

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih dan berkembang. Salah satu teknologi yang banyak digunakan dan digemari oleh kalangan dewasa, remaja hingga anak usia dini yaitu *gadget* (Nugroho et al., 2022). *Gadget* merupakan bukti nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang. Secara umum *gadget* mengacu pada perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. *Gadget* ini dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan fitur menarik sehingga dapat mencuri perhatian anak-anak untuk menggunakannya (Latuheru et al., 2023). Anak-anak biasanya menggunakan perangkat tersebut untuk berbagai aktivitas, seperti menonton video, bermain *game* edukasi, bahkan bermain *game online* (Zulfahmi et al., 2022). Maka sering kali dijumpai disekitar kita bahwa anak-anak jauh lebih mahir dari orang dewasa dalam hal mengoperasikan *gadget*.

Secara akademis, teknologi seperti sebilah pisau, netral yang memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* seperti menambah pengetahuan, dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah (Nurhalipah et al., 2020), memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media jadi kita dengan mudah berbagi bersama teman lainnya, mempermudah komunikasi bahkan hingga penjuru dunia, dan juga melatih kreativitas anak (Pujilestari, 2020). Diharapkan dengan adanya perkembangan teknologi berupa *gadget* dapat meningkatkan minat pada anak usia dini.

Namun yang terjadi di lapangan penggunaan *gadget* pada anak-anak lebih dominan pada dampak negatifnya, seperti menurunnya minat belajar anak karena lebih suka bermain *gadget*, ini menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. Selain itu, anak bisa mengalami beberapa gangguan seperti gangguan pada kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan, dan gangguan

tidur (Hidayatuladkia et al., 2021). Dengan adanya *gadget*, anak rentan terkena paparan radiasi karena efek yang ditimbulkan ketika bermain *gadget* terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Sedangkan penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memiliki waktu pemakaian serta intensitas yang tidak seperti orang dewasa. Pemakaian *gadget* pada anak usia dini hanya boleh 1 jam setiap harinya, Hal ini sejalan dengan *American and Canadian Association of Pediatrics* yang menyatakan bahwa pemakaian *gadget* pada anak harus disesuaikan durasinya, yaitu Anak usia 3-5 tahun 1 jam sehari dan anak usia 6-8 tahun 2 jam sehari (Anggraeni, 2019). Menurut Limardi (2019), dampak negatif lainnya adalah hal ini dapat mengakibatkan anak memiliki kontrol diri yang lemah sehingga lebih mudah menangis, rewel, dan sulit ditenangkan oleh orang tua.

Berdasarkan penelitian anak dengan usia 3-4 tahun rata-rata menggunakan *gadget* 4-5 jam perhari. Anak dengan usia 5-6 tahun diberikan bermain *gadget* rata-rata 5-6 jam perhari. Sedangkan anak dengan usia 7-8 tahun diberikan *gadget* bisa sampai seharian (Hadi & Sumardi, 2023). Selain itu berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2022, sekitar 33,44 persen dari populasi anak usia dini menggunakan gawai nirkabel, sebanyak 25,5 persen dari anak-anak usia 0-4 tahun atau balita, dan 52,76 persen dari populasi anak berusia 5-6 tahun. Adapun yang sudah bisa mengakses internet 24,956 persen dan lebih banyak di usia 5-6 tahun (Napitupulu, 2023). Alasan orang tua memberikan *gadget* pada anaknya adalah 34% untuk menuruti kehendak anaknya, 13,6% untuk mengikuti perkembangan zaman, serta motif lainnya yaitu 2,27% sebagai status sosial, 16% agar anaknya lebih sering di rumah, 2,27% berawal dari hadiah, 52,27% sebagai alat bermain, 18,18% untuk memperkenalkan *gadget* kepada anak (Siswanti et al., 2019). Berdasarkan data tersebut anak dengan usia 5-6 lebih dominan dalam penggunaan *gadget*.

Seperti yang terjadi di kampung x daerah Cihaurbeuti, Ciamis, salah satu orang tua yang memiliki anak berusia 6 tahun mengatakan bahwa anak tersebut dapat menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam perhari, dan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain games online sehingga kurang bersosial dengan teman

sebayanya di sekitarnya. Bahkan beberapa kali ketika anak sedang makan harus dibarengi menonton *youtube*, dan jika tidak diberikan anak akan rewel ataupun menangis. Ini dapat terjadi karena orang tua kurang pengawasan dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan anaknya, karena orang tua sibuk terhadap aktivitas lain yang sedang di kerjakan. Kejadian tersebut memang sering dijumpai dimasyarakat umum, beberapa orangtua menjadikan *gadget* sebagai pengganti pengasuh anak (*digital babysitter*) ditengah kesibukan mereka (Budi, 2021). Sebenarnya anak boleh saja menggunakan *gadget*, asalkan dibarengi dengan pengawasan dari orang tua dan sesuai dengan anjuran dan aturan yang tepat.

Era digital memang merupakan tantangan besar bagi orang tua dalam mendidik anak. Peran orang tua sebaiknya sebagai teman bermain anak-anak kita dimana mereka sedang tumbuh kembang fisik maupun psikis pada perkembangan pada anak (Mita Lestari, 2023). Orang tua memiliki banyak peran penting untuk membantu anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang baik dan sehat. Maka menurut Rahimah (2021) disarankan agar orang tua perlu memberikan pendampingan secara aktif dengan tujuan memberikan batasan yang jelas mengenai penggunaan *gadget* pada anak. Dengan memberikan bantuan tersebut, orang tua dapat menciptakan pola pengasuhan yang seimbang antara penggunaan media teknologi dan kehidupan nyata anak. Menerapkan keseimbangan yang tepat antara aktivitas bermain di dunia nyata dan penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan manfaat penting dalam mencegah anak menjadi *addict* terhadap *gadget*. Orang tua yang mempunyai kepedulian yang mendalam terhadap anaknya adalah orang yang terlibat dalam setiap aspek tumbuh kembang anaknya. Artinya, orang tua tidak hanya perlu memiliki pemahaman teknis terhadap perangkat dan media digital yang digunakan atau akan dibeli anak (Fatmawati & Sholikin, 2019). Lebih dari itu, orang tua perlu memastikan penggunaan perangkat ini dilakukan dengan benar dan selalu dalam pengawasan dan bimbingan yang tepat. Dengan cara ini diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan literasinya, mengalami perkembangan positif, dan mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan teknologi digital secara bijak

(Fuadah, 2021). Sehingga anak terhindar dari dampak negatif perkembangan digitalisasi dan tumbuh kembang anak akan berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka diperlukannya peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak, agar terciptanya *gadget* sehat dilingkungan keluarga dengan adanya pengawasan dan aturan yang jelas dari orang tua.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini ?
2. Apa saja kendala yang dihadapi orang tua dalam mengurangi dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi orang tua dalam mengurangi dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat mengembangkan konsep mengenai peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dengan mengeksplorasi dimensi baru seperti keterlibatan emosional atau pendekatan pengasuhan yang lebih efektif.

## 2. Manfaat Praktis

Bagi orang tua, memberikan deskripsi serta gambaran mengenai bagaimana mereka dapat berperan aktif dalam membatasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka, agar terciptanya penggunaan *gadget* yang sehat bagi anak usia dini di lingkungan keluarga.

Bagi anak usia dini, penelitian ini diharapkan anak terhindar dari berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget*, sehingga tumbuh kembang anak akan berkembang secara optimal.

Bagi peneliti, memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana seharusnya peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sehingga dapat memberikan penjelasan dan gambaran secara mendalam mengenai pola asuh yang bijaksana dalam pemberian *gadget* pada anak usia dini di masa yang akan mendatang.

### 1.5 Struktur Penulisan

Sistematika skripsi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan secara umum hal-hal yang akan dibahas dalam beberapa hal yang disebut dengan BAB.

Tabel 1.1  
Struktur Penulisan

BAB I	: Berisi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan.
BAB II	: berisi kajian teori, kerangka berpikir yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.
BAB III	: berisi metode dan desain peneliti, responden dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, langkah-langkah analisis data, dan kode etik penelitian.
BAB IV	: berisi terkait temuan dan pembahasan hasil dari penelitian. Temuan itu sendiri mencakup penjelasan tentang data lapangan dan hubungan

hasil dengan teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan rumusan masalah.

BAB V	:	berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang masing-masing membahas kesimpulan penelitian yang dilakukan untuk penelitian selanjutnya.
-------	---	---