

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini peneliti menjelaskan apa yang melatarbelakangi penelitian tentang digital parenting orang tua pekerja dalam penggunaan gadget anak usia dini, apa yang menjadi rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah gaya hidup masyarakat, seperti halnya melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi digital telah mencakup segala kalangan usia tidak terkecuali anak usia dini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi telah memberikan dampak pada kehidupan sehari-hari. Pew Research Center (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan internet dan gadget telah melekat pada kehidupan masyarakat. Internet digunakan oleh 93% orang dewasa di Amerika Serikat, dan sebanyak 85% di antaranya memiliki *smartphone*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh UNICEF (2017) memaparkan bahwa anak di seluruh dunia telah mengenal gadget sejak usia dini. Gadget digunakan setiap hari oleh 29% anak berusia 3 sampai 4 tahun dan 69% digunakan oleh anak usia 5 sampai 17 tahun di negara-negara berpenghasilan tinggi. Penelitian lain menunjukkan bahwa anak-anak sudah terpapar teknologi digital sejak usia sangat dini. Menurut laporan Common Sense Media (2017), lebih dari 42% anak-anak di Amerika Serikat yang berusia 0-8 tahun memiliki akses rutin ke perangkat digital seperti tablet atau *smartphone*. Pada penggunaan teknologi digital di Indonesia sendiri menurut data kementerian komunikasi dan informatika terdapat jumlah pengguna mencapai 167 juta atau 89% dari jumlah total penduduk Indonesia (Zubaedah Hanum, 2021). Menurut data yang dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terdapat peningkatan persentase penetrasi internet di Indonesia sejak 2018-2022 dari rentang 64,80% sampai

dengan 77,02% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Hal ini merupakan efek dari berkembangnya teknologi.

Kemajuan teknologi pada saat ini memang sangat tidak bisa dipisahkan di kehidupan manusia. Semua informasi yang diterima dari berbagai dunia dapat diterima secara langsung dengan melalui proses yang sangat cepat (Junaidi, 2015). Tentunya suatu kemajuan tidak berjalan dengan mudah, pasti akan banyak faktor perubahan yang akan terjadi bagi kehidupan manusia dari mulai peradaban hingga kebudayaan. Bahkan perubahan ini berdampak sangat besar terhadap nilai-nilai transformasi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Akibat dari cepatnya teknologi tersebut memunculkan baik dampak positif maupun dampak negatif. Perlu kita mengakui bahwa dampak tersebut bisa sampai kepada merubah pola pikir masyarakat secara signifikan karena begitu banyak informasi yang masuk dari kota hingga pedesaan (Wahyudi & Sukmasari, 2018).

Kini, Indonesia mengalami banyak perubahan terutama perubahan pada arah kemajuan teknologi yang sangat pesat. Perubahan tersebut berdampak pada suatu nilai yang terdapat pada Indonesia ini sendiri baik pada masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Kemajuan tersebut seperti terdapatnya televisi, telepon genggam maupun telepon seluler, bahkan pada saat ini internet sudah sangat populer bagi masyarakat Indonesia bahkan sampai pelosok sekalipun (Nurdyasnyah & Andiek, 2015).

Perkembangan teknologi berdampak pada pola pengasuhan anak. Pada penelitian yang dilakukan oleh American Academy of Pediatrics (2016) menunjukkan bahwa orang tua bergantung pada gadget untuk memantau dan menghibur anak, terutama pada orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah. Hal ini menyebabkan setiap hari anak-anak menggunakan gadget. Di sisi lain, orang tua sibuk bekerja untuk mengembalikan perekonomian. Akibatnya, anak-anak kurang mendapatkan pengawasan dari orang tua dalam menggunakan gadget. Orang tua tidak punya waktu untuk mengajarkan anak-anaknya dalam pembelajaran daring, sehingga membiarkan anak-anak belajar sendiri

menggunakan gadget dan membelikan ponsel pribadi agar tidak tercampur dengan pekerjaan orang tuanya (Boiliu, 2020). Tanpa adanya pengawasan dari orang tua, anak makin leluasa dalam menggunakan gadget secara berlebihan.

Pada saat ini Gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia mulai dari remaja hingga dewasa menggunakan gedgeet untuk aktifitas sehari-harinya. Bahkan tidak menutup kemungkinan anak usia dini juga sudah sangat akrab dengan gedget tersebut karena setiap hari anak diberikan gedget oleh orang tua (Marpaung, 2018). Akan tetapi gedget memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia salah satunya dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan misalkan seperti Facebook, twitter dll digunakan oleh semua orang agar dapat terhubung satu sama lain dan juga menambah teman dari berbagai penjuru dunia (Ariston & Frahasini, 2018).

Selain itu, YouTube juga menjadi salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk memberikan hiburan dan menambah wawasan bagi anak. Namun, kemudahan aksesnya membuat anak-anak seringkali bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk menonton berbagai permainan yang menarik perhatian mereka. Meskipun demikian, jika penggunaan YouTube tidak diawasi oleh orang tua, hal ini dapat membawa dampak negatif, termasuk risiko kecanduan gadget pada anak. Ketua Lembaga Perlindungan Anak menyatakan bahwa sejak tahun 2013, lembaganya telah menangani 17 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget (Lestari at al., 2023). Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget (Rahayu at al., 2021). Gadget menarik perhatian anak-anak karena menawarkan berbagai fitur seperti gerakan, warna, suara, dan lagu dalam satu perangkat. Anak-anak dapat menggunakannya untuk berbagai aktivitas, termasuk bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol, dan menjelajahi situs web (Rahayu at al., 2021).

Menurut Kominfo (2018) penggunaan gadget pada anak dapat berdampak signifikan pada perkembangan otak, terutama pada bagian *dorsolateral prefrontal*

*cortex*, yang bertanggung jawab untuk mengendalikan impuls dan memungkinkan seseorang untuk merencanakan serta mengatur perilaku dengan baik. Karena bagian otak ini belum sepenuhnya matang pada anak-anak, mereka cenderung lebih mudah bertindak impulsif, termasuk dalam penggunaan gadget. Kasus ekstrem dilaporkan pada Januari 2018, di mana Rumah Sakit Umum Daerah Koesnadi di Bondowoso, Jawa Timur, merawat dua siswa SMP dan SMA yang mengalami kecanduan gadget parah. Salah satu dari mereka bahkan ingin membunuh orang tuanya karena dilarang menggunakan gadget.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar anak lambat. Hal ini disebabkan karena minimnya aktivitas fisik yang dilakukan anak akibat kecanduan gadget (Agustin at al., 2021). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan anak, salah satunya adalah menurunnya kesehatan mata karena cahaya yang berlebihan yang masuk ke mata anak melalui layar gadget yang digunakan (Tafiyah at al., 2021). Hasil temuan Abdurahman at al., (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak negatif berupa kurangnya disiplin dan minat belajarnya. Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menimbulkan dampak yang lebih berbahaya jika dibiarkan karena dapat menimbulkan kecanduan gadget dan kesehatan mental anak juga akan terganggu (Priadi at al., 2021). Maka dari itu penggunaan gadget pada anak harus dibatasi atau dikontrol oleh orang tua.

Selain itu menurut Maccoby & Martin (Santrock, 2011) klasifikasi dari pola pengasuhan di satu sisi mencakup kombinasi dari penerimaan dan responsivitas, serta tuntutan dan kendali di sisi lain. Jadi, berdasarkan hal itu dari ketiga klasifikasi diatas merupakan perpaduan pola asuh yang paling ideal, karena orang tua tahu kapan boleh membiarkan anak, kapan bersikap demokratis dan kapan harus menggunakan hak prerogatif mereka”. Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa, ketiga pola asuh itu merupakan pola asuhan yang ideal untuk dilakukan oleh orangtua.

Membahas pengasuhan pasti tidak terlepas dari gaya pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anak. Gaya pengasuhan adalah sebuah cara yang dilakukan oleh orang tua, dimana setiap orang tua menunjukkan sebuah sikap untuk menciptakan sebuah iklim emosi yang dapat menciptakan interaksi antara orang tua dengan anak (Ayun 2017; Candra, 2018). Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama yang akan anak kenal sejak lahir ke dunia. Dalam lingkungan keluarga yang paling utama adalah orang tua yakni ibu dan ayah (Khafid, 2007). Keluarga sebagai lingkungan pertama anak akan menjadi sebuah tolak ukur serta sekaligus model dalam proses berkembang (Hulukati, 2015). Oleh sebab itu, dari lingkungan keluarga anak akan mencontoh berbagai kebiasaan yang dilakukan oleh keluarganya yang tercermin dalam pola pengasuhan orang tua .

Pengasuhan pada anak memegang peranan sangat penting terutama pengasuhan yang diberikan oleh orang tua. Setiap keluarga selalu mempunyai pola pengasuhan yang tidak sama antara satu dengan lainnya dalam hal mendidik seorang anak (Candra et al, 2017). pola asuh merupakan upaya yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya untuk mendukung proses tumbuh kembang anak dari mulai sejak dini sampai usia selanjutnya (Widiasari & Pujiati, 2017). Selain itu, pola asuh juga merupakan cara orang tua mencintai, merawat, mendidik, mengasuh dan mengembangkan perilaku sosial anaknya (Rakhmawati, 2015). Maka dari itu seiring dengan peran dari pengasuhan sangat krusial terhadap perkembangan anak, akan sangat relevan jika pengasuhan diintegrasikan melalui pengasuhan bermuatan positif terhadap anak.

Orang tua memiliki peran penting dalam mengontrol dan mendidik anak di rumah (Lilawati, 2020). Orang tua dapat memantau informasi yang diterima oleh anak melalui handphone. Selain itu, orang tua juga dapat berinteraksi saat anak bermain gadget dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Model penggunaan gadget yang tepat dari orang tua sangat diperlukan untuk meningkatkan nilai guna gadget pada anak. Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget oleh anak disebut dengan istilah Digital parenting. Digital

parenting pada dasarnya merujuk pada upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget (Yusuf et al., 2020).

Untuk mencegah dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak dan mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh, maka proses pengawasan, pembatasan, dan pendampingan dalam konsep digital parenting menjadi penting (Altuna at al., 2020). Beberapa tugas orang tua dalam konsep digital parenting, di antaranya adalah membatasi anak menggunakan gadget dan media digital lainnya, mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya, memilihkan media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak, memonitoring lingkungan dunia maya anak, mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media sosial, menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial, serta menjadi advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, dan supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media sosial (Pratikno & Sumantri, 2020). Lebih lanjut Konok at al., (2020) menyatakan bahwa digital parenting mengenai penggunaan gadget pada anak-anak sangat penting, sesuai dengan perkembangan zaman handphone tanpa disertai dengan pengetahuan dan keterampilan akan memberi pengaruh buruk bagi perkembangan anak.

Sebagian besar penelitian tentang digital parenting fokus pada keluarga dengan tingkat pendidikan dan pendapatan tinggi seperti penelitian Blum-Ross & Livingstone (2018) dan Gottschalk (2019), sementara penelitian tentang keluarga pekerja dengan latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah masih terbatas. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana kondisi sosial ekonomi mempengaruhi strategi digital parenting dan penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu penelitian sebelumnya cenderung menggeneralisasi peran orang tua pekerja tanpa membedakan jenis pekerjaan mereka (Wartella at al., 2013). Namun, berbagai jenis pekerjaan memiliki tuntutan yang berbeda, yang dapat mempengaruhi waktu,

perhatian, dan keterlibatan orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget oleh anak.

Penelitian mengenai strategi digital parenting telah banyak dilakukan seperti pada penelitian Livingstone at al., (2015) dan Livingstone & Blum-Ross (2020), namun masih sedikit yang mengevaluasi efektivitas strategi tersebut khususnya untuk orang tua pekerja dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu juga terdapat penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Pratikno dan Sumantri (2020) yang meneliti mengenai “Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak”. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Herlina at al., (2018) yang meneliti mengenai “Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital”. Maka dari itu, berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan di atas peneliti ingin mengeksplorasi bagaimana “Digital Parenting Orang Tua Pekerja pada Penggunaan Gadget Anak Usia Dini”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana penerapan digital parenting orang tua pekerja pada anak usia dini?
2. Apa dampak penerapan Digital Parenting yang dilakukan orang tua pekerja pada anak?
3. Bagaimana strategi Digital Parenting yang dilakukan orang tua pekerja kepada anak?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui digital parenting orang tua pekerja pada anak usia dini.

2. Untuk mengetahui dampak penerapan Digital Parenting yang dilakukan orang tua kepada anak.
3. Untuk mengetahui strategi Digital Parenting yang diterapkan orang tua kepada anak.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini mampu menambah pengetahuan dan menjadi sumber pengetahuan dalam menerapkan digital parenting pada anak usia dini khususnya untuk orang tua yang bekerja.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **1. Bagi Orang Tua**

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini mampu memberikan informasi tambahan bagi orang tua dalam menerapkan digital parenting pada anak usia dini.

###### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian terkait digital parenting orang tua pekerja pada anak usia dini.

#### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Penelitian ini terbagi kedalam Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V dimana dari masing-masing bab tersebut, peneliti membagi kembali ke dalam sub bab tertentu, diantaranya:

- a. BAB I merupakan pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- b. BAB II akan membahas kajian pustaka yang digunakan sebagai landasan penelitian ini seperti pola asuh orang tua, digital parenting, dan dampak gadget
- c. BAB III adalah metode penelitian yaitu merancang alur penelitian mulai dari pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen penelitian yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang digunakan, hingga langkah-langkah analisis yang akan digunakan.
- d. BAB IV yaitu mengenai penemuan dan pembahasan dari hasil penelitian.
- e. BAB V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisikan tentang penarikan kesimpulan penelitian dan pemaknaan penulis terhadap analisis temuan penelitian.
- f. Daftar Pustaka dan Lampiran.