REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi memiliki perkembangan yang sangat pesat tiap tahunnya. Teknologi te lah bermunculan berbagai macam-macam jenis dan fiturnya. Sekarang ini teknologi menjadi kebutuhan yang penting. Dikarenakan teknologi sangat di butuhkan untuk berbagai keperluan. Teknologi sangat mudah untuk didapatkan dikarenakan ada berbagai macam harga, ada harga yang murah sampai yang mahal tergantung perekonomian penggunanya.[1]

Di abad ke-21 dimana Ilmu Pengetahuan Teknologi yang mengalami perkembangan sangat pesat, terutama dalam bidang komunikasi. Komunikasi yang awalnya hanya dari surat menyurat dan telepon berkabel, sekarang berkembang menjadi *handphone* atau yang lebih dikenal dengan *gadget*. *Gadget* merupakan alat elektronik yang dari hari ke hari dilakukan pembaharuan, sehingga menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* dulunya hanya dipakai dikalangan pebisnis dari yang menengah hingga ke atas, alasannya menggunakan *gadget* agar mempermudah bisnis mereka. Dan di zaman modern sekarang ini, *gadget* tidak hanya digunakan kalangan pebisnis saja, tetapi dimiliki oleh siapa saja, mulai dari lansia, dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Hal ini disebabkan karena *gadget* mempunyai bermacam aplikasi dan fitur yang menarik, serta bervariasi, yang menjadikan *gadget* memiliki daya tarik tersendiri.[2]

Sebagian besar masyarakat di Indonesia tidak bisa lepas dari kegiatan diri dari alat komunikasi yang berbasis internet. Semenjak pemerintah mengembangkan infrastruktur internet pada tahun 1980, jumlah pengguna semakin meningkat. Menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mayoritas pengguna internet berada di wilayah bagian Barat Indonesia,

---

[1] Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 01 No. 01 2017.

[2] Indian Sunita, Eva Mayasari, *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*, Jurnal Endurance, Vol. 03 No. 03 2018.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

khususnya pulau Jawa.[3] Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 mengungkapkan penetrasi pengguna internet berdasarkan usia, mempublikasikan hasil pengguna internet terbanyak ada di rentan usia 15-19 tahun. Dan kedua pengguna terbanyak pada usia 20-24 tahun. Anak-anak berusia 5-9 tahun juga ada yang sudah menggunakan internet.[4]

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan hasil setelah melakukan survey pada perilaku pengguna internet di Indonesia, yang menunjukkan komposisi penggunaan internet berdasarkan jenis kelamin terdiri dari laki-laki sebanyak 51,43% dan perempuan sebanyak 48,57%. Sedangkan berdasar usia, ditunjukkan angka terbesar oleh masyarakat berusia 19-34 tahun, sebesar 49,52%. Namun untuk penetrasi terbesar berada pada usia 13-18 tahun yaitu 75,50%.[5]

Gadget menjadi salah satu bentuk nyata di era modern dari bentuk berkembangnya Ilmu Teknologi. Dengan perkembangan Ilmu Teknologi tersebut dapat berpengaruh pada kehidupan manusia, dari segi berfikir ataupun pola perilaku. Adanya Ilmu Teknologi yaitu *gadget*, bisa memudahkan kegiatan-kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Penggunaan *gadget* dikehidupan keseharian tidak hanya berpengaruh pada perilaku orang dewasa, melainkan anak-pun tidak lepas dari dampak penggunaan *gadget*.[6]

Gadget tidak selalu memberikan dampak positif, tetapi juga terdapat dampak negatifnya bagi anak, antara lain dampak positif dari *gadget* yaitu dalam pola berfikir anak, dapat membantu mengatur kecepatan bermain, mengolah berbagai strategi

---

[3]APJII, *Profil Pengguna Internet Indonesia*, Jakarta: APJII& PUSKAKOM, 2015, Diakses 3 Februari 2020.

[4] Pernita Hestin Untari, *2018 Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia 15-19 Tahun,* Tecno Bisnis: 22 Mei 2019, Diakses 3 Februari 2020.

https://techno.okezone.com/read/2019/05/21/207/2058544/2018-pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-di-usia-15-19-tahun

[5] Kominfo, Siaran Pers No. 53/HM/KOMINFO/02/2018, *Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband,* Jakarta: 19 Februari 2018, Diakses 3 Februari 2020.

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers

[6] Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget…*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

permainan, dan juga membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak, selama hal tesebut masih dalam pengawasan orang dewasa. Dibalik kelebihan *gadget* lebih di dominasi dengan dampak negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Misalnya seperti radiasi pada *gadget*, *introvert*, ancaman *cyber-bulying*, perilaku menyimpang. Tak hanya itu *gadget* dapat menurunkan daya aktif pada anak serta kemampuan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Anak menjadi lebih individual serta menutup diri karena sudah nyaman bersama *gadget*nya. Oleh sebab itu, pentingnya pemahaman tentang dampak buruk pada *gadget* terutama bagi orang tua. Orang tua seharusnya dapat membatasi penggunaan *gadget* agar pertumbuhan anak bisa berkembang dengan baik.[7]

Dunia anak-anak lebih banyak di sekolah serta lingkungan sekitar rumah. Pada usia 5-15 tahun tersebut, anak-anak cenderung lebih peka dan selalu ingin tahu serta bertanya apapun hal yang ada disekelilingnya.[8] Kepribadian anak berkembangan di pengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Hal tersebut bisa membentuk pola pikir anak tentang dirinya sendiri, misal kehidupan bersosial serta peran jenis kelamin. Melihat perkembangan sosial anak ditunjukkan dari berubahnya pada pola pikir anak, seperti perubahan anak dalam memahami suatu hal dan bertambahnya pengetahuan anak. Selain hubungan antar anak dengan keluarga dirumah, di sekolah serta teman sebayanya juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak.[9]

Orang tua berperan penting untuk anak mereka, dikarenakan dari orang tualah anak-anak menerima pendidikan pertamanya. Kata lain bentuk pendidikan pertama terdapat di keluarga, bagaimana orang tua berperan dalam mendidik anak untuk berinteraksi yang baik terhadap orang disekitarnya, terhadap teman-temannya, dan terhadap orang yang lebih tua darinya.[10] Dalam membentukan sikap serta kepribadian anak sangatlah di

---

[7] Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17 No. 02 November 2017.

[8] Hartina Sitti, *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2008, 46.

[9] Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, 203.

[10] Zakia Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, Cct. X, 2012, 35.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pengaruhi oleh bagaimana corak dan cara para orang tua dalam mendidik anaknya, baik melalui perintah atau larangan, teguran, kebiasaan, dan nasihat-nasihat. Keluarga menjadi institusi yang besar pengaruhnya.[11]

Beberapa riset mengatakan sekarang ini anak menjadi konsumen aktif, karena *gadget* atau produk elektronik lainnya yang menargetkan anak-anak sebagai pasar utama mereka. Dan munculnya beberapa kasus yang terjadi dimana seseorang anak lebih cenderung suka dengan *gadget*nya. Anak tersebut harus merengek ketika *gadget* kesayangannya tidak berada dalam genggamannya, peran orang tua disini sangat diperlukan untuk memberikan pengertian serta pemahaman kepada anaknya. Anak ini bisa dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap *gadget*, disaat sedang makan, sedang bermain, belajar bahkan tidur tidak bisa dipisahkan dari *gadget*nya. Seringkali orang tua tidak bisa berbuat banyak selain mengikuti keinginan anak.[12]

Dan berdasarkan Pra riset yang dilakukan peneliti terhadap anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak yaitu, anak-anak belum memiliki *gadget* sendiri melainkan meminjam *gadget* atau *handphone* milik ibunya atau saudara mereka, anak-anak bisa bermain *gadget* lebih dari 3 jam/hari akibat dari seringnya bermain *gadget* ketika dipanggil oleh ibu atau ayahnya ia seringkali mengabaikan panggilan tersebut, boros uang jajan, menjadi pemalas, ketika dimintain tolong oleh orang tuanya tidak sungguh-sungguh melakukannya atau setengah hati, ketika diajak berbicara dengan orang tuanya jarang merespon, kemanapun ia pergi *gadget* selalu dibawa.

Berdasarkan realitas tersebut penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "**PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI SIKAP KECANDUAN ANAK PADA *GADGET* DI DESA KARANGREJO KECAMATAN BONANG KABUPATEN DEMAK".**

B. Fokus Penelitian

Untuk memberikan batasan terhadap penelitian agar penelitian tidak meluas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah: Peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang

[11] J. Dwi Narwoko & Bagong Suyanto, *Sosiologi: Teks Pengantar & Terapan*, Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2004, 92.

[12] Indian Sunita, Eva Mayasari, *Pengawasan Orang Tua…*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Kabupaten Demak. Dengan judul penelitian tersebut, peneliti menjadikan anak-anak usia 8-13 tahun sebagai titik fokus yang akan diteliti, dan juga gaya pola asuh orang tua dalam mendidik anak, penelitian ini akan dilakukan di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak?
2. Bagaimana peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai uraian rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini dimaksudkan antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak.
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Demak.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung bagi orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak.

E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini dapat tercapai, maka hasil penelitian ini akan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
   Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan serta wawasan bagi orang tua dan mahasiswa tentang peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget*.
2. Secara praktis
   a. Bagi orang tua
      Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan bagi orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget*.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

b. Bagi Anak
   Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan bagi anak tentang bahayanya radiasi *gadget* untuk kesehatan mata.
c. Bagi Masyarakat
   Penelititian ini di harapkan dapat memberi masukan bagi masyarakat tentang bagaimana cara menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget.*
d. Bagi Lembaga Pendidikan
   Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkat kualitas pendidikan, khususnya peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pada *gadget*.
e. Bagi mahasiswa BKI IAIN Kudus
   Memberikan sumbangan pemikiran serta sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan bahan studi lanjut.
f. Bagi peneliti
   Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan, dan sebagai bekal peneliti dalam melakukan penelitian tentang penanggulangan sikap kecanduan anak pada *gadget*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini menjelaskan kerangka dalam penyususnan skripsi, untuk memberikan gambaran yang lebih kongkrit. Maka penulis mendeskrifikasikan sistematika penulisan skripsi ini menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, abstrak, pernyataan, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, serta daftar isi.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yaitu:
   BAB I **:** Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
   BAB II **:** Menjelaskan tentang kerangka teori yang terdiri dari teori-teori yang terkait dengan judul meliputi (peran orang tua, sikap anti sosial, penggunaan *gadget*) penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
   BAB III **:** Adalah metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan berisi tentang penggunaan *gadget* pada anak, yaitu identifikasi peran orang tua dalam menanggulangi sikap anti sosial pada anak pengguna *gadget*, serta faktor penghambat dan pendukung. Dan data yang didapat oleh penulis dari penelitian tersebut.

BAB V : Pada bab ini adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

REPOSITORI IAIN KUDUS