

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Era digitalisasi merupakan era dimana teknologi digital menjadi bagian dari kehidupan manusia (Novianti, 2020, Salehudin, 2019 & Alia, 2018). Penggunaan *gadget* dan internet telah menjadi konsumsi dari setiap kalangan usia, dimulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak (Alia, 2018). Penggunaan *gadget* telah merambak sampai kepada anak usia dini. Pemanfaatan penggunaan *gadget* menjadi suatu perilaku yang bersifat normative atau menjadi pola umum yang terjadi pada anak usia dini (Novianti, 2020, Yusuf, 2020 & BarLev, 2018). Teknologi digital yang digunakan pada anak usia dini adalah computer, tablet, *gadget*, *smartphone*, dan televisi (Zaini, 2019 & Alia, 2018).

Dekatnya *gadget* dengan kehidupan anak di era digitalisasi ini menjadikan orang tua mengizinkan anak-anaknya untuk memanfaatkan fasilitas dari *gadget* (Alia, 2018). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh The Asian Parent Insight pada November 2014 (dalam Alia, 2018) menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan dengan partisipan sebanyak 2.714 orang tua sebanyak 98% orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3-8 tahun mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget* dengan tujuan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rowan (2013) menyatakan bahwa penggunaan media teknologi pada anak pra sekolah relative tinggi yakni sebanyak 42,1% anak pra sekolah menggunakan *gadget* untuk bermain *game* serta menonton video. Sejalan dengan pernyataan Hijryani (2020) mengemukakan bahwa fasilitas yang ditawarkan pada *gadget* bagi anak usia dini adalah menonton konten video animasi atau kartun yang disediakan pada platform youtube serta berbagai macam *game* yang dapat dimainkan oleh anak. Fasilitas yang ditawarkan dapat memberikan dampak yang berbeda bagi

anak tergantung pembatasan dan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua (Hijriyani, 2020 & Alia, 2018).

Gadget dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas tumbuh kembang dan perkembangan anak usia dini (Novianti, 2020 & Alia, 2018). Menurut Fred Rogers Center dalam Iskandar (2022) mengemukakan bahwasanya penggunaan *gadget* tidak hanya dapat memberikan dampak buruk saja terhadap perkembangan anak usia dini, akan tetapi dapat menumbuhkan dampak yang positif apabila peran penggunaan media teknologi tersebut digunakan secara bijaksana dan tepat. Kebijakan dan ketepatan yang didapatkan dari penggunaan *gadget* tersebut tentunya tidak terlepas dari arahan yang diberikan oleh orang tua. Pada dasarnya anak usia dini merupakan makhluk yang masih membutuhkan arahan dan bimbingan terhadap segala sesuatunya termasuk dalam penggunaan *gadget*. Arahan dan bimbingan yang diberikan oleh orang tua dapat diberikan dengan kesempatan untuk anak dalam mengakses konten-konten positif, mengajak anak berdiskusi perihal aturan dan tontonan yang dapat anak terapkan dan mainkan serta hal lainnya yang dapat melibatkan anak dalam menggunakan *gadget* tersebut (Iskandar, 2022). Pendampingan yang diberikan oleh orang tua dapat memberikan dampak positif salah satunya dapat memberikan kontrol atau pengendalian terhadap anak atas dirinya dalam penggunaan *gadget* sehingga anak tidak menjadi ketergantungan atas *gadget* tersebut (Iskandar, 2022). Pengendalian diri disebut juga dengan kontrol diri. Kontrol diri sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia dini agar anak dapat membentuk pikiran secara positif serta dapat mengendalikan diri dengan mentaati berbagai aturan yang berlaku yang sesuai dengan nilai dan norma kehidupan yang dimana hal tersebut bermanfaat bagi kehidupan anak sendiri baik secara individu maupun bagi anak ketika berada dilingkungan masyarakat. (Zahra, 2022). Menurut Montroy dalam Zahra (2022) ketika anak memiliki kontrol diri yang baik dapat menjadikan anak memiliki kemampuan untuk merancang sesuatu yang berguna untuk masa depan karena kontrol diri merupakan salah satu dari indikator kesuksesan seseorang dimasa depan.

Penggunaan *gadget* bagi anak diibaratkan seperti uang logam yang memiliki dua sisi yang selalu bersama yakni akan mengakibatkan adanya dampak positif dan dampak negative yang selalu berjalan bersama (Pangastuti, 2017). Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah dapat menanamkan nilai-nilai prososial, dapat melatih anak untuk mengendalikan diri untuk tidak melakukan hal yang dilarang dalam sebuah aturan yang diciptakan antara orang tua dengan anak seperti misalnya anak dapat mengontrol diri terhadap konten tontonan yang akan anak tonton dengan menonton konten tayangan yang diperbolehkan oleh orang tua dan menghindari tontonan tayangan yang sebelumnya telah orang tua larang sehingga dapat melatih anak untuk memiliki kemampuan kontrol diri yang baik, dan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. (Indanah, Limardi, 2020 & Ulfa, 2017).

Dampak negative dari penggunaan *gadget* adalah anak menjadi menjadi pasif dalam berinteraksi dan ketergantungan terhadap *gadget* (Pangastuti, 2017). Penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan semestinya menjadikan anak mengalami degradasi perkembangannya sehingga menjadikan anak kesulitan dalam membangun hubungan yang positif dengan lingkungan sekitar serta meningkatnya tingkat agresif anak. Perilaku agresif anak dapat muncul karena tersedianya konten kekerasan dari *gadget* yang dapat ditonton oleh anak ketika tidak adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua ketika anak memainkan *gadget* (Novianti, 2020 & Limardi, 2020). Dampak negative lainnya adalah menjadikan anak memiliki pengendalian diri yang buruk, anak menjadi lebih mudah menangis, rewel dan sulit untuk ditenangkan oleh orang tua (Limardi, 2020). Banyak kasus yang terjadi akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Contoh kasus tersebut dikemukakan oleh Pradana (2021) yakni bahwa ada siswa kelas 1 Sekolah Menengah Pertama asal Desa Salam Jaya Pabuaran Subang meninggal dunia akibat kecanduan bermain game online yang tersedia pada *gadget* miliknya. Serta 14 anak perlu menjalani rawat jalan akibat dari kecanduan bermain *gadget*. Rentang usia anak yang mengalami rawat jalan tersebut adalah usia 7-15 tahun. Contoh kasus lainnya adalah menurut Kominfo (2018) seorang pemuda berusia 18 tahun yang terancam

drop out dengan alasan tidak pernah berangkat kuliah yang diakibatkan oleh pola hidup yang tidak teratur. Pola hidup yang tidak teratur disebabkan karena pemuda tersebut kecanduan oleh *game online* yang ada pada *gadget* serta seringnya mengkonsumsi sabu dan metamfetamin agar tetap terjaga dan melanjutkan bermain *game*. Menurut riwayatnya, hal tersebut dapat terjadi karena pemuda tersebut memiliki *gadget* dari sejak menginjak usia 6 tahun dan kecanduan bermain *gadget* seiring dengan berjalannya waktu.

Menurut Rahimah (2021) mengemukakan bahwa orang tua perlu melakukan pendampingan dimana orang tua memberikan sebuah batasan yang jelas pada anak dengan tujuan untuk memberikan suatu aturan dan pengawasan terhadap penggunaan *gadget*. Melalui pendampingan yang dilakukan dapat menjadikan orang tua memberikan pola asuh yang menciptakan keseimbangan antara penggunaan media teknologi dengan kehidupan nyata anak. Keseimbangan terhadap dunia bermain di dunia nyata dan penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan manfaat untuk mencegah anak agar tidak kecanduan terhadap *gadget*. Pengawasan atau pendampingan yang diberikan oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* disebut dengan strategi mediasi restrktif yakni pengarahan yang diberikan oleh orang tua agar anak mampu untuk mengontrol dirinya dalam lamanya waktu penggunaan *gadget*. Sehingga pendampingan yang diberikan dalam penggunaan *gadget* menjadi metode pengasuhan yang dapat memberikan sarana atas penggunaan *gadget* secara sehat dalam memberikan bimbingan kepada anak usia dini (Wu, 2014 , Rahimah, 2020 & Pratiwi, 2022). Pendampingan dalam penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat dalam membentuk karakter disiplin anak yang dimana karakter disiplin merupakan salah satu titik awal baik agar anak dapat menjadi pribadi yang berkualitas serta memiliki tanggung jawab atas segala sesuatu. Karakter disiplin juga yang dapat membantu dalam memudahkan agar anak memiliki kemampuan dalam mengatur dan mengontrol diri (Sari, 2021).

Kesadaran akan pentingnya penerapan *pendampingan* pada anak usia dini belum ada pada diri setiap orang tua (Tosun, 2020). Banyak orang tua yang masih menganggap bahwasanya penggunaan *gadget* apabila diberikan kepada anak saat belum menginjak umur yang cukup matang akan memberikan

dampak yang negative pada anak serta hanya memberikan kebijakan waktu melalui media layar saja atau sebaliknya terkadang orang tua memberikan *gadget* pada anak dengan tujuan agar orang tua dapat fokus dengan kesibukannya sendiri (Tosun, 2020).

Hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan dan diteliti oleh Maisari & Purnama (2019) didapatkan hasil bahwa melalui pendampingan dalam penggunaan *gadget* kemampuan perkembangan berpikir logis anak dapat terstimulus dengan baik dan berkembang sesuai harapan. Dimana kemampuan berpikir logis menurut Jean Piaget terbagi kedalam lima aspek yakni, *defred imitation, symbolic play, drawing, mental imagery* dan perkembangan penalaran ilmiah. Penggunaan *gadget* pada anak tidak akan memberikan dampak yang negative apabila pengawasan yang dilakukan oleh orang tua diberikan secara tepat dengan membeikan *game* dan video yang sesuai dengan usia anak sehingga tidak merusak kerja kognitif anak. Sejalan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa, dkk (2021) didapatkan hasil bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat bagi anak seperti dapat membangun relasi dengan teman, menambah wawasan pengetahuan, serta meningkatkan kreativitas anak. Pengawasan yang dilakukan oleh orang tua juga dapat mencegah timbulnya risiko dampak negative dari penggunaan *gadget* seperti sakit kepala, kelelahan serta timbulnya masalah psikososial dalam diri anak. Hasil dari penelitian lainnya yang dilakukan oleh Azwi, dkk (2022) didapatkan hasil bahwa adanya hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosi anak ketika orangtua tersebut menerapkan pola asuh demokratis. Karena pola asuh yang tepat terutama dalam pemberian *gadget* pada anak dapat menjadi salah satu langkah yang konkrit dalam memberikan kontribusi terhadap manfaat penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian mengenai jurnal terdahulu serta penjelasan dan permasalahan diatas peneliti memfokuskan kajian mengenai Upaya Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini.

1.2.Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka didapatkan secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Bagaimana Upaya Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”.

Untuk dapat lebih memudahkan dalam penelitian ini, maka dihasilkan rumusan masalah yang dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*?
- 1.2.2. Bagaimana dampak pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*?
- 1.2.3. Bagaimana bentuk upaya pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*?
- 1.2.4. Apa faktor orang tua melakukan pendampingan?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.3.1. Untuk mengetahui pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*.
- 1.3.2. Untuk mengetahui dampak pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*.
- 1.3.3. Untuk mengetahui bentuk upaya pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget*.
- 1.3.4. Untuk mengetahui faktor orang tua melakukan pendampingan.

1.4.Manfaat Penelitian

Berdasarkan kepada tujuan penelitian yang telah dirumuskan dan ditetapkan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1.4.1. Manfaat dari segi teori adalah diharapkan hasil dari penelitian ini dapat melengkapi dari yang belum tersampaikan dan kurang diteliti

lebih mendalam pada kajian pustaka merupakan kontribusi dari penelitian yang dilakukan. Sehingga diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menjadi bahan kajian bagi para pembaca khususnya dalam pemahaman mengenai upaya pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

1.4.2. Manfaat dari segi praktis

Bagi orang tua, memberikan deskripsi serta gambaran mengenai upaya pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini sehingga orang tua dapat mengimplementasikan pendampingan dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Bagi anak, hasil dari penelitian ini akan bermanfaat bagi anak usia dini untuk memnfaatkan penggunaan *gadget* sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan anak.

Bagi peneliti, memperoleh wawasan yang lebih luas dan mendalam mengenai pendampingan yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam pemberian *gadget* pada anak usia dini. Sehingga dapat memberikan penjelasan dan gambaran secara mendalam dan terperinci mengenai pola asuh yang bijaksana dalam pemberian *gadget* pada anak usia dini di masa yang akan mendatang.