

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecanggihan alat teknologi dan komunikasi di era modern saat ini merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari lagi. Semakin berkembangnya alat komunikasi saat ini tentunya membuat banyaknya penemuan dan inovasi-inovasi baru yang tercipta. Salah satu bentuk teknologi yang sangat berkembang pesat saat ini yaitu gawai. Gawai merupakan teknologi alat komunikasi canggih yang tentunya pada saat ini hampir di seluruh penjuru dunia tentu mengetahui gawai dan menggunakan gawai tanpa memandang usia sebagai kebutuhan sehari-hari.

Gawai merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Widiawati, 2014: 106). Selain itu perilaku seseorang dalam menggunakan gawai tentunya memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dalam penggunaan gawai yaitu dapat mempermudah segala aktivitas seperti berbelanja, memperoleh informasi, dan saat ini gawai banyak digunakan sebagai penghasilan seperti berjualan *online*.

Namun demikian, gawai tentunya juga memiliki dampak negatif bagi siapa saja yang menggunakannya, termasuk orang tua terutama pada ibu-ibu. Hal ini dikarenakan ibu lebih banyak di rumah dibandingkan ayah

yang bekerja sebagai kepala keluarga. Dengan kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi seperti gawai, maka setiap orang mampu bertahan untuk berlama-lama menggunakan gawai. Saat ini banyak orang tua terutama para ibu menggunakan gawai di setiap kesempatan, bahkan karena begitu asyiknya menggunakan gawai, mereka jadi jarang memperhatikan perkembangan anak secara langsung. Apalagi para ibu dengan memiliki anak usia remaja seperti anak yang baru memasuki bangku sekolah menengah pertama yang mana anak memasuki masa remaja yang sangat membutuhkan perhatian. Bahkan akibat yang lebih besarnya lagi adalah habisnya waktu di depan gawai membuat interaksi anak dan orang tua menjadi terganggu. Selain itu juga orang tua yang terlalu sibuk dengan gawai dapat mempengaruhi pola asuh pada anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, dampak gawai terhadap pola asuh orang tua pada anaknya di Indonesia yaitu terdapat di kabupaten Semarang, seorang pelajar SMP mengatakan bahwa orang tua nya pun sibuk dengan kerjanya sendiri, tidak ada waktu dan yang ia lakukan juga main HP, karena orang tua nya pun juga main HP dalam artian jarang berinteraksi (Taufik Budi, 2019: <https://nasional.okezone.com/>)

Fenomena yang terjadi dari observasi yang peneliti lakukan pada beberapa ibu rumah tangga yang memiliki anak usia remaja yang mana anaknya memasuki sekolah menengah pertama di RT. 09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi pada tanggal

20 april 2020 yaitu adanya orang tua yang asik memainkan gawai melihat sosial media seperti facebook saat anaknya sedang belajar, terdapat orang tua dan anak yang sibuk memainkan gawai nya masing-masing, terdapat orang tua yang sibuk melihat *online shop*, terdapat orang tua yang asik menonton *youtube*, terdapat orang tua yang terlihat asik bertukar pesan dan juga telepon melalui gawai yang dimilikinya.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada beberapa ibu-ibu pada tanggal 27 April 2020 di RT. 09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat ibu yang merasa anaknya sudah besar karena telah memasuki SMP dan tidak perlu begitu diawasi, kemudian ibu tersebut juga mengatakan saat tidak ada kerjaan yang dikerjakannya lagi, maka yang dilakukannya yaitu asik membuka *facebook* dan apabila anaknya sekolah, ia membiarkan anaknya pulang sekolah begitu saja dan bermain, ketika anaknya ada di rumah anaknya juga cenderung memainkan gawainya sendiri. Kemudian terdapat pula seorang ibu yang sibuk berjualan online melalui aplikasi *facebook* untuk penghasilan tambahannya sehari-hari, ibu tersebut mengatakan tidak pernah menemani anaknya belajar dan anaknya belajar sendiri di saat malam hari, dan ia sibuk berjualan baju dan juga makanan melalui *facebook*.

Terdapat pula fenomena yang terjadi di Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi dari adanya dampak gawai, bahwa terdapat orang tua yang bercerai dikarenakan orang tua yang

menggunakan gawainya sebagai akses untuk berpacaran, hal ini tentu akan mempengaruhi pola asuh orang tua pada anaknya yang mana orang tua sibuk menggunakan gawai untuk saling bertukar pesan dan lain hal sebagainya. Fenomena ini peneliti dapat dari berbagai informasi dari lokasi tempat peneliti melakukan penelitian.

Orang tua sangat berperan penting untuk anaknya dalam kehidupan sehari-hari, terutama ibu karena ibu yang lebih banyak berada di rumah dibandingkan dengan ayah yang bekerja sebagai kepala rumah tangga. Selain itu anak tentunya lebih banyak menghabiskan waktu bersama orang tua dibandingkan di sekolah. Untuk itu selama di rumah pola asuh orang tua sangatlah penting, terlebih dalam memberikan perhatian pada anaknya.

Sugihartono, dkk (2012: 31) menyatakan bahwa pola asuh orang tua terbagi menjadi 3 macam, yaitu pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh *authoritatif* atau demokratis. Pola asuh merupakan cara didikan orang tua pada anaknya untuk membentuk perilaku anak yang sesuai dengan norma dan nilai yang baik sesuai dengan kehidupan masyarakat. Pola pengasuhan dari orang tua tentunya sangat berperan penting dalam perilaku anak kelak. Hal ini juga di ungkap oleh Prada dalam Katherina (2008: 4), dimana orang tua atau pengasuh yang membesarkan anak dengan cara yang tidak tepat maka akan mengembangkan hubungan yang negatif dengan anak.

Djamarah (2014:52) mengemukakan bahwa pola asuh orang tua adalah suatu gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dan anak

dalam berinteraksi, berkomunikasi dan selama pengasuhan orang tua memberikan perhatian, peraturan, disiplin, hadiah, dan hukuman serta tanggapan terhadap keinginan anak. Sedangkan menurut Hasan (2010: 21) mengatakan bahwa pola asuh adalah kepemimpinan dan bimbingan yang dilakukan terhadap anak yang berkepentingan dengan kepentingan hidupnya.

Dari uraian di atas, maka penelitian ini menarik untuk dilakukan karena dapat memperlihatkan dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh orang tua pada anak. Bertitik tolak dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Studi Kasus Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Di RT.09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi”*.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan dilaksanakannya penelitian serta agar lebih jelas dan terarah, maka peneliti menetapkan batasan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Dampak gawai dalam penelitian ini hanya dibatasi pada dampak negatif gawai. Yang mana dampak negatif gawai dalam penelitian ini akan dilihat secara fisik dan psikis. Adapun secara fisik yaitu mengganggu kesehatan mata, rawan terhadap tindak kejahatan. Secara

psikis yaitu sulit untuk fokus, menjadi mudah marah atau panik, dapat mempengaruhi perilaku.

2. Pola asuh dalam penelitian ini dibatasi pada pola asuh permisif.
3. Subyek dalam penelitian ini dibatasi pada ibu-ibu yang memiliki anak remaja usia 12-14 tahun di RT.09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Di RT.09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi ?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh orang tua pada anak di RT. 09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta membantu perkembangan keilmuan dalam bidang

Bimbingan dan Konseling, terutama masalah yang berkaitan dengan dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh ibu pada anak.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

a. Bagi Orang Tua

Setelah di laksanakan nya penelitian ini mengenai dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh orang tua pada anak, di harapkan orang tua lebih memahami pola asuh bagaimana yang terbaik untuk anaknya.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pemahaman peneliti terkait dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu tentang dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh orang tua pada anak remaja.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi terhadap penelitian sejenis dan juga dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam bidang pendidikan khususnya bimbingan dan konseling.

F. Anggapan Dasar

Menurut Sutja, dkk (2017: 47) anggapan dasar atau asumsi merupakan prinsip, kepercayaan, sikap atau predisposisi yang digunakan peneliti untuk membangun hipotesis atau pertanyaan peneliti. Maka dari itu pada penelitian ini memiliki anggapan dasar/asumsi sebagai berikut:

1. Gawai adalah alat elektronik canggih yang dapat membantu segala aktivitas manusia dengan berbagai macam fitur menarik di dalamnya yang memiliki tujuan dan fungsi khusus yang tentunya sangat berguna.
2. Penggunaan gawai berlebihan tentunya memiliki dampak negatif yang dapat membentuk pola asuh permisif.

G. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat dampak penggunaan gawai terhadap pola asuh orang tua pada anak di RT.09 Desa Adipura Kencana Kecamatan Bahar Selatan Kabupaten Muaro Jambi.

H. Definisi Operasional

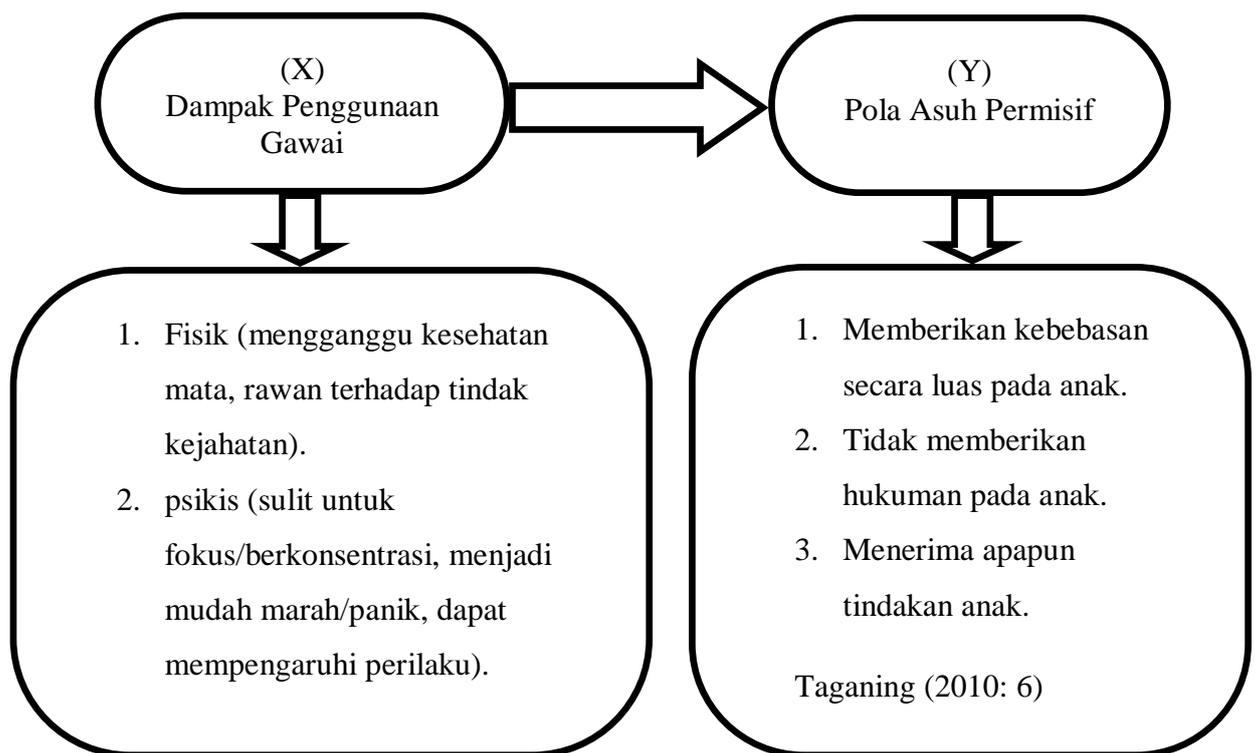
Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti akan mengemukakan definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pola asuh permisif menurut Taganing (2010: 6) yaitu dimana orang tua justru merasa tidak peduli dan cenderung memberi kesempatan serta kebebasan secara luas pada anaknya. Pada penelitian ini akan dilihat pola asuh yang diterapkan orang tua khususnya ibu pada anaknya dan akan dilihat bagaimana cara ibu bersikap pada anaknya.

2. Gawai menurut Azimah Subagijo (2020: 14) merupakan teknologi canggih yang diciptakan manusia untuk mempermudah hidupnya. Pada penelitian ini akan dilihat bagaimana orang tua atau lebih memfokuskan pada ibu dalam menggunakan gawai, sehingga akan terlihat dampak negatif dari gawai terhadap pola asuh ibu pada anak. Adapun dampak negatif yang akan dilihat yaitu secara fisik dan psikis.

I. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini digambarkan pada bagan berikut ini:



Gambar 1.1. Kerangka Konseptual