

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini berkembang dengan sangat cepat serta memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu wujud dari perkembangan tersebut adalah penggunaan *gadget* atau gawai seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Saat ini, *gadget* tidak hanya dimanfaatkan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak yang semakin mudah mengenal serta menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari (Rideout & Robb, 2020; UNICEF, 2022).

Anak usia dini merupakan individu pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, maupun emosional. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), karena perkembangan otak anak mencapai sekitar 80% dari kapasitas orang dewasa (*center on developing child*, 2021). Oleh karena itu, anak memerlukan lingkungan yang mendukung, termasuk pola asuh yang tepat dari orang tua, guna mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya (WHO, 2020; UNICEF, 2021).

Pada tahap ini, anak memiliki karakteristik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan meniru yang kuat, serta ketergantungan yang besar terhadap orang tua. Dengan demikian, peran orang tua sebagai pengasuh utama sangat penting dalam membentuk perilaku dan kebiasaan anak, termasuk dalam penggunaan *gadget*. Pola asuh dengan lingkungan digital

serta menggunakan control diri terhadap penggunaan teknologi. (WHO, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan *gadget* sering dimanfaatkan oleh orangtua sebagai sarana hiburan maupun media pembelajaran bagi anak. Berbagai aplikasi permainan, video pembelajaran, maupun konten hiburan dapat dengan menarik perhatian anak untuk menggunakannya dalam waktu yang cukup lama.

Namun dalam praktiknya, penggunaan *gadget* pada anak usia dini sering kali tidak disertai dengan pengawasan yang memadai dari orang tua, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara, serta masalah perilaku (Unicef, 2021).

Fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Indonesia menunjukkan bahwa perangkat digital semakin dekat dengan kehidupan anak sejak usia dini. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) melalui publikasi *Profil Anak Usia Dini 2025*, yang menggunakan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2025, diketahui bahwa sebanyak 42,25% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler (HP)/perangkat nirkabel, sedangkan sebanyak 41,02% anak usia dini telah mengakses internet. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sebagian anak usia dini di Indonesia.

Jika dilihat berdasarkan wilayah tempat tinggal, persentase anak usia dini yang menggunakan HP di wilayah perkotaan mencapai 43,04%, sedangkan di wilayah perdesaan sebesar 41,12%. Sementara itu, persentase anak usia dini yang mengakses internet mencapai 42,50% di wilayah perkotaan dan 38,90% di wilayah perdesaan. Berdasarkan jenis kelamin, penggunaan HP pada anak laki-laki sebesar 42,12% dan pada anak perempuan sebesar 42,38%, sedangkan akses internet masing-masing sebesar 40,88% dan 41,16%.

Berdasarkan distribusi pengeluaran rumah tangga, penggunaan HP pada anak usia dini juga menunjukkan perbedaan. Pada kelompok 40% rumah tangga dengan pengeluaran terbawah, persentase anak usia dini yang menggunakan HP sebesar 39,78% dan yang mengakses internet sebesar 38,35%. Pada kelompok 40% menengah, penggunaan HP mencapai 43,67% dan akses internet 42,40%, sedangkan pada kelompok 20% teratas, penggunaan HP mencapai 46,36% dan akses internet 45,85%.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa paparan terhadap perangkat digital telah dimulai sejak usia dini dan penggunaan HP maupun internet sudah menjadi bagian dari aktivitas sebagian anak usia dini di Indonesia. Meskipun perangkat digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran dan hiburan, penggunaan pada anak usia dini tetap membutuhkan pendampingan dan pengawasan orang tua. Oleh karena itu, pola asuh orang tua menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak, terutama dalam memberikan aturan, pengawasan, komunikasi, dan batasan penggunaan perangkat digital sesuai dengan usia serta kebutuhan perkembangan anak.

Tidak hanya dari segi jumlah pengguna, durasi pengguna *gadget* juga menjadi perhatian. World Health Organization (WHO, 2019) merekomendasikan penggunaan *gadget* maksimal 1 jam per hari pada anak usia 1-4 tahun, namun kenyataannya banyak anak yang melebihi batas tersebut. Selain itu, hanya sekitar 14% orang tua yang secara aktif mendampingi anak dalam penggunaan *gadget*, sehingga meningkatkan risiko penggunaan yang tidak terkontrol.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Secara positif, *gadget* dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang membantu perkembangan kognitif anak. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan

perkembangan sosial, emosional, serta kesehatan anak (WHO, 2020; Putri et al., 2022; Wijaya, 2023).

Pola asuh orang tua merupakan faktor penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak. Menurut Baumrind, pola asuh dibedakan menjadi pola asuh demokratis, otoriter, dan permisif (Santrock, 2020). Setiap pola asuh memiliki karakteristik yang berbeda dalam memberikan aturan, kontrol, serta kebebasan yang dapat mempengaruhi perilaku anak.

Fenomena di masyarakat menunjukkan bahwa *gadget* sering digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak atau menggantikan interaksi orang tua. Kondisi ini dapat menyebabkan anak menjadi lebih bergantung pada *gadget*. Penelitian Anggraeni & Isnaini (2023) serta kalsum & Purwanto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan serta gangguan perkembangan sosial emosional anak.

Sebagian besar penelitian terdahulu belum secara komprehensif mengkaji peran pola asuh orang tua sebagai faktor utama yang mempengaruhi perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Padahal, pola asuh merupakan determinan penting dalam membentuk kebiasaan dan perilaku anak, termasuk dalam penggunaan teknologi digital (Santrock, 2020; Putri et al., 2022; Sari & Wijaya, 2023; UNICEF, 2022).

Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak secara umum, tanpa secara spesifik menganalisis bagaimana pola asuh orang tua dalam konteks penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak secara langsung.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA), diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 103 anak yang terbagi 5 kelas, yaitu kelas A1, A2, B1, B2 dan B3. rata-rata usia anak berada pada rentang 3-6 tahun, yang merupakan masa usia dini dengan karakteristik perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian besar anak telah

mengenal dan menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* pada anak umumnya berkisar antara 1-4 jam perhari, baik untuk menonton video, bermain game, maupun mengakses aplikasi pembelajaran.

Selain itu, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul akibat penggunaan *gadget* pada anak, antara lain anak menjadi kurang fokus saat belajar, berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, serta munculnya perilaku emosional seperti mudah marah ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan perilaku penggunaan *gadget* yang kurang terkontrol.

Disisi lain, pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* juga bervariasi. Sebagian orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak tanpa pengawasan yang ketat (permisif), sementara sebagian lainnya mulai menerapkan pembatasan waktu dan pengawasan sebagian lainnya mulai menerapkan pembatasan waktu dan pengawasan (demokratis). Perbedaan pola asuh ini diduga berpengaruh terhadap perilaku anak dalam menggunakan *gadget*.

Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) melalui observasi dan wawancara sederhana dengan guru serta beberapa orang tua siswa. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dari total 103 siswa, sebagian besar anak sudah menggunakan *gadget* sejak usia dini.

Dari hasil wawancara dengan 10 orang tua, diperoleh informasi bahwa sekitar 7 dari 10 anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi lebih dari 2 jam. Orang tua menyatakan bahwa *gadget* sering digunakan untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak rewel atau sebagai media hiburan di rumah.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa terdapat beberapa perubahan perilaku pada anak yang sering menggunakan *gadget*, seperti kurangnya interaksi sosial, menurunnya konsentrasi saat belajar, serta adanya

ketergantungan terhadap *gadget*. Anak juga cenderung lebih menyukai bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

Dari hasil studi pendahuluan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini cukup tinggi dan terdapat variasi pola asuh orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian secara spesifik menganalisis hubungan antara pola asuh orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan *gadget* dari sisi dampaknya terhadap perkembangan anak, seperti perkembangan sosial, emosional, bahasa, kognitif, maupun kesehatan anak, serta sebagian penelitian hanya menggambarkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Sementara itu, penelitian ini menempatkan pola asuh orang tua sebagai faktor yang berkaitan dengan terbentuknya perilaku penggunaan *gadget* pada anak, sehingga perhatian penelitian tidak hanya diarahkan pada dampak penggunaan *gadget*, tetapi juga pada peran orang tua dalam mengarahkan, mengawasi, membatasi dan mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*.

Selain itu, penelitian ini mengkaji perilaku penggunaan *gadget* secara lebih komprehensif melalui beberapa indikator, seperti durasi penggunaan, frekuensi, tujuan penggunaan, jenis konten, serta tingkat ketergantungan anak terhadap *gadget*. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana pola penggunaan *gadget* terbentuk pada anak usia dini.

Kebaruan lainnya terletak pada konteks penelitian yang dilakukan secara langsung pada lingkungan pendidikan anak usia dini, yaitu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang kontekstual dan relevan dengan

kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam upaya pengendalian penggunaan *gadget* pada anak usia dini melalui pendekatan pola asuh orang tua.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

### **2. Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
2. Mengidentifikasi perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang keperawatan, pendidikan anak usia dini, serta kajian mengenai pola asuh orang tua di era digital.

##### **2. Kegunaan Praktis**

###### **a. Bagi orang tua**

Penelitian ini dilakukan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya peran pola asuh dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini sehingga dapat meminimalkan dampak negatif serta mendukung perkembangan anak secara optimal.

###### **b. Bagi lembaga pendidikan (TK Aisyiyah Bustanul Athfal )**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi lembaga pendidikan dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan terkontrol pada anak usia dini.

###### **c. Bagi peneliti selanjutnya**

Peneliti ini di harapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai pola asuh orang tua, penggunaan *gadget*, serta perkembangan perilaku anak usia dini.