

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur. Teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan terhadap teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini, hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia (Pebriana, 2017).

Salah satu produk teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini adalah aplikasi teknologi informasi. Manfaat yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Selain itu untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran (Wardiana, 2014).

Salah satu produk aplikasi teknologi informasi yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*. Pada era globalisasi seperti saat ini, kebutuhan seseorang untuk melakukan interaksi sosial khususnya untuk berkomunikasi satu dengan lainnya tidak-lah susah. Hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan orang lain. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

*Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Peralatnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun)

dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Novitasari, 2016).

Penggunaan *gadget* bagi anak usia dini bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya. Pendiri *New Parent Academy*, Akbar (2015), memaparkan *gadget* memiliki beberapa manfaat yakni dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Dia menjelaskan, pengetahuan bisa diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa diunduh *gadget* tersebut. Aplikasi semisal menebak warna bisa melatih kemampuan anak dalam mengenali jenis-jenis warna di sekitarnya. Selain itu, *gadget* juga dapat melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di *gadget* menggunakan bahasa asing.

Pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat penting, karena dapat membantu menstimulasi imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, serta dapat membantu daya pikir strategi anak, namun tetap pada pengawasan orangtua. Sebagian besar orang menganggap bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak akan lebih mudah orang tua melakukan pekerjaan mereka dari pada terus diganggu oleh si anak, pada sisi lain lagi orangtua atau guru berpendapat bahwa dengan memberikan *gadget* pada anak sejak dini anak akan lebih familiar dengan teknologi sehingga membuat mereka dapat memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih cepat dan luas.

Namun, *gadget* juga meninggalkan sejumlah dampak negatif antara lain dapat menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku, serta menimbulkan masalah kesehatan fisik. Psikolog Prima (2015) mengatakan, anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan

berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

Zaman yang semakin modern tidak berbanding lurus dengan perkembangan karakter anak-anak zaman sekarang. Hambatan yang terjadi, tentu saja dari beberapa faktor yang mempengaruhi sifat serta perangai anak-anak dan orang dewasa. Misalnya pengaruh media informasi yang berlimpah tanpa saringan yang ketat dan pengaruh *gadget*, membuat anak-anak memiliki kecenderungan menjadi individualistis dan egosentris (Wulansari: 2017:2)

Selanjutnya adalah dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Lebih lanjut, semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak mengandung akibat negatif yang membahayakan anak karena banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak. Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan *gadget*. Ketergantungan *gadget* akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola dilapangan .

Chusna (2017) mengatakan bahwa salah satu bahaya *gadget* adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak yang akan menimbulkan keterhambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi). Selain itu, juga dapat menurunkan kemampuan aspek motorik anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Menurut Gates dan Melinda, dampak buruk *gadget* pada anak diantaranya anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet yang berpotensi menjadi korban bullying di dunia digital, dapat mempengaruhi perkembangan otak anak ke arah yang negatif, dapat membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang, dapat mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak bisa bersosialisasi dengan baik, sehingga dia tidak memiliki teman bermain, dapat membuat anak ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah, sehingga anak menjadi lamban dalam berpikir.

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC (Pre Frontal Cortex) adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab dan nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu (Hastuti, 2012).

Terkait dengan hal tersebut peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* dan berapa lama durasi anak boleh menggunakan *gadget*. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) Republik Indonesia menyebutkan penggunaan *gadget* adalah hak anak, namun usia ideal anak dapat mengakses *gadget* adalah saat menginjak usia 13 tahun. Peneliti Taiwan Shioh-Yen (2015) mengusulkan undang undang untuk melindungi kaum muda dengan menghentikan mereka menggunakan *gadget* selama lebih dari 30 menit pada suatu waktu, berdasarkan penelitiannya (2014) yang menyatakan bahwa sudah sebanyak 7,1% populasi di Asia kecanduan internet. Penelitian yang diterbitkan dalam British Medical Journal (2015) Noth menemukan bahwa

seorang anak yang lahir hari ini akan menghabiskan satu tahun penuh menatap layar (tablet, komputer, TV) pada saat mereka mencapai tujuh tahun.

Dari sebuah penelitian yang dilakukan *Northwestern University* (2013) pada 2.300 orang tua yang memiliki anak-anak balita hingga usia 8 tahun menemukan sekira 78% orang tua tidak memperlakukan penggunaan *gadget* pada anak-anaknya dan 59% mengatakan tidak khawatir anaknya menjadi 'pecandu' *gadget*. Survei tersebut juga mencatat yang menjadi kekhawatiran utama orang tua tersebut adalah dampak negatif *gadget*. Lebih dari 60% orang tua mengatakan, bila anak-anak sedang asyik bermain dengan *video games*, mereka menjadi kurang aktif bergerak, begitu pula saat menonton televisi, bermain komputer dan *handphone*. Ellen Wartella selaku Direktur *Northwestern Center* bagian *Media and Human Development*(US) menyatakan selain khawatir akan dampak negatif *gadget* terhadap berkurangnya aktivitas fisik, orang tua tersebut juga khawatir dengan kesehatan, keamanan, dan nutrisi anak-anak mereka.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*. Atas dasar hal tersebut maka penelitian ini diberi judul **“Upaya Orang Tua untuk Mencegah Ketergantungan Anak terhadap Ketergantungan Gadget”**.

## 1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pandangan orang tua terhadap *gadget* dan dampaknya pada anak?
2. Bagaimana upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*?

### 1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis:

1. Untuk mengetahui pandangan orang tua terhadap *gadget* dan dampaknya pada anak.
2. Untuk mengetahui upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*.

### 1.4. Manfaat

#### 1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal untuk penelitian selanjutnya terkait dengan upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*

#### 1.4.2 Secara Praktis

##### a. Bagi peneliti

Memberikan gambaran, wawasan, pengalaman dan pemahaman mengenai sejauh mana pemahaman orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

##### b. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua agar dapat memberikan perhatian dan pengawasan kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang baik.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

**BAB I Pendahuluan.** Bab ini meliputi: (1.1) latar belakang masalah, (1.2) rumusan masalah, (1.3) tujuan penelitian, (1.4) manfaat penelitian.

**BAB II Kajian Teori** Bab ini meliputi meliputi: (2.1) konsep pengasuhan orang tua. (2.1.1) pendampingan orang tua dalam pengasuhan anak. (2.1.2) peran orang tua dalam penggunaan gadget, (2.2) Konsep gadget dengan poin (2.2.1) pengertian gadget, (2.2.2) Manfaat penggunaan gadget, (2.2.3) Dampak negatif penggunaan gadget. (2.3) Penelitian Terdahulu.

**BAB III Metode Penelitian** Bab ini meliputi: (3.1) desain penelitian, (3.2) partisipan dan tempat penelitian, (3.3) penjelasan istilah dengan poin (3.3.1) ketergantungan gadget, (3.4) Kisi-kisi instrumen, (3.5) pengumpulan data, (3.6) analisis data, (3.7) isu etik penelitian.

**BAB IV Hasil temuan dan pembahasan** Bab ini meliputi: (4.1) hasil temuan dan pembahasan dengan poin (4.1.1) pandangan orang tua terhadap anak jika menggunakan gadget, (4.1.2) pemahaman orang tua tentang dampak gadget untuk anak, (4.1.3) upaya orang tua mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget, (4.1.4) kendala dalam mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget, (4.1.5) pihak lain yang membantu mencegah ketergantungan anak terhadap gadget.

**BAB V Simpulan dan rekomendasi** Bab ini meliputi: (5.1) simpulan, (5.2) rekomendasi.