karena masih sedikit kajian yang menyoroti persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* pada anak usia sekolah dasar di daerah pedesaan. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan pemahaman kontekstual yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada remaja atau masyarakat perkotaan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin memahami tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* pada anak. Berakar dari permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul, "Persepsi orang tua siswa sdn kepuren kelas III terhadap penggunaan *Handphone* pada anak".

B. Rumusan masalah

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengetahuan dan pemahaman orang tua terkait penggunaan *handphone* pada anak-anak mereka?
2. Bagaimana opini orang tua terkait penggunaan *handphone* pada anak-anak?
3. Bagaimana respon tindakan orang tua terkait penggunaan *handphone* pada anak?

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui dan memahami persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* pada anak-anak usia sekolah dasar di Desa Kepuren.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai penggunaan *handphone* pada anak-anak mereka.
- b. Mengidentifikasi opini atau pandangan orang tua terkait penggunaan *handphone* oleh anak-anak.
- c. Mengetahui bentuk respon dan tindakan orang tua dalam menyikapi penggunaan *handphone* oleh anak-anak mereka.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi pendidikan

Hasil penelitian bisa jadi dasar penyusunan program edukasi *digital literacy* untuk siswa dan orang tua.

2. Bagi masyarakat khususnya (orang tua)

Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi digital dalam pengasuhan anak di desa, yang seringkali terbatas akses informasi.

Memberikan gambaran kebutuhan intervensi sosialisasi *parenting digital* di tingkat desa/kelurahan, agar tidak hanya fokus pada kota besar.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan langsung kepada peneliti mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan *handphone* oleh anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan dan dasar dalam mengembangkan penelitian serupa di masa yang akan datang, terutama dalam bidang perkembangan anak dan penggunaan teknologi.