

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak anak yang sudah menggunakan gadget mereka masing-masing, tentu akan memberikan hal yang positif atau negatif. Hal positif yang dirasakan anak dalam menggunakan gadget adalah untuk bermain dan menonton film secara edukatif dan tentu saja perlu pengawasan dari orang tua. Bila anak tidak diawasi oleh orang tuanya, yang ditakutkan adalah ketika anak tidak sengaja melihat konten yang negatif. Anak akan mengakses gambar-gambar pornografi, apalagi didorong dengan perilaku anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan bahkan membuat anak akan melakukan mencari tahu lebih lanjut konten yang negatif maupun kekerasan tersebut.¹

Kebanyakan anak bermain gadget dalam waktu yang cukup lama. Seperti yang dikatakan Ebi (2017) bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain gadget bahkan mereka sangat kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekelilingan dengan mereka.²

Anak semenjak usia muda sudah melihat, mengetahui hal-hal yang ada diluar diri mereka. Berusaha membuktikan dan mencontoh apa yang dilakukan dan dilatih oleh yang dewasa dan orang tua tentang materi maupun masalah agama. Orang tua memiliki akibat terhadap anak sesuai dengan dasar pencarian yang dimiliki oleh mereka. Demikian disiplin terhadap ajaran agama yang kebiasaan mereka tekuni dan orang tua bahkan guru bagi

¹ Iswidharmanjaya, D. 2016. Bila si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi Orang tua untuk memahami faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisakimia: Yogyakarta.

² Ebi, S., Golden Age Parenting, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2017) hal.137

mereka gampang mudah untuk mendapat ajaran dari orang dewasa meskipun ajaran itu telah mereka sadari seluruhnya manfaat ajaran tersebut.³

Terlalu lama bermain gadget dapat menimbulkan beberapa masalah Bahaya radiasi gadget merupakan ancaman daya kembang anak yaitu radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF. Bukan adalah gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF.

Radiasi nonionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Bahkan orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu ‘bersentuhan’ dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 3-6 tahun. anak mengalami proses bangkitnya akal. nalar dan kesadaran diri. Pada masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak muncul. Dari efek juga tidak merasa secara langsung. Maka dari itu orang tua dalam mengawasi harus dengan bijak dan pemilihan terhadap instrument mainan yang digunakan anak-anak waktu bermain. Kesederhanaan anak-anak saat bermain gadget itu tidak bisa dilarang. Tetapi baiknya tidak selalu bermain gadget dan paling tidak dibatasi waktu dalam bermain gadget. Akibat alasan diatas. Kenyataannya aktivitas bermain adalah aktivitas

³ Ramayulis. 2011. Psikologi Agama. Jakarta: Kalam Mulia. Cet. IX. Hlm. 56-57

pertama bagi anak terlihat sejak bayi. Aktivitas sangat penting dalam perkembangan kognitif sosial. Maupun kepribadian anak pada biasanya. Anak pun dapat mulai memahami hubungan anatara ia dan kawasan kemasyarakatan menggunakan aktivitas bermain belajar dan memahami tertib maupun tata cara pergaulan. Meskipun anak sekarang banyak menghabiskan waktu dalam bermain gadget dripada bermain dengan temannya yang bisa memunculkan sifat egois serta tidak mempunyai kepekaan dalam lingkungan di sekeliling kita.⁴

Cara untuk mengatur anak agar tidak mengakses konten yang negatif adalah peranan orang tua yang harus ikut mengontrol penggunaan gadget pada anak dan harus memberikan batasan waktu untuk bermain gadget. Beberapa ahli,berpendapat anak boleh bermain gadget dengan waktu yang dibatasi batasan waktu bermain gadget selama 1 jam. Tetapi, waktu penggunaan tidak 1 jam full, misalnya dibagi 15 menit pagi bahkan 15 menit siang dan selanjutnya, supaya anak tidak kecanduan gadget.⁵

Menyia-nyiakan waktu

Memegang ponsel di tangan, bagi anak-anak, bukan sebagai alat untuk mempercepat kerja atau mendukung aktivitas. Ponsel di tangan mereka tak ubahnya seperti mainan.

Waktu mereka banyak tersita untuk mengobrol atau berkirim sms dengan teman-teman tanpa suatu kepentingan yang mengharuskan. Belum lagi ketersediaan game yang kian menarik dan variatif, menambah kecanduan si anak. Apalagi berbagai konten bisa diunduh dengan relatif mudah dan murah.

Tidakkah kita ingat dengan peringatan Rasulullah dan tentang waktu? Abdullah bin ‘Abbas, menukilkkan bahwa Rasulullah dan bersabda:

⁴ Jonathan, dkk. 2015. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya), 117

⁵ Supriyatna(kompas online,2017)

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصَّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“Ada dua nikmat yang sebagian besar manusia terlena di dalamnya, kesehatan dan waktu luang.” (HR. Al-Bukhari no. 6412)

Karena Lebih parahnya pengawasan lebih dari 60% orang tua yang tidak pernah mengawasi anak nya dalam menggunakan gadget, padahal pengawasan dalam bermain gadget itu sangat penting. Yang merupakan fasilitas gadget yang dimiliki anak menjadikan quality time bersama orang tua sangat berkurang. Bahkan anak lebih banyak menghabiskan quality time bersama gadget yang dimilikinya, sehingga sikap kurang peduli terhadap apa yang seharusnya orang tua berikan kepada anak-anaknya.⁶ Orang tua bahkan banyak tidak mengetahui perkembangan yang menimpa pada anaknya, bahkan orang lain pun tidak akan pernah tahu cepat maupun lambat yang akan terjadi dalam perkembangan pada anaknya. Anak butuh tindakan yang cepat supaya tidak menimbulkan dampak yang negative pada anak nya.⁷

Penelitian ini sangat penting dilakukan sebab penggunaan gadget lebih berdampak negatif dibandingkan positif. Beberapa dampak negatif yang sudah ditemukan di lingkungan, yakni *speech delay* (keterlambatan bicara), hilangnya fokus atau merusak mata di usia dini, komunikasi satu arah, memicu autisme, dan anti sosial. Kenyataan ini mengharuskan orang tua melakukan pengawasan dalam bentuk pencegahannya. Apabila seorang anak mendapatkan penggunaan gadget berlebihan maka akan merusak masa depannya.

⁶ Naisbit, John, Nana Naisbit, dan Douglas Philips. High Tech High Touch: Pencarian Makna Ditengah Perkembangan Pesat Teknologi (Terjemahan: Dian R.Basuki). (Bandung: Penerbit Mizan, 2001). hlm. 131

⁷ Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol, 3 Januari-Juni 2017, h.20.

Penelitian ini akan membahas tentang anak usia 3 tahun sampai 6 tahun melalui peranan orang tua. Karena terlalu lama bermain gadget dapat menimbulkan beberapa masalah yaitu bahaya radiasi terhadap mata yang merupakan ancaman daya kembang anak. Pengawasan penggunaan gadget juga dilakukan oleh beberapa orang tua di lingkungan warga setempat, khususnya RT.01 Pondok Cilegon Indah (PCI). Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas tentang pentingnya pencegahan dan pengawasan penggunaan gadget yang berlebihan pada orang tua maupun anak. Sehingga akan kehilangan waktu yang terbuang sia-sia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak?
2. Apa hambatan yang dihadapi orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yakni :

1. Memberikan gambaran tentang hambatan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak
2. Peran orang tua dalam mengawasi anak menggunakan gadget

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu, untuk :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial, khususnya sosiologi keluarga. Serta

menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca

E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bagian, berikut :

Bagian pertama, sebagai pendahuluan terdiri dari pernyataan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan

Bagian kedua, sebagai landasan teoritis terdiri kerangka teori membahas tentang pengawasan, orang tua, gadget, fungsi gadget, bentuk penggunaan gadget pada anak, intensitas pemakaian gadget pada anak, perkembangan gadget dan penelitian terdahulu

Bagian ketiga, sebagai metode penelitian terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data ada bagian observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik analisis data

Bagian keempat, sebagai analisis yang membahas tentang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan

Bagian kelima, kesimpulan dan saran