

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin modern saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Munculnya berbagai macam jenis dan fitur baru dari teknologi. Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone*. Kemajuan teknologi tersebut sudah dirasakan oleh hampir seluruh masyarakat dari segi positif maupun negatif.

Tingkat popularitas *gadget* pada anak-anak dipicu dengan karakteristik yang memang menarik bagi anak-anak. Dengan kemajuan teknologi tersebut *gadget* dapat menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu yang dapat menarik perhatian anak-anak karena tidak dapat ditemukan pada media lain seperti buku, majalah, dan sebagainya. Bagi anak-anak kecil hingga remaja di zaman sekarang, *gadget* adalah sebuah benda yang biasa dimiliki. Anak-anak tidak bisa lepas dari *gadget* karena didalamnya terdapat banyak fitur-fitur yang dapat memanjakan para anak-anak, seperti contohnya *game online*, media sosial, *video online*, dan lain-lain.

Masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari *gadget*. *Gadget* memiliki sisi positif bagi anak seperti sebagai media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa asing lebih mudah, dan meningkatkan logika berpikir lewat *game* interaktif yang edukatif. Melalui *gadget* anak-anak juga dapat mencari bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, dan mengerjakan tugas sekolah. Namun *gadget* juga memiliki sisi negatif seperti *game* yang merusak, pornografi yang dapat tersebar luas dengan mudah, hingga ajaran-ajaran sesat sekalipun. Semua tersedia dan dapat diakses dengan sangat cepat dan mudah dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan, apalagi untuk konten yang tidak sesuai dengan usianya dipercaya dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku dan kemampuan anak.

Penggunaan *gadget* berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak, salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Dewasa ini, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22 ke atas), tetapi juga beredar dikalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget*. Hal ini tentunya juga akan menjadi tantangan terbesar untuk peran orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak. Karena pada kenyataannya peran orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak sangat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak. Tingginya penggunaan *gadget* di kalangan anak sebenarnya muncul akibat dari pola asuh orang tua itu sendiri. Pola asuh orang tua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku anak dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari terhadap keluarga. Secara kuantitas, orang tua perlu mengawasi waktu pemakaian *gadget*. Orang juga perlu menerapkan “*no gadget time*” atau tidak menggunakan *gadget* pada saat-saat tertentu, misalnya saat liburan atau waktu berkumpul dengan keluarga. Harapannya, anak tetap dapat berinteraksi dengan anggota keluarga lain dan tidak hanya terfokus pada *gadget*nya.

Orang tua kerap merasa bersalah ketika mereka sibuk seharian dan memberikan *gadget* untuk menyenangkan dan menyibukkan anaknya. Padahal menggunakan *gadget* terlalu lama dapat merusak beberapa kemampuan anak. *Gadget* berpengaruh baik terhadap kemampuan tertentu, namun juga berpengaruh buruk terhadap kemampuan lainnya. Setiap orang tua pasti menginginkan anaknya menjadi orang yang berkepribadian baik, sikap mental yang sehat serta mandiri. Orang tua sebagai pembentuk pribadi yang pertama dan utama dalam kehidupan dan kepribadian anak, harus menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Kepribadian orang tua, sikap dan cara hidup merupakan unsur-unsur pendidikan

yang secara tidak langsung akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang bertumbuh.

Pola asuh orang tua adalah hubungan interaksi antara ayah dan ibu dengan anaknya. Melalui pola asuh orang tua bermaksud menstimulasi anaknya sebagai bentuk dari upaya pengasuhan dan pemeliharaan terhadap anak dan salah satu tanggung jawab orang tua agar anaknya tumbuh dan berkembang maksimal baik secara moral, sosial, emosi, kemandirian, fisik dan kognitifnya. Perilaku sosial, emosi dan kemandirian anak tidak terjadi begitu saja, karena banyak faktor yang mempengaruhi. Salah satunya yang sangat mempengaruhi adalah pola asuh orang tua di dalam keluarga. Meskipun dunia sekolah juga turut berperan dalam perilaku sosial, emosi dan kemandirian seorang anak, keluarga tetap merupakan pilar utama dan pertama dalam pembentukan perilaku sosial, emosi dan kemandirian seorang anak, karena itu peran serta orang tua, baik ayah maupun ibu, keduanya diharapkan memberikan prioritas pengasuhan sebagai hal yang utama dalam hidupnya.

Berdasarkan hasil survey awal oleh peneliti di wilayah pemukiman warga RT 05 RW 08 Kelurahan Paseban, didapatkan hasil bahwa 8 dari 10 orang tua dengan rentang usia 6 – 15 tahun mengungkapkan anak sering menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya, 5 orang diantaranya mengatakan anaknya akan memberontak jika tidak diberikan *gadget* saat itu juga dan 5 orang mengatakan pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap kecanduan penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Alasan para orang tua memberikan izin kepada anaknya menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak ketika dia menangis atau supaya tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul “Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Pada Keluarga di RT 05 RW 08 Kelurahan Paseban Kecamatan Senen Jakarta Pusat).

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola asuh yang diterapkan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak?
2. Kendala dan tantangan apa saja yang dihadapi orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dibuat yaitu:

1. Untuk mengetahui pola asuh yang diterapkan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak
2. Untuk mengetahui kendala dan tantangan apa saja yang dihadapi orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai suatu karya ilmiah, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu terkait pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget*.
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai bahan informasi bagi peneliti lain dan untuk pengetahuan Program Studi Pendidikan Masyarakat tentang Pola Asuh Orang Tua.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat informasi dalam pola pengasuhan orang tua terhadap perkembangan anak usia dini yang sudah melek akan teknologi, salah satunya *gadget*.
 - b. Bagi penulis sebagai pengalaman pribadi dalam penelitian, khususnya penelitian yang berkaitan dengan pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* pada anak.