

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, tindakan, dan metode pendidikan. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya untuk mencapai kehidupan yang sejahtera. Keluarga merupakan wadah pendidikan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan kemandirian anak. Orang tua juga menentukan kemana keluarga akan dibawa dan apa yang harus diberikan sebelum anak dapat bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Orang tua adalah pendidik utama dan utama bagi anak-anaknya. Karena anak pertama kali mendapat pendidikan dari mereka (Anggraeni, 2019 : 1).

Perlu digaris bawahi bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif adalah usia 1-5 tahun, karena biasa disebut masa emas. Pada masa ini semua aspek perkembangan intelektual yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual yang sangat luar biasa, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak-anak berada di masa keemasannya, mereka menjadi peniru yang dapat diandalkan. Mereka lebih pintar dari yang kita duga, lebih pintar dari yang terlihat. Jika anak-anak pada usia tersebut diberikan berbagai mainan, mereka akan mempengaruhi pemerolehan bahasa mereka. Bukan hanya pengaruh bahasa, namun yang lebih mengkhawatirkan adalah terhambatnya perkembangan emosi anak. Perkembangan anak pada masa ini meliputi: gerak atas, gerak halus, interaksi sosial, kognisi dan bahasa (Hibana, 2005: 38).

Namun, banyak orang tua yang tidak menyadari masa keemasan anaknya ini, sehingga banyak orang tua yang belum menggali potensi anaknya di masa keemasan tersebut. Salah satu bentuk ketidakpedulian orang tua terhadap masa keemasan adalah dengan memberikan gadget kepada anak usia dini tanpa pendampingan orang tua sehingga tidak dapat menikmatinya (Ebi, 2017:137).

Pada saat ini semua aspek perkembangan intelektual (kognisi), yaitu kecerdasan, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual telah mengalami perkembangan yang luar biasa, yang pada gilirannya

mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, peran dan pendampingan orang tua dalam mengawasi anaknya sangat penting, terutama di era globalisasi dimana segala teknologi dan informasi menjadi semakin kompleks. Sehingga, peran dan pengawasan orang tua dalam setiap kegiatan dan perkembangan anak sangat diperlukan (Muhibbin, 2013:6).

Perkembangan teknologi, termasuk gadget, saat ini berkembang sangat pesat. Gadget merupakan perangkat elektronik dengan tujuan dan fungsi tertentu yang membuat hidup manusia lebih praktis. Dengan fitur dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks saat ini, semua pekerjaan harus dilakukan dengan mudah, praktis, dan cepat. Tak heran, perusahaan elektronik kini mengeluarkan produk-produk canggih yang membantu memenuhi kebutuhan manusia (Pratama, 2020:4).

Selain untuk memenuhi kebutuhan manusia yang kompleks, gadget digunakan untuk euforia tentang penggunaan gadget itu sendiri. Kenyamanan dan kebahagiaan seseorang saat menggunakan perangkat tentunya memiliki berbagai efek positif dan negatif yang mempengaruhi perilaku manusia. Dampak negatifnya adalah: kecanduan gadget, egois, kesepian, ketidakpekaan lingkungan, antisosial, Hyperreality, ponsel, dll (Anggraeni, 2019 : 1).

Belakangan ini sering diperhatikan orang tua yang memberikan gadget kepada anak yang masih balita. Gadget kini menggantikan peran orang tua yang dulunya adalah teman bermain anak. Padahal anak usia dini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis manusia. Sebagai balita, anak banyak bergerak untuk mengoptimalkan perkembangan tubuhnya. Jika anak-anak hanya sibuk di depan perangkat, peluang perkembangan sosial anak tidak optimal (Pratama, 2020:6).

Menggunakan gadget pada anak-anak merupakan kebiasaan buruk yang berakibat fatal bagi anak. Gadget seharusnya sangat membantu tumbuh kembang anak ketika orang tua menginstruksikan anaknya untuk menggunakan gadget tersebut. Orang tua dapat menggunakan gadget ini dengan bijak sebagai alat komunikasi pribadi dan media parenting. Kebanyakan orang tua saat ini memilih untuk memberikan anak-anak mereka semua gadget. Hal ini dilakukan agar anak tidak bersuara sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaan lain (Widiawati, 2014: 106).

Banyaknya anak-anak yang telah menggunakan internet di setiap perangkat tentunya dapat menawarkan hal-hal yang positif maupun

negatif. Hal positif ini dapat dirasakan oleh anak-anak ketika mereka menggunakan perangkat untuk bermain game atau menonton film pendidikan dan tidak menghindari pengawasan orang tua. Jika anak tidak dalam pengawasan orang tua, hal itu terjadi ketika anak secara tidak sengaja melihat konten negatif (Pratama, 2020:9).

Hampir setiap anak memahami penggunaan gadget, dan orang tua tampaknya menawarkan kesempatan untuk menggulingkan anak-anak mereka dengan membuatnya lebih mudah diakses. Orang tua bertanggung jawab jika anak tidak diawasi dan didampingi. Pola asuh merupakan solusi dari semua permasalahan tersebut, dan bentuk pola asuh merupakan upaya yang berdampak besar bagi anak (Sosial, 2020:4).

Ketergantungan perangkat menyebabkan kebosanan, kecemasan, dan kemarahan ketika anak terputus dari perangkat, sehubungan dengan efek penyalahgunaan perangkat yang sulit bagi anak untuk fokus di dunia nyata. Mereka lebih nyaman, lebih menyenangkan, dan suka menyendiri dan bermain dengan perangkat mereka. Akibatnya, mereka berjuang untuk berinteraksi dengan dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebaya. Dampak buruk lainnya adalah terganggunya fungsi PFC (prefrontal cortex), yaitu bagian otak yang mengontrol emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai moral lainnya (Sakiyem, 2019).

Selain itu, anak-anak sering kali memperhatikan dan menerapkan "apa yang Anda lihat adalah apa yang Anda dapatkan". Oleh karena itu, orang tua perlu lebih kreatif dalam membesarkan anaknya (Widiawati, 2014: 106).

Fenomena yang nampak nyata kini peneliti temukan di desa Kertanegara. Banyaknya anak-anak pengguna gadget yang peneliti temukan sehingga memerlukan pengawasan orangtua yang lebih mendalam . Kurangnya pengawasan orangtua terhadap anak tentunya menjadi masalah yang sangat sering dijumpai, hal ini tentunya memiliki banyak alasan mengapa orangtua terlihat kurang dalam mengawasi anak-anaknya. Orangtua juga memiliki banyak hal yang perlu dikerjakan sehingga anak banyak tidak diperhatikan, misalnya orangtua yang sibuk bekerja dari pagi sampai sore, orangtua yang mengurus rumah hingga petang, orangtua yang sibuk dengan kesibukan kesibukan lainnya sehingga

menyebabkan orangtua tidak terlalu fokus dan memperhatikan anaknya ketika anak sedang bermain gadgetnya.

Penyalahgunaan gadget terhadap anak tentunya tidak luput dari pengawasan orangtua yang kurang, sehingga anak merasa bebas akan dirinya sendiri dikarenakan tidak ada tekanan rasa takut hukuman yang diberikan orangtua ketika anak tersebut menyalahkah gunakan gadget. Awalnya gadget digunakan hanya untuk belajar online atau biasa disebut *daring (dalam jaringan)* tetapi ketika anak sudah lepas belajar online anak akan cenderung bermain gadget, hal ini menjadi penyebab penyalahgunaan gadget terjadi. Ketika anak sudah diberikan gadget dan dimudahkan akses untuk mengakses apapun, anak akan cenderung merasa bebas untuk menjelajahi apa yang ada di dalam gadgetnya, entah itu bermain game online dengan durasi waktu yang lama, atau dengan membuka YouTube bahkan anak bisa saja mencari tahu sesuatu yang ia tidak tahu sebelumnya. Karena anak-anak yang masih lekat akan kesenangan bermain akan cenderung menggunakan gadget itu untuk kesenangan dalam bermain bukan lagi digunakan untuk belajar dengan baik.

Di era modern seperti ini, banyak sekali anak-anak yang mahir dalam menggunakan gadget tetapi mereka tidak mengetahui bagaimana cara menggunakan gadget yang baik sehingga menyebabkan pengaruh buruk, walaupun pengaruh dalam menggunakan gadget tidak selalu buruk tetapi kebanyakan yang kita jumpai ialah dampak buruk atau dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak. Hal ini perlu di tindak lanjuti agar orangtua lebih mengajarkan anaknya untuk menggunakan gadgetnya dengan baik agar tidak menimbulkan masalah-masalah yang tidak diinginkan.

Dilihat dari kesibukan orang tua yang beragam menyebabkan orangtua memberikan gadget sepenuhnya terhadap anak. Semua aspek kebutuhan anak dialihkan terhadap gadget, sehingga dalam masalah ini orangtua lebih mengandalkan gadget untuk memenuhi keinginan anak. Dalam hal ini peran orangtua dalam memberikan gadget sepenuhnya

terhadap anak memiliki beragam alasan dengan alih-alih orangtua yang sibuk dengan dunianya sendiri sehingga tidak memperhatikan dunia anaknya.

Penyebab kurang efektifnya upaya orangtua dalam pengawasan anak pengguna gadget tentunya menjadi hal yang harus lebih di amati, biasanya hal ini terjadi karena upaya orangtua ketika melakukan berbagai caranya untuk mengawasi anaknya tidak menghasilkan sesuatu yang berhasil, hal ini bisa disebabkan karena anak yang sudah berani berbohong untuk dirinya sendiri.

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak anak dalam menggunakan gadget bisa menjadi sebuah kesalahan yang fatal, yang menyebabkan penggunaan gadget sebagai solusi untuk media pembelajaran dalam kondisi seperti ini bisa berubah fungsi. yang seharusnya digunakan untuk belajar malah dapat disalah gunakan untuk bermain game atau sekedar melihat video-video di Youtube yang tentu penggunaan gadget seperti itu bukan yang diharapkan karena tidak memiliki nilai pembelajaran justru membuat sebuah kecanduan pada gadget itu sendiri.

Orang tua tidak hanya berperan mengawasi. Namun harus mengetahui segala hal baik dan buruknya dalam menggunakan gadget, hal ini sangat penting untuk orang tua ketahui agar bisa mengarahkan anak anak mereka untuk tidak terjerumus pada sesuatu yang negatif di dalam gadget.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih mendalam yang dituangkan dalam bentuk penelitian berjudul ***“Pola Pengawasan Orangtua terhadap Perilaku Kecanduan Gadget pada Kalangan Anak-Anak di Desa Kertanegara Kec. Haurgeulis Kab. Indramayu”***.

B. Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang diatas dapat disimpulkan indentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengawasan orangtua terhadap anak-anak pengguna gadget.

2. Adanya penyalahgunaan gadget yang kurang baik terhadap anak-anak.
3. Kurangnya pengetahuan penggunaan gadget yang baik untuk anak-anak.
4. Banyaknya orangtua yang memberikan gadget sepenuhnya terhadap anak-anak.
5. Kurangnya efektifnya upaya orangtua dalam pengawasan anak menggunakan gadget.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini akan di fokuskan pada pola pengawasan orangtua terhadap perilaku kecanduan gadget pada kalangan anak-anak berumur 5-10 tahun di Desa Kertanegara Kec. Haurgeulis Kab. Indramayu.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pola pengawasan orangtua dalam mengawasi anak-anak ketika sedang menggunakan gadget di Desa Kertanegara?
2. Bagaimana bentuk perilaku kecanduan gadget yang di alami oleh anak-anak di Desa Kertanegara?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi ketika melakukan pengawasan terhadap anak-anak di Desa Kertanegara?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh orangtua dalam melakukan pengawasan terhadap anak-anak di Desa Kertanegara?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pola pengawasan orangtua dalam mengawasi anak-anak ketika sedang menggunakan gadget di Desa Kertanegara.
2. Untuk mengetahui tentang bentuk perilaku kecanduan gadget yang di alami anak-anak di Desa Kertanegara
3. Untuk mengetahui kendala yang di hadapi dalam melakukan pengawasan terhadap anak-anak ketika menggunakan gadget di Desa Kertanegara
4. Untuk mengetahui tentang upaya yang di lakukan dalam melakukan pengawasan terhadap anak-anak di Desa Kertanegara

F. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dan hasil dari penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pola pengawasan terhadap anak-anak dalam menggunakan gadget. Serta juga diharapkan sebagai sarana pengembang ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi penulis

Diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang pola pengawasan orangtua terhadap perilaku pola penggunaan gadget pada kalangan anak-anak.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat mmeberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori selanjutnya.

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pemahaman lebih terhadap masyarakat khususnya orangtua dalam mengawasi anak-anak ketika sedang menggunakan gadget.