

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pertama bermula dari keluarga. Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang mempunyai peran penting dan menjadi dasar perkembangan psikologi anak dalam konteks sosial yang lebih luas. Tesa & Irwansyah (2018:73) menjelaskan bahwa keluarga merupakan sekolah pertama anak sebelum berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Keluarga menurut Vitrianingsih., dkk (2018:102) merupakan titik awal yang penting bagi perkembangan anak. Orang tua menjadi faktor penentu keberhasilan hubungan sosial anak. Orang tua dan anak harus saling memupuk keterbukaan sehingga hubungan mereka berkembang dengan baik, melalui keterbukaan tersebut, orang tua dan anak saling memahami kebutuhan dan perasaan masing-masing sekaligus kebutuhan dan perasaan orang lain.

Sesuai pemaparan Raudhoh (2017:84) Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, Secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Orang tua yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah orangtua kandung. Orang tua kandung adalah ayah dan/atau ibu seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Ayah kandung ialah ayah yang sebenarnya dan Ibu kandung ialah ibu yang sebenarnya.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak membawa pada perubahan, perubahan terjadi hampir pada seluruh tataran kehidupan manusia. Saputri

& Pambudi (2018:265) menjelaskan bahwa teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal. Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak – anak. Sekarang hampir semua anak sudah menggunakan teknologi berbagai macam versi, yaitu *smartphone*, *ipad*, *tab*, *laptop* dan sebagainya. Hal ini juga sangat mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah dasar karena teknologi disebut juga sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif. Jadi tidak heran sekarang kita sering kali melihat banyak anak-anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget* misalnya *smartphone*.

Gadget merupakan alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Saputri & Pambudi (2018:268) menyebutkan bahwa di Indonesia, menurut pakar teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitra Mahaya, sekitar 5-10 % *gadget* mania terbiasa menyentuh *gadget*nya sebanyak 100=200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Di Indonesia kini bahkan menjadi salah satu negara dengan Facebook, Twitter, dan *whastapp* terbesar di dunia yang penggunaanya masing-masing mencapai 52 juta. Chusna (2017:319) 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 dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel 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.

Dahlia, Ti., dkk (2017:145) mengatakan bahwa di era globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat. Dengan terbukanya informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses

segala macam informasi. Bahkan anak-anak usia sekolah dasar sulit menentukan hal yang baik baginya dan hal yang buruk sehingga dengan mudah dapat terpengaruh dengan yang bersifat negatif. Seperti *gadget* yang dapat memberikan dampak begitu besar. Chusna (2017:317) memaparkan bahwa sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*, tidak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Sahrina (2019) juga melakukan penelitian tentang bagaimana pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. subyek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak usia dini. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa tidak sedikit anak usia dini yang telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari – hari. Satu hal yang sering dilupakan adalah efek negatif yang dapat mempengaruhi terutama bagi anak – anak. Alasan mengapa kebanyakan orang terutama anak – anak mengabaikan fakta ini karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua harus tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak dibawah umur telah diberikan *gadget*.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Karwati, dkk (2020) dengan fokus penelitian untuk mengetahui pendampingan orang tua pada anak pengguna *gadget* atau gawai yang mana menunjukkan hasil bahwa kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan gawai harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjur pengguna berat gawai berangsur – angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan gawai.

Berdasarkan observasi awal bahwa peran orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan *gadget* di lingkungan sekitar Desa Soco, ternyata upaya orang tua dalam mengontrol anak pada penggunaan *gadget* masih kurang karena orang tua tidak mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh gadget. Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang peka terhadap anak. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua banyak mempercayakan *gadget* pada anak dibawah usia 12 tahun karena mereka beranggapan *gadget* mampu menjadi pembantu anak dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan pengetahuan yang efektif. Dalam penelitian ini khusus anak yang berusia 11 tahun karena pada usia 7 – 11 tahun anak mulai mengembangkan macam – macam operasi berpikir yakni mengenali sesuatu, mengingkari sesuatu dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Peneliti juga lebih banyak menemukan anak usia 11 tahun tanpa sepengetahuan orangtua sering berkumpul di satu tempat dengan temannya untuk bermain *gadget* atau game online pada waktu pagi atau saat pembelajaran daring dari sekolah. Sehingga peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak sangat diperlukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi anak serta dampak apa saja yang dialami dalam penggunaan *gadget* selama masa pandemi covid – 19 yang mengharuskan anak untuk melakukan pembelajaran dirumah dengan menggunakan *gadget*. Sehingga pada penelitian ini akan diberi judul “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara garis besar rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus ?
2. Apa saja dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.
2. Mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis penelitian kualitatif ini diharapkan bisa memberikan pemahaman, pengetahuan baru serta pengembangan ilmu pengetahuan mengenai peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai bahan kajian bagi teman – teman seprofesi, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti sejenis dengan memperhatikan subjek, objek dan tempat yang berbeda.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Anak

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan efek positif bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Anak lebih memanfaatkan *gadget* untuk

pembelajaran yang dilakukan secara daring secara maksimal agar mendapat prestasi belajar yang baik .

b. Bagi Orang tua

Sebagai bahan acuan dan sebagai wacana untuk mendidik dan mengarahkan anaknya agar lebih baik dalam penggunaan *gadget*, dan orang tua mengetahui peranan yang tepat dan benar sehingga anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini dapat mengetahui cara orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun dan peneliti juga dapat mengetahui dampak apa saja yang dialami oleh anak usia 11 tahun dalam penggunaan *gadget*, sehingga peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan terkait hal tersebut.