

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman era globalisasi saat ini perkembangan TIK atau yang disebut juga dengan teknologi informasi dan komunikasi sudah mengalami perkembangan yang sangat canggih dan begitu pesat, tanpa disadari semua itu sudah mempengaruhi semua aspek pola hidup manusia. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan sangat cepat pada era globalisasi saat ini adalah *gadget*.

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi antara manusia di zaman modern ini, *gadget* merupakan alat yang digunakan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial. Williams & Sawyer (2007) berpendapat *gadget* adalah ponsel multimedia yang menggabungkan fungsi PC dan ponsel untuk menghasilkan *gadget* yang mewah, termasuk pesan teks, kamera, pemutar musik, video, permainan, akses email, TV digital, mesin pencari dan manajer informasi, Personal, fungsi GPS, telepon, dan layanan internet. *Gadget* juga kini menjadi media yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan mudah, terutama saat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan *gadget* tersebut tidak hanya populer di kalangan orang dewasa saja, namun semua kalangan dari usia anak-anak kini sudah menggunakan *gadget*.

Maraknya penggunaan *gadget* di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 yang menyatakan bahwa: “Pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta dari total 262 juta penduduk Indonesia”. Berbeda dengan survei sebelumnya yang dilakukan oleh APJII pada 2015, jumlah pengguna internet hanya 110,2 juta.

Data tersebut menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia bisa mengalami kenaikan yang sangat signifikan hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan *gadget* memiliki banyak manfaat dengan harga yang *affordable*. Banyaknya manfaat yang didapat dari penggunaan *gadget* pada akhirnya menjadi tuntutan baru pada kehidupan, yang membuat setiap orang memerlukan *gadget* dalam

menjalani aktivitasnya. Akibatnya orang tua banyak yang sudah mengenalkan dan mengajarkan cara penggunaan *gadget* sejak dini, sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *gadget*.

Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk dijadikan bahan hiburan seperti menonton film kartun dan bermain *game*, namun lambat laun penggunaannya kini bisa menjadi sebagai sarana pembelajaran, penggunaannya juga memiliki banyak manfaat dan bisa menjadi solusi dalam kehidupan sehari-hari. Namun pengenalan *gadget* yang terlalu cepat dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak usia dini. Seorang dokter anak spesialis neurologi anak, Dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) berpendapat tentang ketidak setujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan *gadget* kepada anaknya terutama yang masih usia balita. Dampak ini memang dapat berupa dampak negatif maupun dampak positif, namun penggunaan yang tidak diawasi dan berlebihan bisa memberikan dampak negatif seperti kecanduan dan terganggunya perkembangan sosial dan emosional menurut penelitian di Bristol University (2010).

Banyaknya konten yang dapat dilihat oleh anak pastinya akan memberikan dampak pada anak itu sendiri, namun sering kali dampak yang terjadi tidak bisa orang tua pilih antara negatif maupun positif. Maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan saat anak bermain *gadget*, anak tidak bisa dibiarkan sendiri tanpa pengawasan dalam penggunaan *gadget*, ia harus diawasi bahkan ditemani disetiap aktivitas yang berhubungan dengan *gadget*, agar hal-hal yang tidak diinginkan tidak akan terjadi (Wulandari & Hermiati, 2019).

Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Anggrahini (2013) kepada beberapa keluarga di wilayah Yogyakarta menunjukkan bahwa, “sejak anak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak untuk berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon pada saat orang tua mengajaknya untuk berkomunikasi”. Hal ini bisa terjadi karena orang tua telah mengenalkan *gadget* terlalu cepat kepada anak.

Alasan dari penggunaan *gadget* yang diberikan kepada anak usia dini antara lain adalah takut anaknya tertinggal perkembangan teknologi dan agar anak dapat belajar

selama masa tumbuh kembangnya (Bintoro, 2019), namun orang tua sering kali lupa dan membiarkan anak tersebut asik sendiri didalam penggunaan *gadget*. Bahkan menurut RS Awal Bros Batam dalam artikel yang diterbitkan, Dr. Maryana, M.Psi, Psi mengatakan “*gadget* memang bermanfaat untuk perkembangan anak, tapi tidak boleh berlebihan, harus ada aturan”.

Padahal penggunaan *gadget* selama masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan karena tumbuh kembangnya hanya bersifat satu arah. Sedangkan tumbuh kembang anak yang optimal membutuhkan interaksi dua arah antara anak dan ibunya dan antara anak dengan teman sebayanya (Bintoro, 2019). Rata-rata orang tua hanya takut anaknya tertinggal perkembangan teknologi tanpa memikirkan dampak negatif yang akan terjadi pada perkembangan sosial dan emosionalnya.

Faktor lain yang menyebabkan dampak negatif *gadget* bisa terjadi adalah karena ketidak mampuan orang tua untuk mengawasi anaknya yang sedang bermain *gadget*, tentu akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat konten-konten negatif, berupa kekerasan atau pornografi. Selain konten durasi penggunaan *gadget* pada anak juga harus diperhatikan (Bintoro, 2019).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Trinika (Dalam Imron, 2017) di TK swasta Kristen Immanuel sebelumnya, yang membahas tentang penggunaan *gadget* oleh anak usia dini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak” menunjukkan bahwa *gadget* mempunyai dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Prabowo, 2017) dengan judul “Pengaruh *Gadget* terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta” memberikan hasil penelitian bahwa anak-anak di kotagede yang menggunakan *gadget* memberikan dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, dan keagamaan dengan berkurangnya interaksi, susah diajak berkomunikasi bahkan anak menjadi pasif.

Dari penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan di atas besarnya peluang dampak negatif yang akan terjadi pada anak sangatlah besar, terutama pada masa pandemi Covid-19 sekarang yang akhirnya membuat manusia terbatas dalam hal

bersosialisasi dan berinteraksi dengan manusia, yang akhirnya menyebabkan banyak anak usia dini tidak bisa bersosialisasi dengan baik dan hanya bisa bermain *gadget* sebagai salah satu media hiburan dan mengenal dunia. Padahal penggunaan *gadget* harus diimbangi dengan kegiatan lainnya dan orang tua juga harus melakukan upaya-upaya agar penggunaan *gadget* bisa tetap menjadi manfaat untuk anak. Maka dari itu peneliti akan mendalami hal yang sama namun lebih fokus kepada upaya-upaya yang akan dilakukan oleh orang tua agar mengurangi dampak negatif dari *gadget*. Sehingga pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui apa saja upaya orang tua dalam mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis akan mengemukakan rumusan masalah, agar tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini lebih terarah maka rumusan masalah penelitian ini adalah “upaya orang tua dalam mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak?”

Dari rumusan yang telah diuraikan diatas maka pernyataan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Apa saja dampak negatif *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak?
2. Upaya apa saja yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*?
3. Apa saja kendala yang dialami oleh orang tua dalam menghadapi anak yang terkena dampak negatif dari penggunaan *gadget*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi apa saja dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak.
2. Mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi anak yang terkena dampak negatif *gadget*.

3. Mengetahui apakah orang tua mengalami kendala dalam menghadapi anak yang terkena dampak negatif dari penggunaan *gadget*?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi ilmu dan pembelajaran bagi seluruh orang tua yang memiliki anak pengguna *gadget*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah contoh penelitian untuk penelitian yang akan datang.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini mahasiswa maupun masyarakat diharapkan dapat memahami lebih dalam tentang apa saja upaya orang tua terhadap mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap sosial dan emosional anak usia dini. Hal ini dapat menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menghadapi dan memberikan perlakuan kepada kasus upaya orang tua terhadap penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak secara lebih baik dan bijak sesuai kompetensi.

2. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan efek negatif terutama terhadap emosional anak tersebut. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam penggunaan *gadget*.

3. Bagi sekolah

Memberikan informasi mengenai upaya orang tua terhadap penanggulangan dampak negatif *gadget* pada anak, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi berdasarkan buku (Pedoman Karya Ilmiah UPI,2019) yang akan disusun adalah sebagai berikut; Bab 1 adalah bab pendahuluan dan merupakan bagian awal dari penyusunan skripsi yang membahas tentang latar belakang masalah, usulan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistem penelitian. Selanjutnya bab 2 yang merupakan “Penelitian Teoritis” atau “Tinjauan Pustaka” adalah bagian yang menjelaskan berbagai teori dan pembahasan yang menjadi dasar penelitian yang akan dilakukan. kemudian bab 3 yaitu metode Penelitian merupakan bab yang menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan didalamnya, meliputi beberapa pembahasan yaitu metode penelitian yang digunakan, bidang penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, alat penelitian, dan teknik analisis data. lanjut ke bab 4 hasil penelitian dan pembahasan, bab ini memperkenalkan hasil penelitian dan membahas hasil penelitian, dan yang terakhir bab 5 kesimpulan dan saran, bab ini berisikan tentang kesimpulan dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti.