

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, kehidupan mengalami perubahan yang sangat signifikan. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan terus berkembang seiring waktu. Kemajuan teknologi yang tiada henti ini memengaruhi cara berpikir serta perilaku manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak dimanfaatkan di masa kini adalah *gadget*. *Gadget* menjadi bukti nyata perkembangan teknologi yang selalu mengalami pembaruan setiap tahunnya. Teknologi kini telah merambah hampir ke semua aspek kehidupan di berbagai dunia, hal ini juga membawa kemajuan yang luar biasa dalam berbagai bidang.

Gadget merupakan perangkat teknologi yang cukup berkembang sangat pesat di era globalisasi. Saat ini, *gadget* telah menjadi kebutuhan bagi berbagai kalangan. Banyak orang mengandalkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, karena keberadaannya membantu mempermudah berbagai aktivitas. Teknologi memudahkan pekerjaan, memperlancar komunikasi, dan menjadi sarana untuk mengakses informasi dengan cepat dan efisien.

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya memengaruhi orang dewasa saja, tetapi juga berdampak pada anak-anak di usia sekolah. Banyak anak kini menghabiskan waktu bermain *gadget* secara mandiri, bahkan sering kali kurang memperhatikan lingkungan sekitar termasuk interaksi dengan Orang Tua. Anak di bawah umur mampu menggunakan *gadget* dan berbagai aplikasi dalam waktu yang cukup lama. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), dengan persentase sekitar 33,44% anak usia dini di Indonesia sudah terbiasa menggunakan *handphone*. Selain itu,

dengan persentase mencapai 88,99%, mayoritas anak berusia lima tahun ke atas di Indonesia telah memanfaatkan internet, terutama untuk mengakses media sosial. Hal ini menjadikannya tujuan utama penggunaan internet di kalangan anak-anak.

Masa kanak-kanak merupakan tahap penting dalam perkembangan manusia, yang menjadi jembatan dari masa balita menuju remaja. Pada tahap ini, terjadi berbagai perubahan dalam aspek biologis, psikologis, dan sosial. Anak yang memasuki usia enam tahun mulai menerima berbagai pengaruh sosial, baik yang bersifat positif maupun negatif. Pada usia ini, terutama saat memasuki jenjang Sekolah Dasar, perkembangan sosial emosional sangat penting untuk membentuk karakter anak agar mampu berinteraksi dengan lingkungan secara baik dan diterima di masyarakat.

Namun, kemajuan teknologi di era modern membawa tantangan tersendiri, terutama dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Kebiasaan bermain *gadget* secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Banyak anak cenderung asyik dengan perangkat tersebut hingga mengabaikan lingkungan sekitar. Tidak jarang, Orang Tua mengeluhkan anak-anak yang sulit lepas dari *gadget*. Bahkan, ketika Orang Tua mengambil *gadget*, anak dapat menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan seperti marah atau berbicara dengan nada tinggi.

Menurut Syifa dkk. (2019), penggunaan *gadget* secara berlebihan, seperti lebih dari dua jam per hari, dapat menyebabkan perubahan pada sikap dan perkembangan moral anak. Hal ini termasuk salah satu fenomena yang sering kita lihat, yaitu ketika Orang Tua tidak menetapkan batasan waktu yang jelas mengenai waktu penggunaan *gadget*, sehingga anak cenderung menggunakan *gadget* tanpa kontrol yang baik. Ada juga kasus di mana Orang Tua tidak sepenuhnya menyadari konten apa yang diakses anak melalui *gadget*. Kurangnya diskusi tentang jenis aplikasi, *game*, atau video

yang ditonton anak dapat menyebabkan anak terpapar pada konten yang tidak sesuai untuk usia mereka, tanpa sepengetahuan Orang Tua. Fenomena ini menunjukkan perlunya komunikasi yang lebih terbuka dan pengawasan yang lebih baik dari Orang Tua.

Disisi lain, ada Orang Tua yang secara aktif berdialog dengan anak tentang penggunaan *gadget*. Mereka mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara waktu di depan layar dan aktivitas lainnya, serta memberikan pemahaman yang baik tentang bagaimana menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab. Ini mencerminkan adanya komunikasi yang baik antara Orang Tua dan anak dalam membahas penggunaan teknologi. Sehingga dapat mengurangi dampak negatif yang timbul ketika *gadget* dimainkan oleh anak. Bahkan tidak sedikit pula anak-anak berprestasi meskipun kesehariannya di selingi dengan bermain *gadget*. Hal ini terjadi karena adanya faktor kompetensi komunikasi Orang Tua dengan anak. Orang Tua yang menggunakan pendekatan *kolaboratif* dengan anak seperti mengatur waktu bermain *gadget*, hal ini bisa membuat anak lebih mengerti batasan waktu dan akan lebih bertanggung jawab dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan berbagai fenomena yang ada, hal ini dapat dikaji melalui teori komunikasi keluarga yang dikembangkan oleh McLeod dan Chaffee sebagaimana dikutip dalam Turner dan West (2006). Teori ini membahas bagaimana pola komunikasi di dalam keluarga mempengaruhi interaksi, pengambilan keputusan, dan perilaku anggota keluarga, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Teori komunikasi keluarga menjelaskan bahwa pola komunikasi di dalam keluarga sangat berperan dalam membentuk perilaku dan sikap anak, termasuk dalam penggunaan *gadget*. Teori ini menekankan dua dimensi utama yaitu orientasi konformitas yaitu seberapa besar keluarga menekankan keseragaman nilai, keyakinan, dan perilaku diantara anggota keluarga, dan orientasi percakapan yaitu seberapa

terbuka keluarga dalam berdiskusi tentang berbagai topik, termasuk berbagai ide dan perasaan tanpa takut dihakimi.

Merujuk pada berbagai fenomena yang telah terjadi, penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara sebagai alat pengumpulan data. Hasil penelitian ini akan didapatkan langsung dari subjek yang memenuhi kriteria penelitian. Dengan begitu penelitian ini akan memberikan wawasan terbuka mengenai kompetensi komunikasi Orang Tua dengan anak tentang penggunaan *gadget* pada anak. Dimana kompetensi komunikasi Orang Tua sangat berpengaruh penting dalam pengawasan dalam penggunaan *gadget* pada anak. Pada akhirnya adanya penelitian ini diharapkan Orang Tua nantinya dapat lebih mengerti akan pentingnya kompetensi komunikasi yang diterapkan oleh Orang Tua akan memberikan pengaruh positif bagi anak yang menggunakan *gadget*.

Alasan penelitian ini dilakukan karena melihat beberapa fenomena-fenomena yang telah terjadi mengenai efek negatif pada anak yang menggunakan *gadget* tanpa pengawasan lebih dari Orang Tua. Sehingga peneliti berpikir bahwa sangat penting penelitian ini untuk dilakukan karena dapat memberikan wawasan yang relevan dan praktis untuk mengatasi tantangan yang dihadapi keluarga di era digital. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana Orang Tua dapat mengelola penggunaan *gadget* melalui komunikasi yang efektif, diharapkan anak-anak dapat menggunakan teknologi secara lebih bijak dan seimbang, sehingga mengurangi dampak negatifnya.

Penelitian ini nantinya akan dilaksanakan di Kota Malang. Dimana Kota Malang adalah kota pendidikan dan urbanisasi tinggi yang memiliki akses luas terhadap teknologi, termasuk *gadget*. Data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di wilayah urban cenderung lebih sering menggunakan *gadget* dibandingkan anak-anak di wilayah rural. Dari

beberapa fenomena yang telah terjadi dimana adanya peningkatan aksesibilitas *gadget* pada anak dipertanian maka dari itu perlu adanya penelitian ini untuk pemahaman akademis tentang bagaimana Orang Tua mengelola komunikasi agar penggunaan *gadget* pada anak tetap sehat dan edukatif.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa saja kompetensi komunikasi Orang Tua dengan anak dalam penggunaan *gadget* pada anak dan kendala apa saja yang dialami dalam komunikasi tersebut?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kompetensi komunikasi Orang Tua dengan anak terkait penggunaan *gadget* pada anak, serta mengidentifikasi kendala yang mereka hadapi dalam komunikasi tersebut.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber referensi serta upaya untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi Orang Tua mengenai pentingnya kompetensi komunikasi dengan anak terkait penggunaan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak, terutama dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang efektif

dengan anak terkait penggunaan gadget. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik, Orang Tua diharapkan mampu mendampingi anak dalam menggunakan teknologi secara bijak serta mencegah dampak negatif yang mungkin timbul.

Bagi guru dan pihak sekolah, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pola komunikasi keluarga yang turut memengaruhi perilaku anak di sekolah, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun program kerja sama antara sekolah dan Orang Tua, khususnya dalam hal edukasi digital.

Selanjutnya, bagi pemerintah daerah seperti Dinas Pendidikan dan Dinas Sosial, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam merancang kebijakan yang mendukung literasi digital keluarga dan perlindungan anak. Selain itu, lembaga sosial maupun komunitas pendidikan juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan dalam menyusun modul pelatihan, seminar parenting, maupun program pendampingan keluarga di era digital.