

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang memiliki peran penting dan menjadi dasar bagi perkembangan psikologi anak dalam konteks sosial yang lebih luas. Keluarga merupakan titik awal yang sangat penting bagi perkembangan anak, dimana orang tua menjadi faktor penentu bagi keberhasilan hubungan sosial anak. Orang tua dan anak harus saling memupuk keterbukaan, sehingga hubungan diantara mereka dapat berkembang dengan baik dan melalui keterbukaan tersebut, orang tua dan anak saling memahami kebutuhan dan perasaan masing-masing, sekaligus kebutuhan dan perasaan orang lain.

Keluarga dianggap sangat penting bagi pembentukan sikap dan tingkah pekerti anak, maka fungsi-fungsi keluarga di dalam masyarakat haruslah terwujud di dalam kenyataannya. Di Indonesia, seorang ayah dianggap sebagai kepala keluarga yang diharapkan mempunyai sifat-sifat kepemimpinan yang mantap dan sebagai pemimpin rumah tangga maka seorang ayah harus mengerti serta memahami kepentingan-kepentingan dari keluarga yang di pimpinnya.

Perannya sebagai pemimpin tentu tidak terlepas dari peran ibu/istri didalamnya. Peranan ibu pada masa anak-anak mempunyai peranan yang lebih besar dari pada seorang ayah, ibu harus mengambil keputusan-keputusan yang cepat dan tepat yang di perlukan dalam pada periode tersebut. Untuk menjadikan peran-peran tersebut menjadi maksimal maka diperlukan keseimbangan peran yang dijalankan antara ayah dan ibu di dalamnya.

Secara formal tugas mengasuh anak memang menjadi tanggung jawab seorang ibu, tetapi pada dasarnya Islam mengajarkan bahwa mengasuh anak merupakan tugas bersama, yaitu tugas ayah dan ibu. Baik ayah dan ibu dituntut mendidik anak dengan sebaik-baiknya. Namun dalam mengasuh dan mendidik pun orangtua tidak bisa memaksakan kehendak mereka saja karena harus di sesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada.

Walaupun demikian, ada suatu kecenderungan bahwa peran ayah dan ibu mengalami perubahan terutama di kota-kota besar di Indonesia salah satunya adalah Banten. Pada keluarga pedesaan, keluarga diartikan sebagai kesatuan ekonomi dalam arti kesatuan produksi dan konsumsi, namun karena proses perubahan ekonomi pada masyarakat industri telah mengubah sifat keluarga. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka peranan anggota keluarga juga mengalami perubahan fungsi. Perubahan fungsi keluarga yang terjadi telah mempengaruhi perubahan pada pembagian tugas anggota-anggota keluarga. Tidak jarang bahwa dalam proses tersebut disarankan kepada pembantu atau anggota keluarga lainnya yang belum tentu menjalankan fungsi ayah dan ibu dengan baik.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak membawa pada perubahan, perubahan terjadi hampir pada seluruh tataran kehidupan manusia. Sesuatu yang baru menyebabkan perubahan dalam masyarakat itu selalu berhubungan dengan inovasi, dimana perubahan dipacu oleh penyebaran suatu pengetahuan yang baru. Seperti halnya hubungan sosial yang merupakan dasar dari pembelajaran. Komunikasi adalah pokok pembentukan dan pemeliharaan suatu hubungan, anak-anak ditekankan pada peningkatan kekuatan mereka untuk mempengaruhi lingkungan melalui komunikasi lisan maupun non-lisan. Melalui komunikasi anak-anak bisa memenuhi kebutuhannya dalam menerima dan menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak yang lain. Komunikasi mempunyai peranan penting bagi anak dalam mentransformasikan nilai-nilai dan norma-norma baru kepada masyarakat.

*Gadget* merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Industri *Gadget* terus menerus membuat inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada *Gadget*. Melalui *Gadget* manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga *Gadget* menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Berbagai fitur-fitur canggih pada *Gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, *Gadget* tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui *Gadget* manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

Data Keminfo tahun 2016, mencatat penggunaan *Gadget* di Indonesia. Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *Gadget* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *Gadget* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif *Gadget* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Namun kecanggihan *Gadget* memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Dampak positif *Gadget* meliputi: menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi jarak jauh, memperluas jaringan persahabatan dan sebagai penghibur saat anak jenuh. Adapun dampak negatif *Gadget* meliputi: rawan terhadap kejahatan, terganggunya kesehatan anak, mengganggu perkembangan anak, mengakibatkan pemborosan dan bisa menurunkan mental anak.

Penggunaan *Gadget* pada dewasa ini dapat dengan mudah kita temukan di semua golongan masyarakat yang ada, baik di kalangan orang dewasa, remaja dan anak-anak. Fenomena tersebut dapat dengan mudah kita temukan di fasilitas-fasilitas publik, seperti: mall, pasar, sekolah, stasiun, jalan raya dan fasilitas lainnya. Permasalahan yang timbul dari fenomena penggunaan *Gadget* sebenarnya berasal dari bagaimana masyarakat dapat memanfaatkan fitur-fitur canggih tersebut dengan baik dan benar.

*Gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan (psikologi manusia), tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam masyarakat. Di dalam jurnalnya terdapat contoh kasus bahwa anak kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dengan *Gadget* miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*. (Yudi Ismanto, Franly Onibala. 2015, No.2)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat memberikan pandangan bahwa masuknya teknologi canggih pada *Gadget* di kalangan anak-anak mengakibatkan dampak negatif yang sangat kompleks. Namun dengan adanya peran orangtua

yang dijalankan maka dampak negatif *Gadget* tersebut dapat dengan mudah diantisipasi melalui pengawasan-pengawasan sosial yang dilakukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengingat perkembangan aplikasi pada *gadget* saat ini sedang berkembang, maka banyak yang menggunakan *gadget* itu selain untuk browsing, internet, mendengarkan musik dan menonton video dan film. Dikarenakan aktifitas masyarakat dan kebutuhan mereka yang beragam dan memacu, kemudian dengan keinginan yang serba *instan* atau cepat dan mudah, membuat penggunaan *gadget* semakin banyak dan beragam pula. Dampak positif dan negatif pun bermunculan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, cepat atau lambat, anak akan siap untuk menerima *gadget* asalkan di bawah pengawasan orang tua. Pada lingkungan yang selalu penuh pengawasan tersebut, anak usia 2-7 tahun sudah bisa aktif belajar dari *gadget*.

Bila anak tidak di bawah pengawasan orang tua, dianjurkan sebaiknya orang tua menunggu anak hingga usia sekolah ketika memberikan *gadget*, baik *smartphone* maupun *tablet*. Paparan *gadget* terhadap anak usia dini nampaknya kini semakin banyak ditemui. Begitu banyak anak-anak balita yang sudah paham bagaimana mengoperasikan *handphone*, *tablet*, *laptop*, dan yang lainnya.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka sangat penting untuk melakukan pendalaman terhadap peranan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *Gadget* pada anak.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diteliti yaitu apakah perlu peranan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan fokus penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peranan orang tua dalam mengatasi

dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak. Maka tujuan yang ingin di capai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan upaya-upaya orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan dan pembatasan *gadget* pada anak.
2. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hasil yang di capai dalam pembatasan penggunaan *gadget* pada anak.
3. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan faktor pendukung dan penghambat orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan dan pembatasan *gadget* pada anak.

Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif, peranan orang tua diharapkan bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua, penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi Keluarga dan Pendidikan.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan bahan pertimbangan bagi orangtua maupun pihak terkait dengan penanggulangan dampak penggunaan *Gadget* pada anak mereka.

Pembatasan penggunaan *gadget* bukan saja akan menghindari anak prasekolah kebablasan, tapi ada banyak manfaat lain yang pada usianya jauh lebih penting. Yaitu memberi kesempatan anak mengembangkan aspek-aspek penting dalam hidupnya. Adapun aspek-aspek tersebut diantaranya adalah:

1. Aspek sosial emosional

Hal ini akan terbentuk bila terjadi interaksi anak dengan orang lain. Dari interaksi ini anak akan belajar budi pekerti yang merupakan fondasi dasar bagi pembentukan karakter anak.

Di usia balita yang diperlukan anak adalah kasih sayang yang tinggi dari orangtuanya. Bagaimana dan seperti apa perlakuan orangtua pada anaknya di sini akan menentukan seperti apa anak dewasanya kelak.

Anak juga akan belajar memahami orang lain dan rasa empati anak menjadi lebih baik. Kesempatan anak untuk mendapatkan kesuksesan juga menjadi lebih besar karena kepiawaiannya menjalin interaksi dengan orang lain.

## 2. Aspek intelektual

Di usia prasekolah, yang dimaksud intelektual belumlah yang berhubungan dengan akademik. Namun kemampuan kognitif, dimana semakin banyak anak melihat, merasakan langsung, mencoba serta meraba atau mencium, semakin banyak memori yang terserap di otaknya. Ini semua hanya bisa didapat dengan pengalaman langsung dengan berjalan-jalan atau diajak berkeliling mengamati lingkungan.

## 3. Aspek fisik

Aspek fisik akan berkembang secara baik jika si prasekolah tidak hanya duduk diam. Orangtua bisa mendorong anak melakukan aktivitas fisik yang dapat menstimulasi keterampilan motorik halus dan kasar seperti bermain di dalam rumah (meronce, bermain balok, menggunting kertas, bermain kubus), bermain di luar ruang (bersepeda, bermain bola, melompat, dan sebagainya), serta bersosialisasi dengan teman-teman.

## 4. Aspek spiritual

Di sini orangtua bisa menanamkan pada anak hal-hal yang terkait dengan agama dan spiritualitas. Misalnya mengajak anak beribadah bersama, menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, mensyukuri ciptaan Tuhan, mengembangkan sikap empati, dan sebagainya.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Gadget

Makna *Gadget* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut sebagai "acang". Teknologi merupakan sebuah seperangkat untuk membantu aktifitas kita dalam menyelesaikan masalah dan dapat mengurangi ketidakpastian yang disebabkan oleh hubungan sebab akibat dalam suatu tujuan. Perkembangan

teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat.

(Noegroho, Agoeng: 2010). Menjelaskan *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki teknologi terbaru yang memiliki suatu fungsi yang khusus. arti dari *gadget* diatas merupakan pendapat pribadi secara garis besarnya memang seperti itu”.

*Gadget* adalah objek teknologi kecil (seperti perangkat atau alat) yang memiliki fungsi tertentu, tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru. Gadget yang selalu dianggap lebih biasa atau cerdas dirancang dari teknologi normal pada saat penemuan mereka. *Gadget* kadang-kadang juga disebut sebagai *gizmos* (perangkat kecil). (Puspita Sari, Tria. 2016).

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

## 2. Dampak negatif *Gadget*

Menurut WJS. Poerdarminta, (1992. hlm.38).

### a. Aspek Psikologi

Aspek psikologi pada anak dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu hal yang mempengaruhi anak dalam memperoleh perubahan kejiwaan secara keseluruhan. Misalnya *Gadget* mengakibatkan anak menjadi malas.

### b. Aspek Sosial

Aspek sosial pada anak dalam penelitian ini diartikan sebagai aktivitas interaksi/hubungan sosial anak dengan lingkungannya. Misalnya *Gadget* dapat menurunkan tingkat interaksi anak dengan lingkungannya, karena anak cenderung lebih suka menggunakan *Gadget* nya untuk bermain.

c. Aspek Kesehatan

Aspek kesehatan anak dalam penelitian ini diartikan sebagai sebagai suatu hal yang mempengaruhi kondisi fisik anak karena sering menggunakan *Gadget*. Misalnya anak sering mengalami sakit kepala dan gangguan penglihatan karena sering menggunakan *Gadget*.

3. Anak

Pengertian anak secara umum dipahami masyarakat adalah keturunan kedua setelah ayah dan ibu. Pengetian anak dalam penelitian ini didasarkan pada pasal 1 ayat (2) Undang-Undang No.4 Tahun 1974 Tentang Kesejahteraan Anak. Anak yaitu seorang yang belum mencapai umur 18 tahun dan belum menikah.

## G. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan penyusunan skripsi ini, maka skripsi ini disusun berdasarkan sistematika dan organisasi sebagai berikut:

1. Skripsi ini diawali dengan Bab I Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional dan diakhiri dengan Sistematika Skripsi.
2. Pada Bab II dibahas tentang kajian teoretis yang mengkaji tentang teori yang sesuai dengan variabel penelitian, analisis dan pengembangannya serta dimungkinkan untuk membahas kajian terdahulu yang relevan.
3. Selanjutnya Bab III tentang Metode Penelitian. Karena penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif, maka sistematika pengorganisasiannya adalah sebagai berikut: Metode Penelitian, Desain Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data dan Prosedur Penelitian.
4. Pada bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang dikaji adalah deskripsi hasil dan temuan penelitian serta pembahasan penelitian.
5. Skripsi ini diakhiri dengan bab V tentang Simpulan dan Saran. Lalu dilengkapi dengan Daftar Pustaka, Lampiran-Lampiran dan Daftar Riwayat Hidup Peneliti.