

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang semakin canggih hampir semua manusia terbuka terhadap perkembangan teknologi. Teknologi tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia karena kita tahu bahwa manusia akan sulit untuk melakukan aktivitas mereka di era teknologi yang semakin lama semakin canggih. Pengguna teknologi tidak hanya dari kalangan orang dewasa, remaja, dan anak sekolah tetapi anak prasekolah sudah banyak yang menjadi pengguna *gadget*. Indonesia masuk kedalam 4 besar dunia dalam penggunaan *gadget* (Suharno, 2018).

Terdapat 67 persen anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dengan umur 3 hingga 8 tahun milik orang tua mereka, 14 persen menggunakan *gadget* milik pribadi dan 18 persen menggunakan milik saudara (Oktafia, Triana and Suryani, 2021). Pada tahun 2016 terdapat 2,1 miliar orang yang menggunakan *gadget* dan di tahun 2019 orang yang menggunakan *gadget* naik menjadi 2,5 miliar (Fahrizal and Faiga, 2021). Sebuah penelitian *American Association of Pediatric (AAP)* bahwa media yang paling umum di gunakan adalah *gadget* dengan jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat dua kali lipat dari 38 persen menjadi 72 persen, antara 2011 dan 2013 (Imron, 2017). Penggunaan gadget di Indonesia mengalami peningkatan di tahun 2018 yaitu 50,92% yang sebelumnya 25,84% (Rahayu, Elan and Mulyadi, 2021). Pengguna *gadget* pada anak-anak semakin hari semakin bertambah selaras dengan berkembang teknologi yang semakin maju.

Anak-anak menjadi penggunaa gadget karena fitur-fitur yang didalam gadget yang membuat mereka tertarik. Anak-anak menjadi tertarik dengan gadget karena didalam gadget menawarkan animasi, musik, suara dan warna yang bermacam-macam serta didalam perangkat dapat mengakses seperti permainan, mendengarkan musik, menonton berbagai video dan mengakses situs web yang ada di dalam perangkat (Rahayu, Elan and Mulyadi, 2021). Walaupun gadget dapat memberi kesenangan dengan kecanggihan dan fitur yang ada didalamnya, para orang tua harus tetap memeberikan pola asuh yang tepat.

Para orang tua harus memberikan pola asuh yang tepat kepada anaknya dalam penggunaan gadget. Orang tua harus bisa membatasi dan mengawasi ketika anaknya sedang menggunakan gadget. Pada usia anak prasekolah seharusnya belum saatnya mengenal *gadget* dan mereka harusnya lebih dekat seperti crayon atau alat mewarnai, puzzle, buku bergambar atau buku gambar dan teman sebayanya karena dapat memperluas imajinasi dan membuat anak dapat bersosialisasi dengan orang lain (Sunita and Mayasari, 2018). Menurut pengamat di masa sekarang banyak orang tua yang akan langsung memberikan gadgetnya ketika anaknya sedang rewel dengan cara memutar video dari youtube atau mengistal permainan. Kejadian seperti ini sering terjadi di rumah makan atau tempat yang ramai. Padahal kita tahu bahwa usia pra sekolah merupakan usia *Golden Age*.

Para ahli menyatakan bahwa masa emas (*Golden Age*) akan terjadi kepada manusia satu kali dalam kehidupan perkembangan manusia. Pada masa Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini harus dituntun atau diarahkan meliputi Bahasa, fisik, kreatifitas, sosioemosional, dan kognitif yang proposional agar anak dapat membentuk suatu kepribadian yang baik (Chusna, 2017). Di masa ini merupakan periode kondusif dalam menumbuh kembangkan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Masa golden age merupakan masa-masa genting dan efektif untuk memaksimalkan potensi dalam diri anak seperti kecerdasan, bakat, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual sehingga orang tua harus memberikan arahan kepada anak agar menjadi manusia yang berkualitas (Uce, 2002). Pola asuh anak harus diperhatikan dan diawasi agar nantinya anak mempunyai kepribadian yang baik di masa yang akan datang. Jika berlebihan dalam menggunakan gadget akan berdampak negatif pada perilaku dan emosi anak.

Pemakaian gadget pada anak usia pra sekolah yang berlebihan mengakibatkan anak terhambat dalam proses sosialisasi, karena anak akan sibuk dengan dunia *gadget*-nya dan semakin lama anak bermain dengan gadget-nya maka anak tersebut akan timbul ketergantungan pada gadget-nya, apabila anak terlalu lama menggunakan *gadget* maka paparan terhadap *gadget* akan tinggi dan apabila orang tua tidak mengawasi atau mengontrol anak dalam penggunaan *gadget*, maka perkembangan psikologikal anak akan berakibat buruk (Novitasari and Khotimah, 2016). Di lihat dari dampak ketika anak kecanduan gadget, orang tua harus lebih bijaksana dalam menggunakan atau memberikan gadget kepada anak.

Hadist dari Ibnu Mas'ud Rasulullah sha shallallahu alaihi wa sallam bersabda: "Binasalah orang yang berlebihan" Rasulullah menyebutkan hadist tersebut sebanyak tiga kali baik sebagai berita tentang kehancuran untuk mereka atau sebagai do'a kehancuran bagi mereka (HR. Muslim). Dari hadist tersebut kita tahu bahwa sesuatu hal yang berlebihan itu tidak baik bagi diri kita, missal seperti penggunaan yang terkontrol akan memberikan manfaat bagi penggunanya tetapi ketika penggunaan *gadget* secara berlebihan maka akan berdampak buruk bagi orang tersebut.

Upaya yang dilakukan orang tua agar anak mereka tidak selalu memainkan *gadget* terus menerus orang tua akan memberikan aturan dalam penggunaan *gadget*. Memenejen waktu merupakan upaya pembatasan penggunaan gadget pada anak, medampingi ketika anak menggunakan *gadget* untuk mencegah kecanduan gadget pada anak, dan mengajak melakukan aktivitas fisik kepada anak agar pandangan anak terhadap *gadget* teralihkan (Sisbintari and Setiawati, 2021). Walaupun upaya sudah dilakukan para orang tua tidak boleh lengah dan selalu di pantau ketika menggunakan *gadget*.

Dilihat dari fenomena terjadi saat ini, masih banyak orang tua yang kurang tepat dalam memberi pola asuh ketika anak sudah kecanduan gadget dan masih banyak orang tua minim pengetahuan tentang dampak dari adiksi gadget. Diperburuk ketika corona melanda yang menutup anak-anak yang tidak tahu atau tidak mengenal *gadget* harus bisa menggunakan *gadget* karena pembelajaran secara *online* dan karena orang tua membatasi anaknya untuk aktivitas diluar sehingga diberikanlah *gadget* agar anak betah dan tidak rewel. Tanpa disadari orang tua yang kurang mengawasi anaknya, telah membuka peluang untuk anak menjadi adiksi terhadap *gadget*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan adiksi gadget pada anak prasekolah dengan pola asuh orang tua.

B. Rumusan Masalah

Di jaman sekarang hampir semua tingkatan usia menjadi pengguna *gadget*. Salah satu pengguna *gadget* adalah anak prasekolah yang tertarik terhadap *gadget* karena fitur-fitur yang ada di dalam *gadget*. Penggunaan gadget pada anak yang berlebihan akan memberikan dampak yang negatif. Orang tua harus lebih bijaksana ketika anak mereka sudah tertarik dengan *gadget* karena jika dibiarkan akan mengganggu masa perkembangan mereka. Dampak dari gadget tidak boleh dianggap sepele karena bisa

mempengaruhi perilaku anak. Upaya orang tua agar anak mereka tidak bermain *gadget* terus menerus adalah mengajak aktivitas fisik dan menjadwalkan ketika anak bermain *gadget*. Orang tua harus pandai pandai dalam memberi pola asuh kepada anaknya yang sudah mengenal *gadget*. Muncul pertanyaan penelitian apakah ada hubungan adiksi *gadget* anak pra sekolah dengan pola asuh orang tua?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan adiksi *gadget* anak prasekolah

2. Tujuan khusus

1. Mengetahui skor adiksi *gadget* anak pra sekolah
2. Mengetahui pola asuh orang tua kepada anak pra sekolah dalam penggunaan *gadget*

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini dapat menambah wawasan di khsanah duinia kesehatan terutama dalam pola asuh dengan anak adiksi *gadget* dan semoga penelitian ini dapat menjadi landasan penelitian sejenis.

1. Bagi Teoritis

Manfaat dari penelitian ini semoga dapat menambah wawasan di ranah dunia kesehatan terutama di keperawatan jiwa dan anak serta perawat sebagai edukator dalam pola asuh dengan anak prasekolah adiksi *gadget*.

2. Bagi Keluarga/ Orang Tua

Manfaat dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu orang tau tentang pola asuh anak yang kecanduan *gadget*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian terkait tentang pola asuh anak prasekolah dengan adiksi *gadget*.

4. Bagi Lokasi Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat mengetahui tentang adiksi *gadget* pada anak prasekolah sehingga dapat membuat kebijakan tentang pencegahan adiksi pada anak.

E. Penelitian Terkait

1. Viandari and Susilawati (2019). Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 100 anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Adhi Mekar dan Taman Kanak-Kanak Bintang Besar yang dipilih dengan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala interaksi sosial, skala pola asuh orangtua, dan angket penggunaan gadget. Hipotesis penelitian diuji menggunakan teknik analysis of covariance (ancova). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi pada corrected model sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua dan penggunaan gadget secara bersama-sama berperan terhadap interaksi sosial anak prasekolah.
2. Anggreni, Lindiyani and Budiani (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah. Jenis penelitian analitik korelasional dengan pendekatan cross-sectional, dilakukan di TK Sila Chandra III Batubulan, Sukawati, Gianyar. Besar sampel 60 orang yang memenuhi kriteria inklusi. Teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling, dengan metode consecutive sampling. Data diperoleh menggunakan kuesioner. Teknik analisis data adalah analisis bivariat menggunakan uji alternatif yaitu fisher exact test. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pola asuh demokratis yaitu 88,3%, permisif yaitu 6,7%, otoriter yaitu 5,0%, lama penggunaan gadget dengan durasi tidak lama yaitu 81,7%, dan durasi lama yaitu 18,3%. Hasil uji fisher exact test $p=0,017$. Hasil penelitian ini menunjukkan mayoritas orangtua memiliki pola asuh permisif dengan durasi penggunaan gadget rata-rata 1 jam sebanyak 43 responden (31, 2%). Hasil analisis penelitian diperoleh nilai p-value 0,000 nilai ini lebih kecil dari $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan pola asuh orangtua dengan lamanya durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.
3. Susilawati and Andini (2021). Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Prasekolah Di Tk Islam Ciputat Kota Tangerang. Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan nilai dari hasil pengujian dengan

menggunakan Uji Chi Square menunjukkan nilai signifikan sebesar $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa H_a diterima H_o ditolak, artinya terdapat hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan bermain gadget pada anak usia prasekolah di TK Islam Ciputat Tangerang Selatan. Sebagian besar pola pengasuhan orangtua di TK Islam menerapkan pola asuh tidak permisif, dan sebagian besar anak mengalami kecanduan ringan.

4. Imron (2017). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan. Hasil penelitian da hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.