

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di Indonesia berdasarkan jalur terbagi atas tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan informal merupakan jalur pendidikan yang dilakukan di lingkungan keluarga dan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab (Darmadi, 2019). Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari seorang kepala keluarga dan beberapa anggota keluarga lainnya yang hidup bersama dalam satu atap dan saling ketergantungan. Keluarga inti biasanya terdiri dari seorang ayah, ibu, dan anak serta memiliki perannya masing-masing.

Keluarga merupakan madrasah pertama bagi anak, segala pengetahuan dan nilai-nilai yang orang tua tanamkan akan membentuk karakter anak. Nilai-nilai yang ditanamkan yaitu nilai spiritual, kejujuran, disiplin, kepercayaan diri, dan tanggung jawab. Peran seorang ibu dalam keluarga yaitu sebagai ibu rumah tangga yang mengatur semua urusan rumah termasuk sebagai pendidik anak dengan menjadi contoh dan teladan, menjaga kesehatan anggota keluarga, pengatur finansial keluarga, dan sebagai sumber kasih sayang. Seperti yang dikemukakan oleh Fitriyani (2016, hal 53), bahwa dalam mendidik anak ada tiga kebutuhan dasar yang harus terpenuhi agar anak dapat berkembang dan tumbuh dengan optimal, yaitu kebutuhan fisik seperti pemeriksaan kesehatan, tumbuh kembang, dan kesehatan lingkungan hidup; kebutuhan emosional seperti hubungan yang erat dan hangat antara orang tua dan anak; dan kebutuhan stimulasi seperti aktivitas fisik yang mempengaruhi perkembangan bahasa, kemandirian, sosialisasi dan proses berpikir anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, peran ibu juga mengalami perubahan, tidak semua keluarga dapat memenuhi kebutuhannya hanya dengan bergantung pada penghasilan ayah sebagai kepala keluarga. Dengan adanya emansipasi wanita, maka banyak ibu rumah tangga yang juga menjadi wanita karir baik untuk membantu finansial keluarga maupun karena keinginannya sendiri untuk bekerja. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B. Horton dan Chester L. Hunt (1993)

pada keluarga Amerika menunjukkan bahwa alasan lain istri bekerja adalah pola hidup yang konsumtif mendesak para istri bekerja karena penghasilan hanya dari suami tidak mencukupi “*standard normal*” (keluarga Amerika) dalam memenuhi kebutuhannya. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Telaumbanua dan Nugraheni (2018) pada keluarga di Yogyakarta, menunjukkan bahwa alasan ibu rumah tangga bekerja diantaranya untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga, keinginan untuk berkembang, dan adanya rasa tanggung jawab dalam menjaga, menumbuhkan, dan mengembangkan anggota keluarga dari berbagai jenis kebutuhan.

Perkembangan teknologi berpengaruh signifikan terhadap kehidupan manusia. Saat ini manusia dapat berkomunikasi dengan jangkauan yang sangat luas tanpa hambatan jarak dan waktu. Dengan adanya akses internet maka manusia dapat mengunduh dan berbagi informasi dengan seluruh dunia. Penemuan ini disebut dengan *gadget* atau gawai. *Gadget* merupakan alat elektronik seperti *handphone*, *tablet*, laptop, dan kamera yang mudah dibawa dan berguna untuk membantu pekerjaan manusia (Dewi, 2020). *Gadget* dapat digunakan untuk berkomunikasi, mendengarkan musik, menonton tayangan video, bermain *game*, dan mencari informasi sejalan dengan yang dikemukakan oleh Indriyani (2018) bahwa alasan orang-orang menggunakan *gadget* antara lain karena *gadget* dapat digunakan untuk menambah informasi dan sebagai hiburan.

Pada umumnya, orang tua mengenalkan *gadget* pada anak dengan tujuan agar anak melek teknologi dan mengikuti perkembangan zaman, anak lebih tenang bermain (*gadget*) dan tidak mengganggu orang tuanya. Seperti yang dikemukakan oleh Fadzil (2016) bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua. Hasil yang ditemukan oleh *Kaspersky Lab* bahwasanya anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk menonton film, mendengarkan musik dan menjelajah media sosial selama mereka sedang liburan sekolah (Fachrizal, 2018).

Pengenalan *gadget* yang terlalu dini pada anak menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2016), *gadget* dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Saat ini banyak dijumpai pengaruh dari pemakaian *gadget* yang berlebihan

pada anak usia dini hingga usia sekolah, yaitu; kerusakan pada mata, gangguan konsentrasi, kerusakan saraf tepi seperti kesemutan atau kebas hingga nyeri yang diakibatkan gerakan berulang (pada pemakaian *gadget*). Penelitian yang dilakukan oleh Zaini (2019) menunjukkan bahwa sembilan puluh empat persen (94%) anak TK usia 4-6 tahun sudah menggunakan *gadget* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, sarana edukasi dan sarana hiburan. Wawancara yang dilakukan oleh Dinillah (2019) kepada direktur RSJ Jabar, Elly Marliyani, terungkap bahwa masalah kecanduan *gadget* pada anak membuat usia rentan masalah kejiwaan meluas. Saat ini sudah ada anak dengan usia lebih muda (5-8 tahun) yang mengalami masalah kejiwaan akibat dari kecanduan *gadget* dan sedang ditangani oleh pihak rumah sakit.

Pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak bukan hanya tanggung jawab seorang ibu, akan tetapi ayah juga memiliki tanggung jawab yang sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Febrina Yendilia (2017) menunjukkan bahwa ayah juga memiliki peran yang besar dalam pengasuhan anak di era digital. Berdasarkan pengamatan awal dengan melakukan wawancara saat melakukan kegiatan praktik industri di Dinas Sosial Kantor PEMDA Kabupaten Bandung pada ibu-ibu bekerja yang memiliki anak usia prasekolah, terungkap bahwa pada umumnya beliau menyadari bahwa anak-anak usia prasekolah sudah terbiasa menggunakan *gadget* setiap hari dan hal tersebut kurang bagus untuk dilakukan anak usia prasekolah. Apabila kebiasaan memakai *gadget* pada anak usia prasekolah dibiarkan dengan kurangnya pendampingan dan pengawasan dari orang tua, maka dapat menimbulkan kecanduan gawai atau *gadget freak*. Gejala *gadget freak* yaitu durasi pemakaian *gadget* lebih dari yang seharusnya, anak menunjukkan sikap emosional sehingga mudah marah saat tidak diperbolehkan atau tidak diberikan *gadget*, serta melewatkan waktu-waktu penting seperti makan dan mandi. Wardhani (2016) mengemukakan bahwa ciri-ciri dari *gadget freak* yaitu lupa waktu saat sedang memainkan *gadget*, mudah marah terutama jika keinginannya untuk bermain *gadget* dilarang oleh orang tua, menarik diri dari orang lain dan lebih nyaman bermain sendiri dengan *gadget*, tidak menyelesaikan tugas sekolah, makan menjadi lama, dan sembunyi-sembunyi agar bisa memainkan *gadget*.

Beranjak dari hasil wawancara tersebut, gejala *gadget freak* yang ditunjukkan oleh anak usia prasekolah timbul akibat kurangnya pengawasan dan pendampingan ibu karena anak diasuh oleh pengganti ibu baik itu orang lain ataupun anggota keluarga yang lain saat ibu bekerja. Ibu berpendapat bahwa sebaiknya masalah *gadget freak* dapat dicegah dari anak, terutama anak usia prasekolah. Hendaknya, anak berada dibawah pengawasan orang tua karena ibu adalah tokoh sentral dalam perkembangan anak. Ibu memiliki peran sebagai pendidik pertama dan utama dalam keluarga sehingga ibu harus menyadari untuk mengasuh anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Simamora, 2016). Kemampuan ibu dalam mengatur waktu dengan baik akan menjadi solusi dari permasalahan ini. Dengan kondisi ibu yang bekerja bekerja, ibu harus tetap bisa membagi waktu antara pekerjaan dan rumah tangga, khususnya anak yang menjadi prioritas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian atas masalah ini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pendapat Ibu Bekerja dalam Mencegah *Gadget freak* pada Anak Usia Prasekolah?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendapat ibu bekerja dalam mencegah gejala *gadget freak* pada anak usia prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data mengenai pendapat ibu bekerja dalam mencegah *gadget freak* pada anak usia prasekolah dalam:

1. Aspek Keterampilan Sosial, yang meliputi interaksi sosial anak dengan teman sebayanya agar anak tidak terpaku pada *gadget*, kecerdasan emosional anak saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan pengendalian diri anak agar anak belajar untuk bersimpati, berempati dan bersabar.
2. Aspek Pengawasan dan Pendampingan yang meliputi komunikasi anak dan orang tua serta lingkungan sosialnya, pengawasan dan pendampingan pada

anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* seperti pemberian aturan dan batasannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan dalam membimbing dan mendidik anak di era digital, khususnya anak usia prasekolah dalam aspek keterampilan sosial seperti membantu anak bersosialisasi dengan lingkungannya dan mengendalikan diri anak, serta aspek pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *gadget* oleh anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Bagi Orang Tua

Sebagai pengembangan wawasan keilmuan mengenai pendampingan dan bimbingan pada anak di era digital untuk mencegah terjadinya *gadget freak* pada anak melalui keterampilan sosial, pengendalian diri dan kecerdasan emosional sehingga orang tua dapat menyikapi kemajuan zaman dengan lebih bijak.

2. Bagi Ibu Bekerja

Sebagai bahan masukan bagi ibu bekerja dalam mencegah *gadget freak* pada anak usia prasekolah, khususnya yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial, serta aspek pengawasan dan pendampingan pada anak. Sehingga, ibu bekerja dapat mengatur waktu lebih efisien berdasarkan prioritas keluarga dan prioritas pekerjaannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini berisi tentang rincian urutan penulisan setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi tentang uraian bagian pendahuluan yang merupakan bagian awal dari skripsi. Bagian pendahuluan ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan

masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang uraian kajian pustaka, hipotesis penelitian dan penelitian terkait. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teori dalam penelitian serta fokus pembahasan permasalahan yang diteliti. Pengkajian teori-teori juga dilakukan untuk menyusun instrumen penelitian.

Bab III berisi tentang uraian rinci metode penelitian dan pendekatan yang digunakan serta proses penelitian dari awal hingga akhir. Uraian dalam bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil dari penelitian serta pembahasannya. Pengumpulan data responden diolah dan dianalisis menggunakan rumus yang sesuai sehingga didapatkan hasil yang konkret. Pembahasan juga dilakukan untuk memperjelas hasil penelitian.

Bab V berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta rekomendasi sebagai peluang untuk melakukan penelitian lanjutan kepada pengguna hasil penelitian.