

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi *gadget*, seperti *iPad*, tablet, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki *gadget* banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017).

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Mitsalia (2016) bahwa dalam kelompok kasus maupun kelompok kontrol, sebanyak 38 orang semuanya dapat mengoperasikan *gadget* atau *smartphone*.

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa *gadget* tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa atau orang yang sudah lanjut usia yang berusia 60 tahun ke atas saja, melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun

yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016).

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun (Fauziddin, 2016). Sejalan dengan pendapat Prastiti (2008) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Namun berbeda pendapat Salvin (2008) mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kisaran 3-5 tahun. Sedangkan menurut Patmonodewo (2003) bahwa anak usia dini berusia antara 3-6 tahun.

Survei selama 3 tahunan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai untuk memilih menonton televisi atau memainkan *gadget* yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Mobarok, 2017).

Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah *gadget*, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan *gadget* sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka (Kurnia, 2014). Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan Novitasari (2016), yang terdapat di daerah Kompleks Perumahan Pondok Jati dari 17 anak semua sudah menggunakan *gadget* yang berupa *smartphone* maupun tablet pc. Anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk memainkan aplikasi permainan, baik itu permainan bersifat edukatif maupun non edukatif.

Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada memilih harus belajar (Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan *gadget* untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2015) bahwa sekitar 63% anak yang menghabiskan waktu maksimal 30 menit untuk sekali bermain *game*, sementara 15% diantaranya bermain *game* selama 30-60 menit, sisanya dapat berinteraksi dengan *gadget* lebih dari satu jam. Penelitian dari Trinika (2015) bahwa pemakaian *gadget* tergolong tinggi pada anak usia dini yaitu lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian perharinya. Pemakaian *gadget* yang baik yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian perharinya. Sedangkan pemakaian *gadget* minimal 2 jam namun berkelanjutan setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada anak harus melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar (Feliana, 2016).

Proses tumbuh kembang secara alami yang dialami anak dapat terganggu karena mempergunakan *gadget*, sehingga anak usia dini sangat tidak disarankan

untuk menggunakan *gadget* (Sari & Mitsalia, 2016). Selain itu, *gadget* kerap dijadikan para orangtua untuk mengalihkan anak-anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya sehingga para orangtua menyediakan fasilitas *gadget* untuk anaknya yang masih tergolong masih berusia dini (Widiawati & Sugiman, 2014). Hal ini seharusnya orangtua mengawasi saat anak mempergunakan *gadget* sehingga terjalin interaksi antara anak maupun orangtua sehingga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari, 2016).

Orangtua percaya bahwa penggunaan *gadget* menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), bahkan mengalami ketergantungan. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk (Jurka & Samec, 2012). Menurut Park & Park (2014) bahwa anak-anak dengan ketergantungan *gadget* yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Peneliti menggali lebih dalam terkait fenomena dengan menyebarkan kuisioner terbuka kepada 7 orang ibu yang memiliki anak usia dini 0-6 tahun dan dilakukan secara acak. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa anak-anak dari ketujuh ibu tersebut sangat antusias dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya serta anak-anak sering membicarakan tentang *gadget* kepada orangtua. Selain itu, terdapat anak yang kerap berubah keadaan emosinya dalam menggunakan *gadget* yang menyebabkan anak tersebut sering membantah

perintah orangtua saat anak sedang bermain *gadget*. Kemudian, dari hasil kuisioner terbuka tersebut rata-rata orangtua melihat anak tetap bermain dengan teman yang seusianya meskipun masih sering menggunakan *gadget* serta dalam penggunaan *gadget* anak sering bercerita terkait dengan seberapa lama anak tersebut menggunakan *gadget*. Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dipaparkan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengawasan ibu dari anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*?

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti bagi perkembangan ilmu psikologi terutama pada psikologi pendidikan, psikologi keluarga, serta psikologi perkembangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek

Penelitian ini diiharapkan mampu menjadikan gambaran kepada orang tua terutama pada ibu mengenai pengawasan pada anak usia 5-6

tahun yang mengalami kecanduan *gadget* sehingga dapat menjadi bahan evaluasi orang tua sehingga mampu meningkatkan dampak positif dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya pada bidang psikologi pendidikan, psikologi keluarga, dan psikologi perkembangan yang berkaitan dengan pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*.

c. Bagi Fakultas

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*.