

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara tentang kemajuan pendidikan tidak lepas dari teknologi dan perubahan zaman (Silalahin & Hendriawan, 2022). Seiring dengan berkembangnya teknologi, fitur-fitur pada *smartphone* menjadi semakin canggih, sehingga mempermudah penggunaannya. Oleh karena itu *smartphone* menjadi sangat lekat dengan kehidupan orang di era sekarang ini. Saat ini *smartphone* tidak hanya diakses oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak berusia 0-8 tahun. *Smartphone* adalah perangkat elektronik portabel yang dapat digunakan sebagai ponsel dan komputer mini yang digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas seperti membuat panggilan suara dan video, mengirim pesan teks dan gambar, mengakses internet, menjalankan aplikasi, serta melakukan pekerjaan dan tugas seperti *editing* dokumen dan mengambil foto dan video dengan kualitas tinggi (Paridawati dkk., 2021).

Pada anak yang lebih muda, penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif yang menjadi dilema tersendiri bagi orang tua. Dampak positif memberikan *smartphone* kepada anak adalah anak dapat mengembangkan imajinasinya, melatih kecerdasan anak, anak dapat meningkatkan rasa percaya dirinya ketika bermain *smartphone*, dan melalui aplikasi-aplikasi dalam *smartphone* anak dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan memecahkan masalah (Nurita, 2021).

Sementara itu, dampak negatif yang akan muncul apabila anak diberi kebebasan menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup dengan lingkungannya dan cenderung menyendiri, anak kurang aktif dalam bersosialisasi, anak kurang beraktifitas fisik, kurangnya waktu bermain dengan teman sebaya, terganggunya kesehatan mata anak, anak cenderung mengalami gangguan tidur, pudarnya kreativitas anak, terpapar radiasi dari *smartphone* yang digunakan, kemungkinan terpapar konten yang tidak pantas untuk anak seperti *bullying*, pornografi dan ujaran kebencian (Sawitri dkk., 2019)

Pengaruh negatif *smartphone* terhadap anak ialah menghambat perkembangan sosial berbahasa anak karena kecanduannya terhadap *smartphone* membuat anak jarang berinteraksi dengan orang lain (Melati & Anesty Mashudi, 2021). Data persentase orang tua yang memberikan *smartphone* kepada anak diketahui dari survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, sebanyak 91% anak usia 15 - 19 tahun, 66,2% anak berusia 10-14 tahun, dan 25,2% anak berusia 5-9 tahun memperoleh izin mengakses *smartphone* dari orang tuanya (Sadiyah, 2020).

Alasan orang tua memberikan *smartphone* kepada anaknya adalah sebagai media pembelajaran, menyenangkan anak, mempermudah berkomunikasi, sebagai alat bermain bagi anak, dan supaya anak mengenal teknologi *smartphone*, sebagai kemudahan dalam proses pengawasan anak, agar anak tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya, agar anak tidak bermain di luar, untuk mengenalkan media digital, *smartphone* sebagai sarana mencari pengetahuan dan edukasi melalui aplikasi dengan pengawasan langsung serta pengamanan aplikasi, pekerjaan orang tua dituntut menggunakan *smartphone* sehingga tidak bisa dipinjamkan pada anak, sebagai alat komunikasi belajar, sebagai media hiburan, untuk membuat anak tenang dan tidak rewel, dan karena gengsi (Juliansyah & Purba, 2020).

Terdapat panduan pembagian waktu *screentime* untuk anak usia 0-8 tahun yang ditetapkan oleh WHO yaitu, usia 0-2 tahun sebaiknya tidak ada penggunaan *smartphone*; usia 2-5 tahun maksimal 1 jam per hari untuk media interaktif seperti *game*, aplikasi edukatif, dan program televisi yang terkait dengan pembelajaran; usia 6-8 tahun maksimal 2 jam per hari untuk media interaktif, seperti *game*, aplikasi edukatif, dan program televisi yang terkait dengan pembelajaran. Dengan menerapkan aturan penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini seperti ini, diharapkan dapat membantu perkembangan anak yang lebih sehat dan optimal (Istiqomah & Simanjuntak, 2020).

Di samping panduan pembagian waktu *screentime* untuk anak usia dini, terdapat hal-hal yang harus diwaspadai terkait penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini seperti konten yang tidak sesuai untuk usia anak, seperti kekerasan, pornografi, dan tindakan bunuh diri. Risiko ketergantungan yang

tinggi terhadap *smartphone* dan mengancam perkembangan sosial anak karena mengurangi interaksi sosial dengan teman dan keluarga. Selain itu, paparan radiasi elektromagnetik yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak, kemungkinan memperburuk waktu tidur dan kualitas tidur anak karena terlalu banyak terpapar cahaya biru dari *smartphone*. Anak juga dikhawatirkan terlibat dalam tindakan *cyberbullying* dan risiko keamanan *online* lainnya (Zaini dkk., 2019).

Beberapa kasus yang dialami anak saat bermain *smartphone* tanpa pengawasan dari orang tua antara lain, pada tahun 2019 seorang anak berinisial I sudah diperkenalkan dengan *smartphone* sejak umur 1 tahun. Anak tersebut kecanduan bermain *game* dari pagi ke malam, dampak yang muncul antara lain terganggunya motorik halus, mengalami *speech delay*, dan menjadi korban *bullying* karna kurang bersosialisasi di sekolah (CNN Indonesia, 2020). Pada tahun 2019 anak berinisial V kecanduan bermain *game* di *smartphone* milik ibunya sejak umur 4 tahun yang mengakibatkan V mengeluh sakit mata, pusing, menunjukkan perilaku malas dan kurang fokus (iNews, 2020). Pada Januari 2023, anak berinisial Z memesan barang melalui *shopee* sejumlah 2 juta dengan menggunakan fitur *cash on delivery* (Padjajaran Tv Official, 2023). Pada Februari 2023 anak berinisial M yang berusia 6 tahun memesan makanan melalui aplikasi *online* sejumlah 15 juta. M meminjam *smartphone* ayahnya untuk bermain *game*, tetapi M justru memakai aplikasi *online* untuk memesan makanan dari restoran (Kompas, 2023). Kasus-kasus tersebut hanya segelintir contoh yang disebabkan oleh hilangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak.

Di lingkungan Gg H Saibun, Jakarta Selatan, biasanya terlihat pemandangan anak-anak bermain bersama di luar rumah, namun belakangan ini banyak anak lebih memilih bermain *smartphone* di dalam rumah, sehingga aktivitas bermain bersama tidak ada lagi. Hal tersebut dikhawatirkan akan membuat anak kurang berkembang kemampuan sosialnya.

Dalam menjalankan tugas-tugas perkembangannya, anak sering menemui hambatan-hambatan dan permasalahan-permasalahan sehingga mereka banyak bergantung kepada orang lain, terutama orang tua, dan

guru (Mashudi, 2016). Orang tua perlu memahami konsekuensi dari memberikan *smartphone* kepada anak-anak pada usia dini dan memastikan bahwa mereka memantau penggunaan *smartphone* sehingga anak-anak tidak mengekspos diri pada risiko yang berbahaya. Upaya pencegahan supaya tidak terjadinya hal-hal tersebut yaitu dengan bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama kemudian langsung mengambil *smartphone* sehingga anak berhenti bermain *smartphone* meskipun anak menolak atau menangis, orang tua perlu mengontrol *screen time* anak diperbolehkan menggunakan *smartphone*, tidak mencontohkan menggunakan *smartphone* di hadapan anak, mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak, lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak (Nurfadilah dkk., 2020).

Pendidik memiliki peran penting dalam membantu mengedukasi orang tua tentang penggunaan *smartphone* yang sehat dan aman bagi anak-anak. Beberapa peran yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah sebagai berikut (Maulida dkk., 2020)

1. Memberikan informasi dan pengetahuan tentang pengaruh *smartphone* terhadap anak-anak, terutama dampaknya terhadap kesehatan, kesejahteraan, perkembangan, dan keamanan mereka.
2. Memberikan saran dan tips praktis tentang penggunaan *smartphone* yang sehat dan aman bagi anak-anak. Misalnya, memberikan batasan waktu penggunaan, menyesuaikan pengaturan privasi, dan memilih aplikasi yang aman dan edukatif.
3. Mendorong orang tua untuk berkomunikasi dengan anak-anak tentang penggunaan *smartphone* mereka, mendengarkan kekhawatiran dan harapan anak-anak, dan membangun kesadaran bersama tentang perlunya menggunakan *smartphone* dengan tanggung jawab.
4. Menyediakan sumber daya dan dukungan untuk orang tua, seperti materi edukasi, lokakarya, dan konseling untuk membantu mereka mengelola penggunaan *smartphone* anak-anak di rumah.

Peran orang tua yang dapat mengurangi kecanduan *smartphone* yaitu dengan mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, dan

menghindari *smartphone* dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan *smartphone*. Orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan selalu mengarahkan anak dengan bimbingan ilmu agama. Peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan *smartphone* pada anak yaitu dengan mengawasi setiap aktivitas masyarakat yang ada di lingkungan sekitar, menjaga hubungan baik dengan orang tua (Sinaga & Murni, 2022). Selain itu, peran tokoh masyarakat juga terkait dengan mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, dan menghindari penggunaan *smartphone* dengan tingkat adiksi yang tinggi.

Sejalan dengan yang disampaikan Sims (2012) untuk membantu pencapaian tumbuh kembang anak yang efektif tidak terlepas dari lingkungan keluarga yang kaya akan wawasan dan pengetahuan tentang tumbuh kembang anak. Orang tua memiliki peran penting untuk menstimulus setiap perkembangan anak. Dengan peran yang aktif dan kolaboratif antara pendidik, orang tua, dan lingkungan, diharapkan akan tercipta lingkungan yang sehat dan aman untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang lebih baik di era digital seperti sekarang ini. Upaya edukasi dan peningkatan kesadaran orang tua terkait penggunaan *smartphone* oleh anak khususnya anak usia dini perlu disertai informasi yang lengkap dan relevan, oleh karena itu dilakukan penelitian berjudul “peran orang tua dalam membatasi penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini” untuk memperoleh gambaran mengenai apa saja peran orang tua dalam mengendalikan dan memberi batasan terkait penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Apabila *smartphone* diberikan pada anak tanpa pengawasan dari orang tua, dampak negatif yang akan muncul antara lain anak usia dini terpapar konten yang tidak sesuai untuk usia anak, seperti kekerasan, pornografi, dan tindakan bunuh diri. Risiko ketergantungan yang tinggi terhadap *smartphone* dan mengancam perkembangan sosial anak karena mengurangi interaksi sosial dengan teman dan keluarga. Selain itu, paparan radiasi elektromagnetik yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak, kemungkinan

memperburuk waktu tidur dan kualitas tidur anak karena terlalu banyak terpapar cahaya biru dari *smartphone*. Anak juga dikhawatirkan terlibat dalam tindakan *cyberbullying* dan risiko keamanan *online* lainnya. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk memiliki pemahaman dan kesadaran terkait peran mereka dalam mengendalikan dan memberi batasan terkait penggunaan *smartphone* oleh anak.

Dengan demikian, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana peran orang tua dalam membatasi penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini. Permasalahan tersebut dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana peran orang tua dalam menetapkan frekuensi penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana peran orang tua dalam menetapkan durasi anak bermain *smartphone*?
- 1.2.3 Bagaimana peran orang tua dalam menetapkan aktivitas apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak saat bermain *smartphone* dan sanksi pelanggaran terhadap hal tersebut?
- 1.2.4 Bagaimana peran orang tua dalam menetapkan aturan terkait cara penggunaan *smartphone* bagi anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam membatasi penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini.

1.3.2 Tujuan khusus

Tidak hanya sebatas pada tujuan umum, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus, yaitu.

- a. Peran orang tua dalam menetapkan frekuensi penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini.
- b. Peran orang tua dalam menetapkan durasi anak bermain *smartphone*.

- c. Peran orang tua dalam menetapkan aktivitas yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak saat bermain *smartphone* dan sanksi pelanggaran terhadap hal tersebut.
- d. Peran orang tua dalam menetapkan aturan terkait cara penggunaan *smartphone* bagi anak.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan praktis. Manfaat teoretis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang di peroleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari penelitian ini.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan PAUD dan dapat memberikan wawasan seputar peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* bagi anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu orang tua, dan praktisi PAUD. Adapun penjelasan dari manfaat-manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi orang tua untuk menjalankan perannya dalam membatasi penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi Praktisi PAUD, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk bahan edukasi orang tua seputar cara membatasi penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi berisi hal keseluruhan dari isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi berisi urutan dari setiap bab dan sub bab yang ada dalam skripsi dimulai dari bab I sampai bab V. Adapun sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan. Pada bab I ini, berisi mengenai uraian secara terperinci mengenai latar belakang penulisan yang ditujukan sebagai bahan penulisan skripsi, yang ditunjukkan dari rumusan masalah yang diuraikan dalam beberapa pertanyaan penelitian yang dilakukan, dan sistematika dalam menyusun skripsi.

Bab II merupakan kajian pustaka atau pemaparan penelitian sebelumnya yang sejenis atau berhubungan. Dalam bab ini, dikemukakan konsep-konsep dari penggalan judul atau konsep yang dianggap pokok dalam isi penelitian, memaparkan beberapa teori yang berkaitan. Dalam penelitian ini, teori dijadikan analisis untuk mengkaji permasalahan tersebut.

Bab III merupakan metode penelitian. Dalam bab ini dikemukakan rangkaian kegiatan serta langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam penelitian. Adapun langkah-langkah tersebut adalah pertama, persiapan penelitian yang terdiri dari pengajuan judul penelitian. Kedua, pelaksanaan kegiatan penelitian serta melakukan kritik sumber baik internal maupun eksternal. Ketiga, penafsiran atau interpretasi dari fakta-fakta yang telah dikumpulkan, dan terakhir melaporkan hasil penelitian dalam bentuk tulisan (skripsi).

Bab IV merupakan pembahasan, dalam tahap ini peneliti akan membahas, mendeskripsikan, dan menguraikan permasalahan yang selama ini peneliti teliti, serta memaparkan dan menjelaskan tentang data-data yang peneliti peroleh baik dari buku-buku sumber, internet, wawancara, atau sumber lainnya yang mendukung judul dan permasalahan yang dikaji dari skripsi ini. Sehingga, pada bab keempat ini peneliti akan berusaha untuk mendeskripsikan hasil penelitian dan mencoba untuk menganalisisnya dalam bentuk penulisan sejarah secara terstruktur dan sistematis.

Bab V merupakan simpulan dan rekomendasi. Pada bagian ini, akan membahas beberapa kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan sebagai inti dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya, serta mengambil makna dari kajian yang telah peneliti bahas pada bab sebelumnya.