

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak merupakan tumpuan sekaligus harapan dari semua orang tua. Anak merupakan satu-satunya penerus bangsa yang mempunyai tanggung jawab besar demi tercapainya cita-cita bangsa. Anak berdasarkan definisi dalam Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak menjelaskan bahwa “Anak adalah seorang yang belum berusia 18 tahun dan bahkan masih dalam kandungan”.

Pada era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai. Namun ironisnya, saat ini gawai mengakrabi kehidupan anak usia 0 sampai 6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gawai (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak prasekolah merupakan anak-anak yang berada pada masa awal kanak-kanak yaitu anak usia 2-6 tahun (Hurlock, 2012).

Dalam hal ini, Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Namun menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gawai serta ikut berinteraksi saat anak bermain gawai dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa Modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan

bagi penggunaan gawai pada anak prasekolah. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa modelling yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya. Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 6 ibu dan 3 ayah untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa orangtua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gawai, namun pada praktiknya orangtua lebih sering membiarkan anak bermain gawai sendiri sedangkan orangtua melakukan pekerjaan yang lain. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak pengguna gawai.

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. Peranannya 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.

Dalam buku 'Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar', Everett M. Rogers (2017) mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengalihan ide dari sumber ke penerima, dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku penerima tersebut. 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. Gawai merupakan salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia.

Industri Gawai terus menerus membuat inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi-teknologi pendukung pada Gawai. Melalui Gawai manusia berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga Gawai menjadi fenomena unik yang berkembang di dalam masyarakat khususnya masyarakat pedesaan. Berbagai fitur-fitur canggih pada Gawai memudahkan

manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangan zaman, Gawai tidak lagi dijadikan sebagai gaya hidup semata tetapi melalui Gawai manusia bisa menambah wawasan dan pengetahuan mereka dengan sangat luas dan tidak terbatas.

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

Namun kecanggihan Gawai memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik itu dampak yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Dampak positif Gawai meliputi: menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi jarak jauh, memperluas jaringan persahabatan dan sebagai penghibur saat anak jenuh. Adapun dampak negatif Gawai meliputi: rawan terhadap kejahatan, terganggunya kesehatan anak, mengganggu perkembangan anak, mengakibatkan pemborosan dan bisa menurunkan mental anak. Penggunaan Gawai 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 Gawai sebenarnya berasal dari bagaimana masyarakat dapat memanfaatkan fitur-fitur canggih tersebut dengan baik dan benar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti (Bulan Juli tahun 2019), diperoleh informasi bahwa pada kelompok B di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda di Tasikmalaya terdiri dari 10 anak, dengan jumlah laki-laki 7 anak. Perempuan 3 anak. Dari 10 anak, ada 2 anak yang sangat tergantung dengan

Gawai, setiap kegiatannya harus disertai dengan Gawai di tangannya, jika Gawai diambil, anak itu akan mulai memukul, marah-marah, menjerit dan terus- menerus menangis. 5 anak dari 10 anak, pengguna Gawai ringan, menggunakan Gawai ketika dalam situasi tidak melakukan kegiatan dan ketika mereka bosan atau ketika orang tua/ pengasuh mereka melakukan pekerjaan. 3 anak lainnya termasuk anak yang tidak terlalu mengenal Gawai, diperkenalkan Gawai hanya sesekali saja. Dari data diatas dapat didimpulkan bahwa dari 10 anak di kelompok B Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda di Tasikmalaya 20% anak sangat tergantung pada Gawai merupakan pengguna gawai sangat berat, 50% anak pengguna Gawai sedang dan 30% anak pengguna Gawai ringan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan data- data di atas bahwa pendampingan orang tua terhadap anak pengguna gawai sangat penting, beberapa faktor penyebab anak untuk menggunakan Gawai adalah :

1) Pengasuhan yang kurang tepat.

Kesalahan pengasuhan akan mengakibatkan perkembangan anak mengalami keterlambatan. Anak yang terlalu dimanjakan akan cenderung takut mengambil keputusan sendiri.

2) Kesibukan orang tua.

Saat kedua orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan hanya memiliki sedikit waktu dengan anak, ikatan antara anak dengan orang tua pun berisiko untuk menjadi longgar.

Tidak menutup kemungkinan akan membuat anak tumbuh menjadi anak yang cenderung mencari perhatian dengan berbagai cara.

3) Jalinan pertemanan serta lingkungan.

Lingkungan di sekitar tempat tinggal anak mayoritas pengguna gawai. Hal tersebut membuat anak tertarik menggunakan gawai.

### **C. Rumusan Masalah**

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

- 1) Bagaimana pendampingan orang tua pada anak pengguna gawai?
- 2) Bagaimana dampak program pendampingan terus-menerus orang tua pada anak pengguna gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis POS PAUD Nurul Huda?

### **D. Definisi Operasional**

#### **1. Penggunaan Gawai oleh anak**

Pada zaman yang sangat canggih dan modern ini, kebanyakan orang tua memberikan anak gawai untuk menambah pengetahuan dan menambah ilmu, disamping itu penggunaan gawai untuk usia prasekolah sebenarnya hanya untuk membuat anak diam ketika sedang rewel dan mau makan. Karena kebiasaan ini anak menjadi ingin dan ingin terus bermain games, menonton video baru atau hanya mengulang video yang sudah ditontonnya. Pada jangka waktu yang lama, orang tua tidak menyadari bahwa dampak dari penggunaan gawai ini sangat besar dan mempengaruhi anak, bukan hanya masalah kesehatan tapi juga psikologi anak.

Penyebab anak kecanduan gawai salah satunya adalah untuk membuat anak tenang dan tidak rewel. Namun karena tanpa bimbingan dan pengarahan, fungsi gawai berangsur berubah menjadi alat untuk membuat anak tidak mengenal lingkungan di sekitarnya, egoisme anak makin tinggi, kurang bergerak sehingga beberapa aspek yang sangat penting untuk dikembangkan tidak berkembang maksimal, seperti fisik motorik anak karena banyak diam.

#### **a. Dampak Positif Penggunaan Gawai oleh anak**

- 1) Dapat mencari permainan edukatif

Didalam gawai juga ada berbagai macam permainan edukatif yang dapat memberi rangsangan terhadap otak anak, dan pola

permainan ini dapat disesuaikan dengan usia anak tersebut. Ini adalah salah satu media belajar yang akan membuat anak merasa senang. Anak-anak akan cepat sekali merasa bosan jika harus belajar dengan melihat buku saja atau duduk didepan meja. Berbeda ketika anak diberi permainan yang dapat merangsang otaknya untuk berfikir, anak tidak akan menyadari bahwa dengan langkah tersebut dirinya sedang belajar.

#### 2) Belajar tanggap teknologi

Dengan zaman yang serba canggih ini tentunya kita tidak dapat membatasi keinginan tahanan anak dan juga tidak dapat membatasi keinginan anak tentang gawai. Dampingi anak ketika sedang bermain gawai, berikan informasi yang dibutuhkan dengan menggurui. Berikan informasi yang jelas tentang cara menggunakan gawai dan hal-hal apa saja yang dapat merusak gawai. Dengan demikian maka anak-anak belajar untuk dapat menggunakan gawai dengan baik.

#### 3) Dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif

Ini juga yang akan menambah pengetahuan bagi sang anak, tanpa anak sadari. Dengan media sosial yang dapat memberikan informasi dan juga materi untuk dapat memuaskan pengetahuan sang anak. Seperti contoh, anak akan dapat belajar bermain piano, belajar membuat gunung berapi, belajar membuat origami, dan sebagainya. Ini juga akan dapat menjadi sebuah kegiatan positif yang dilakukan oleh orang tua.

#### 4) Melatih fungsi otak

Gawai bermanfaat untuk anak karena memiliki banyak aplikasi untuk melatih koordinasi mata dan tangan mereka. Kecepatan anak untuk belajar menggunakan gawai sangatlah mengagumkan. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menekan-nekan keyboard, menggeser-geser layar sentuh.

b. Dampak Negatif Penggunaan Gawai oleh anak

1) Bahaya/resiko radiasi

Pengaruh gawai untuk anak yaitu bahaya paparan radiasi, paparan radiasi dari gawai sangat berbahaya bagi kesehatan dan perkembangan anak. Radiasi gawai sangat beresiko mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak dan sistem imun anak. Anak-anak lebih rentan terhadap resiko radiasi dibandingkan orang dewasa. Selain radiasi sinyal yang terpancar dari gawai, pancaran cahaya monitornya juga tidak baik bagi anak.

2) Hambatan terhadap perkembangan

Anak yang memiliki ketergantungan dengan gawai cenderung akan mengalami hambatan dan proses perkembangannya. Hal ini karena anak yang asik bermain gawai jarang bergerak sehingga membuat proses pertumbuhan.

3) Lambat memahami pelajaran

Kebiasaan anak yang asik dengan gawai akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi. Salah satunya yaitu ketika anak mendapat pelajaran dikelas cenderung sulit untuk memahami apa yang sudah disampaikan guru. Selain itu, anak juga cenderung malas untuk belajar dan membaca buku akibat dari kecenderungan untuk bermain gawai sehingga prestasi akademik menurun.

4) Beresiko terhadap perkembangan psikologis anak

Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gawai memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak. Hal ini membuat anak lebih cenderung ingin melakukan hal yang ditonton atau dimainkannya di dunia nyata.

c. Pendampingan Orang Tua

Orang tua sebagai pihak yang sangat bertanggung jawab atas anak-anaknya, maka orang tua sangat berpengaruh sangat besar terhadap anak pengguna gawai.

d. Dampak Pendampingan Orang tua pada anak pengguna gawai

Orang tua bertanggung jawab atas apa yang terjadi kepada anak-anaknya, oleh karena itu sudah menjadi kewajiban orang tua untuk mendampingi dan memberi pengarahan kepada anak-anaknya tentang hal-hal yang baik dan hal yang buruk. Perubahan pada anak pengguna gawai yang didampingi orang tua sangatlah besar, disinilah anak dapat mengetahui, mana yang bisa ditiru dan mana yang tidak boleh ditiru. Anak juga lebih terarah dalam penggunaan gawai. Dalam segi kesehatanpun anak memberikan dampak positif.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui seberapa besar peranan orang tua dalam pendampingan pada anak pengguna gawai
2. Mendapatkan data atau fakta tentang penggunaan gawai oleh anak-anak.
3. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan upaya-upaya orang tua dalam mengatasi dampak negative penggunaan dan pembatasan gawai pada anak
4. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan dampak dan hasil yang dicapai oleh orang tua setelah mendampingi anak pengguna gawai

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi Keluarga dan anak pengguna gawai.

2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan bahan pertimbangan bagi orangtua maupun pihak terkait dalam melakukan peranannya untuk memberikan pendampingan pada anak pengguna gawai. Pembatasan penggunaan gawai bukan saja akan menghindari anak prasekolah keablasan, tapi ada banyak manfaat lain yang pada usianya jauh lebih penting. Yaitu memberi kesempatan anak mengembangkan aspek-aspek penting dalam hidupnya.
3. Manfaat penelitian untuk Lembaga yaitu akan memberikan pemahaman kepada guru/ lembaga Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis Pos PAUD Nurul Huda terhadap pentingnya pendampingan orang tua kepada anak pengguna gawai
4. Tindak lanjut dari hasil penelitian Pendampingan Orang Tua terhadap Anak Pengguna Gawai yaitu adanya keterlibatan atau kerjasama antara orang tua agar mendampingi anak-anaknya ketika menggunakan gawai.