



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang anak diharapkan dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga menjadi individu dewasa yang sehat secara fisik, mental, sosial, dan emosional. Perkembangan yang optimal akan memungkinkan potensi yang dimiliki anak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Nasution, 2017). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia, sehingga telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia di berbagai aspek. Dengan demikian, teknologi menawarkan manfaat dan kemudahan bagi setiap orang, terutama dalam bidang sosialisasi, pendidikan, kesehatan, bisnis, dan hiburan (Rulli, 2017).

Salah satu produk teknologi informasi yang banyak diminati oleh masyarakat adalah gadget terutama di kalangan anak. Masa anak-anak adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pada umumnya siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia 10 sampai 12 tahun. Pada tahap perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar, mereka berada pada tahap keempat, yaitu *industry/kompetisi*, di mana anak-anak mengalami fase krisis psikososial. Dalam tahap kompetisi, anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial budayanya, mencari jati diri, serta melakukan percobaan dalam mengikuti aturan. Selain itu, anak cenderung berkompetisi dalam bidang akademis (Latupeirissa et al., 2020). Sehingga pada usia ini perlu diawasi dalam penggunaan sosial media karena jika tidak diawasi dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, terutama pada perkembangan Psikososial tersebut. (Rulli, 2017).

Masalah utama dalam perkembangan psikososial anak disebabkan oleh kurangnya interaksi sosial dengan teman-temannya. Beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan psikososial anak usia sekolah meliputi diri sendiri, peran orang tua, gender, permainan, dan interaksi dengan anak lain. Di antara faktor-faktor tersebut, peran orang tua sangat penting, karena orang tua atau keluarga adalah lingkungan pertama yang menyambut kehadiran seorang anak (Santrock, 2011).



Menurut lembaga *We Are Social*, hasil penelitian mengenai perilaku internet mencakup akses internet dan akun Gadget di seluruh dunia. Data riset di Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 15% dari populasi, atau lebih dari 38 juta orang, merupakan pengguna internet atau Gadget. Selain itu, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa rata-rata pengguna internet di Indonesia menghabiskan hampir 3 jam terhubung dengan Gadget, dengan sebagian besar akses dilakukan melalui telepon genggam (Rulli, 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Jelakombo Jombang melalui wawancara dari 20 siswa diperoleh informasi bahwa 12 siswa mengatakan selalu bermain gadget setiap waktu tanpa didampingi oleh orang tuanya, 5 siswa mengatakan sering membuka gadget akan tetapi hanya di waktu luang saja, 3 siswa mengatakan jarang membuka gadget karena belum memiliki gawai pribadi sehingga waktu membuka gadget terbatas. Menurut hasil studi pendahuluan ini ditemukan siswa dengan kecenderungan penggunaan gadget dapat diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa siswa selalu bermain smartphone disetiap waktunya meskipun sedang berkumpul dengan keluarga ataupun dengan temanya, beberapa diantaranya siswa mengatakan sering bermain smartphone dan membuka gadget akan tetapi hanya diwaktu luang saja, diantaranya juga mengatakan jarang membuka gadget karena tidak memiliki smartphone pribadi sehingga waktu untuk membuka gadget terbatas karena harus bergantian dengan orang tua dalam menggunakan gawai.

Studi pendukung lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget dari perspektif psikologi, penggunaan teknologi dan komunikasi yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti mengganggu waktu istirahat anak, mengurangi waktu belajar, menyulitkan konsentrasi, serta meningkatkan tingkat kriminalitas di dunia maya. Selain itu, hal ini dapat menyebabkan peningkatan agresivitas, penurunan nilai akademik, dan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan mereka. Akibatnya, mereka menjadi semakin terasing dari orang-orang terdekat dan lebih terhubung dengan orang-orang yang jauh, serta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung karena ketergantungan pada media online.

Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan psikososial anak usia sekolah. Pengaruh orang tua terhadap perkembangan ini sangat signifikan. Tugas



orang tua dalam mendukung perkembangan psikososial anak meliputi menyediakan waktu untuk anak, membantu anak dalam menjaga disiplin, memastikan anak tepat waktu, menjelaskan situasi yang dihadapi anak, membantu anak menilai kegiatan belajarnya, melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari, serta memberikan pujian atas keberhasilan yang diraih anak (Prahedhiono, 2020).

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas yang didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak sekolah dasar di SDN Jelakombo Kabupaten Jombang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang bagaimana gambaran peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak sekolah dasar di SDN Jelakombo Kabupaten Jombang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian dapat menambah ilmu dalam proses dan penanggulangan masalah gangguan jiwa dalam kasus ini yakni perkembangan psikososial.
2. Hasil penelitian menjadi penjelasan mengenai perihal yang diteliti, yaitu hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak di SDN Jelakombo Kabupaten Jombang.
3. Hasil penelitian menjadi informasi mengenai adanya masalah yang terjadi pada kasus ini gangguan jiwa terkait perkembangan psikososial.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengetahui gambaran peran orang tua dalam penggunaan gadget anak usia sekolah dasar di SDN Jelakombo Kabupaten Jombang.



2. Bagi Pendidikan

Bagian dari sumber literatur dan menambah informasi mengenai salah satu faktor perkembangan anak yaitu peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

3. Bagi Masyarakat

Mengaplikasikan dalam kegiatan edukasi masyarakat terutama penanggulangan masalah penggunaan gadget yang akan berdampak pada perkembangan psikososial anak.