**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

 Ketergantungan gadget adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah – masalah hidup yang sedang dihadapi(Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2016). Kecanduan gadget jangka panjang dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti insomnia,mudah marah, dan depresi. Salah satu gadget yang banyak digemari belakangan ini adalah smartphone atau telepon pintar. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan telepon cerdas yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari – hari. Kecanduan ditandai dengan peningkatan penggunaan gadget secara bertahap dan jika terlepas dari gadget, pengguna akan merasa cemas, gelisah, gugup,dan tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya.

Istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, tapi juga sebuah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis disebut juga perilaku berlebihan (excessive). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal atau objek yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu merasa kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.(Putu & Lestari, 2014).

Laporan dari World Internet Project (2018) lebih dari 90% anak-anak di seluruh dunia telah menggunakan internet. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) menunjukkan bahwa dilihat dari tingkat pendidikan, penggunaan internet di Indonesia meningkat secara bertahap setiap tahun. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (2018) penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 171,17 juta jiwa, angka tersebut meningkat 10,2 persen dibandingkan tahun 2017 yaitu sebanyak 143,26 juta jiwa. (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2016).

Kalangan remaja awal dengan rentang usia 12 hingga 17 tahun, serta remaja akhir dengan rentang usia 18 hingga 29 tahun sama-sama memiliki presentase 93 persen telah mendominasi penggunaan gadget di seluruh dunia. Data ini didukung pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia yang menyatakan bahwa remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun dengan presentase 80 persen yang telah mendominasi penggunaan gadget di Indonesia (Sherlyanita,Rakhmawati, 2016). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan kepada 384 koresponden remaja di Malaysia menunjukkan bahwa kecanduan gadget sangat berpengaruh pada sikap dan nilai yang buruk yang dimiliki oleh remaja (Yaacob, et al., 2017). Desiningrum, Indriana,Siswati (2017) menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget pada remaja, maka pikiran, energi dan waktu yang ia miliki akan tersita. Ia akan selalu hidup diluar realita yang ada, tanpa merasakan interaksi yang sesungguhnya. Tanpa adanya interaksi sosial, kemampuannya untuk mengenali emosi diri bahkan emosi orang lain akan semakin sirna. Sedangkan kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi yang dirasakan oleh diri sendiri dan juga oleh orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan sangatlah penting bagi remaja itu sendiri (Setyowati, Hartati,Sawitri, 2010). Satu dasawarsa yang lalu internet belum menjadi prioritas masyarakat terutama pada anak, tetapi saat ini internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak untuk melakukan berbagai aktivitas secara daring seperti mengobrol dengan teman, bermain game, mencari informasi, dan aktivitas online lainnya (Yusuf, Osmana,etc, 2014).

Hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di 10 kota besar yaitu Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar dan Ujung Pandang menunjukkan, 54% remaja mengaku pernah berkelahi, 87% berbohong, 28% merasa kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah mencoba narkoba (Asif & Rahmadi, 2017). Rumah Sakit Jiwa Dokter Koesnadi Bondowoso Jawa Timur telah menangani dua pasien gangguan jiwa akibat kecanduan gadget, keduanya duduk di bangku SMP dan SMA (Saputro, 2018). Begitu pula terjadi kasus serupa di Amerika Serikat, dimana seorang remaja berusia 13 tahun harus dimasukkan ke panti rehabilitasi akibat ketergantungannya dengan gadget (Jeko, 2017). Dari kedua kasus tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa remaja sangat rentan terhadap kecanduan gadget, bahkan bisa membahayakan dirinya dan orang lain. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sundus (2018) yang menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan gadget antara lain adalah kecemasan dan depresi.

Berdasarkan hasil study di SMPN 3 Candi Sidoarjo,terdapat 58 anak dari 72 anak yang dikategorikan adiksi/kecanduan gadget berdasarkan instrument ketergantungan gadget.

Pola asuh demokratis merupakan pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak ,anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya,anak didengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal nya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri.(Ayun, 2017). Orangtua memberikan ruang bagi anak untuk menentukan apa yang mereka mau, menciptakan suasana yang komunikatif dalam keluarga dengan mengikutsertakan anak ketika berdiskusi, mendengarkan pendapat anak dengan baik, dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengontrol dirinya sendiri, sehingga timbul rasa tanggung jawab anak terhadap diri mereka sendiri, serta membimbing dan memberikan pengarahan kearah yang positif dengan penuh pengertian. Sudah banyak orang tua yang memilih menerapkan pola pengasuhan demokratis karena pola asuh model ini memberikan pengaruh yang baik terhadap kehidupan anak.(Brier, 2020).

Pada Pada perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan internet telah berkembang di seluruh dunia (Wu, Wong, etc, 2016).

Dikutip dalam jurnal Qurrotu Ayun, menurut Lathifah(2020), pola asuh dapat diartikan sebagai pola interaksi antara orangtua dan anak yang meliputi pemenuhan kebutuhan anak, baik kebutuhan fisik (makan, minum, dan lainlain), maupun kebutuhan psikologis (kasih sayang, rasa aman, dan lain-lain),serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat, sehingga anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Adapun ayat Al Qur’an yang menjadi dasar dalam pola asuh ini yakni firman Allah SWT dalam surat At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi : “Wahai orang-orang yang beriman, Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (Q.S At-Tahrim/66:6).”(Ayun, 2017).

Dalam pandangan Hurlock(2010),bahwa perlakuan orang tua terhadap anak akan memengaruhi sikap anak dan perilakunya.Sikap orang tua sangat menentukan hubungan keluarga sebab sekali hubungan terbentuk,ini cenderung bertahan. Didalam berkomunikasi dengan pada anak sebaiknya tidak mengancam dan menghakimi tetapi dengan perkataan yang mengasihi atau memberi motivas supaya anak mencapai keberhasilan dalam pembentukan karakter anak. Namun pada pandangan para ahli psikologi dan sosiologi berkata lain. Pola asuh dalam pandangan Singgih D Gunarsa(2017) sebagai gambaran yang dipakai orang tua untuk mengasuh anak. Sedangkan Chabib Thoha berkata,pola asuh adalah suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dan rasa tanggung jawab kepada anak. Tetapi ahli lain memberikan pandangan lain,seperti Sam Vaknin,mengutarakan bahwa pola asuh sebagai ***“****parenting is interaction between pasents and children during their care.”*(Rahman, 2008)*.*

Dari penjelasan diatas sudah terlihat kronologi masalahnya yaitu banyaknya kasus tentang ketergantungan gadget yang banyak dialami oleh anak remaja yang sampai saat ini masih belum teratasi,disisi lain yang dapat memicu anak menjadi ketergantungan gadget yaitu tipe penerapan pola asuh orang tua yang mendidik anak dengan menggunakan gadget sebagai solusi.

Solusi untuk mengurangi masalah kecanduan atau ketergantungan gadget yaitu dengan cara menstimulasi orang tua untuk menerapkan pola asuh demokratis,sebab pola asuh demokratis ini bersifat mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap diberikan batasan dan digendalikan tindakan anak. Jika orang tua menerapkan pola asuh demokratis ini maka anak akan menjadi kompeten dalam bersosial,percaya diri,mandiri,dan tanggung jawab.

Berdasarkan paparan tersebut,peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Edukasi Pola Asuh Demokratis Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo.

1. **Rumusan Masalah**

**Rumusan Masalah :**

Bagaimanakah pengaruh edukasi pola asuh demokratis terhadap ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo ?

1. **Tujuan Penelitian**
2. **Tujuan Umum**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi pola asuh demokratis terhadap ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo.

1. **Tujuan Khusus**
2. Mengidentifikasi ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo sebelum diberikan edukasi pola asuh demokratis
3. Mengidentifikasi ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo sesudah diberikan edukasi pola asuh demokratis
4. Menganalisis pengaruh edukasi pola asuh demokratis terhadap ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo.
5. **Manfaat Penelitian**
6. **Manfaat Teroritis**

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat mudah dipahami dan dapat memberikan stimulasi pada orang tua untuk menerapkan pola asuh demokratis terhadap anak.

1. **Manfaat Praktis**
2. Peneliti Selanjutnya

 Sebagai bahan informasi selanjutnya dan sebagai bahan perbandingan apabila ada peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan judul yang sama atau ingin mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.

b.Institusi

 Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan serta menambah pengetahuan tentang penerapan model pola asuh demokratis terhadap ketergantungan gadget pada anak.

c.Responden

 Diharapkan orang tua dapat meneruskan penerapan pola asuh demokratis yang sudah di lakukan oleh si peneliti dan dapat menunjukkan gambaran dalam mengasuh dengan cara yang baik dan benar.