

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi saat ini hampir sulit dibendung karena kemajuannya. Artinya, kemajuan teknologi dan informasi membuat aktivitas dan kebutuhan manusia semakin mudah dipenuhi. Misalnya penggunaan *gadget* yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat semua kalangan. Berdasarkan survei tahun 2018 oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna *gadget* yang memanfaatkan internet dengan rentang usia 5 - 65 tahun mencapai 171,17 juta. Presentase pemanfaatan internet dari usia 10-14 tahun mencapai 66,2% (Indonesia, 2018). Keadaan ini membutuhkan peran dari orang tua yang mana ayah dan ibu memikul tanggungjawab secara bersama, sebagai panutan anak sejak dalam kandungan hingga lahir dengan pemberian stimulas berupa bentuk tubuh maupun sikap moral dan spiritual serta emosional anak yang mandiri (Zainuren, 2014).

Penggunaan *gadget* yang merambah semua kalangan menandakan bahwa saat ini telah terjadi era digital. Menurut survei Common Sense Media yang dirilis tahun 2016 orang tua menggunakan *gadget* dengan durasi waktu 9 jam perhari (Sativa, 2016). Kebanyakan dari anak-anak meniru kebiasaan dari orang tua atau orang tua yang memberikan *gadget* itu sendiri kepada anaknya karena berbagai alasan. Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan penggunaan *gadget* 2 jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan, penggunaan ponsel pintar, tabel, dan peranti *game* elektronik sudah dimulai sejak usia sangat dini (Anna, 2014).

Menurut Bansal dan Mahajan (2018) menunjukkan efek penggunaan *gadget* pada anak dan salah satunya adalah masalah mental. Dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak membuat orang tua sangat perlu memperhatikan penggunaan *gadget* tersebut serta mengetahui status perkembangan dan mental emosional anaknya (Bansal & Mahajan, 2018).

Selanjutnya penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan, berakibat anak tidak dapat belajar dengan cara alami, bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenal emosi, imbasnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Chikmah & Fitriainingsih, 2018).

Meskipun di Indonesia secara nasional belum ada angka pasti yang menunjukkan berapa presentase anak yang mengalami kecanduan *gadget* (Kominfo, 2018), hal ini dapat terlihat dengan adanya berita terkini dari RS. Jiwa Semarang yang mencatat selama 2019 sudah merawat sebanyak delapan remaja usia SD sampai SMP yang mengalami gangguan jiwa berat yang diakibatkan dari kecanduan *game online* (Purbaya, 2019).

Peran orang tua dalam masalah penggunaan *gadget* yaitu melakukan komunikasi. Komunikasi yang dibangun orang tua berfungsi agar anak merasakan bagaimana sosialisasi nyata dengan orang tua atau teman sebayanya. Pelaku komunikasi saling menyampaikan apa yang pernah dialaminya dan hal itu menjadi bahan pembicaraannya, dan berakibat saling tukar pengalaman. Dengan bentuk *sharing* dalam komunikasi antarpribadi dapat memanfaatkan untuk memperkaya pengalaman diri dengan berbagai masukan yang bisa diambil (Chusna, 2017).

Nyatanya 80% orang tua tidak menjauhkan anaknya dari *gadget*. Orang tua tidak menganggap hal ini sebagai permasalahan. Orang tua beralasan dengan pemberian *gadget* anak tidak menjadi rewel dan orang tua dapat melakukan aktivitas lainnya tanpa adanya gangguan (Nouval, 2013).

Meskipun penggunaan *gadget* memiliki nilai positif akan tetapi jika penggunaannya tidak diawasi maka bahaya negatif akan mengintai pada anak terutama kesehatan mental emosionalnya. Dampaknya sebagaimana yang diterbitkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2015 mengungkapkan akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak mempunyai aturan, anak korban pornografi dan kejahatan menembus angka 1.022. Perinciannya sebesar 11 persen anak korban kekerasan seksual online, 15% objek CD porno, 20% prostitusi anak online, 21% pornografi online, 24% memiliki

materi pornografi, dan 28% merupakan pornografi online (Roza, Kamayani, & Gunawan, 2018).

Studi penelitian terdahulu pada tahun 2017, menyatakan bahwa 42,7% dari 75 siswa SD usia 11-12 di Semarang mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget* (Asif & Rahmadi, 2017). Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian lain juga menunjukkan sebanyak 53,5% dari 222 responden mengalami gangguan mental emosional, yaitu minimal mengalami satu atau lebih masalah yang termasuk dalam kategori gangguan mental emosional. Jenis masalah yang paling banyak ditunjukkan adalah masalah dengan teman sebaya (27%) dan masalah emosional (20,7%). Gangguan mental emosional ringan, berisiko 4,1 kali lebih besar untuk mempunyai kualitas hidup kurang dibandingkan penduduk yang tidak dengan gangguan mental emosional (Prihatiningsih & Wijayanti, 2019). Menurut Jerome dkk (2008) dalam Pieter, pada usia ini anak sangat mudah untuk dibentuk sesuai dengan niat orang yang membentuknya, mudah menyerap berbagai informasi dari lingkungannya dan periode ini benar-benar tergantung pada orang tua atau para pengasuhnya (Pieter & Lubis, 2013).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada hari Senin, 27 April 2020 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sewon Bantul, yang mana sekolah tersebut memiliki kebijakan memperbolehkan seluruh siswa membawa *smartphone* di lingkungan sekolah. Data diambil melalui wawancara online kepada sampel kelas IV dan V yang berjumlah 30 siswa, 53,3% kelas V dan 46,7% kelas IV melalui pengisian google formulir yang dikirim wali kelas melalui WA grup. Sebanyak 93,3% siswa memiliki *gadget* di rumah adapun *gadget* yang banyak digunakan yaitu HP/*smartphone* (76,7%), selebihnya televisi (20%) dan laptop/komputer (3,3%). *Gadget* yang mereka gunakan untuk mengerjakan tugas, hiburan, dan *games*. Penggunaan *gadget* mereka lakukan dengan durasi 1-2 jam (50%). Tetapi ada kalanya mereka bermain *gadget* lebih dari 2 jam, karena dalam penggunaan *gadget* mereka dibatasi oleh orang tua sehingga mereka mendapat teguran dari orang tua. Tetapi berbanding terbalik, orang tua sering menggunakan *gadget* (56,7%) dan saudara kandung (40%) selebihnya oleh siswa itu sendiri.

Uraian diatas tentang jumlah kasus gangguan mental emosional, dampak, dan terbatasnya penelitian mengenai gangguan mental emosional secara umum di Indonesia menjadi latarbelakang peneliti untuk melakukan penelitian dengan “Hubungan Peran Pendampingan Orang Tua dengan Masalah Mental Emosional Anak Pengguna *Gadget* pada Anak Usia Sekolah SD Negeri 1 Sewon Bantul”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang diambil peneliti adalah “Bagaimanakah hubungan peran pendampingan orang tua dengan mental emosional anak pengguna *gadget* pada usia sekolah ?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan umum

Diketahui hubungan peran pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak pengguna *gadget* pada usia sekolah.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Diketahui gambaran peran yang dilakukan orang tua pada anak pengguna *gadget*.
- b. Diketahui gambaran masalah emosional pada anak usia sekolah pengguna *gadget*.
- c. Diketahui keratan hubungan peran orang tua dengan masalah mental emosional anak pengguna *gadget*.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi tentang peran orang tua dengan emosional anak pengguna *gadget*.

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi orang tua, yaitu meningkatkan pengawasan terhadap anak saat menggunakan *gadget* agar anak tidak mengalami masalah mental emosional.
- b. Untuk peneliti selanjutnya, wawasan tentang kesehatan mental emosional pada anak usia sekolah pengguna *gadget*.