

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dalam bidang telekomunikasi pada saat ini semakin berkembang pesat dan salah satu teknologi yang banyak digunakan yaitu *gadget*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern yang berguna untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Pebriana, 2017). Selain *gadget* memiliki keistimewaan sebagai alat komunikasi, *gadget* juga sebagai media sosial dan media pendidikan (Chusna, 2017).

Keistimewaan dari *gadget* mengakibatkan *gadget* banyak dimiliki oleh sebagian besar orang, baik orang dewasa maupun anak-anak. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan, pada Tahun 2016 sebesar 132,7 juta sedangkan pada Tahun 2017 sebesar 143,26 juta. Jumlah pengguna internet di Provinsi Bali sebanyak 5,36% dan berdasarkan tingkat pendidikan seluruh pengguna internet di Indonesia sebesar 5,45 % anak yang belum sekolah sudah menggunakan internet. *Gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun), lanjut usia (usia 60 tahun keatas), anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya anak (usia 3-6 tahun) sudah terbiasa menggunakan *gadget*.

Anak prasekolah lebih sering menggunakan *gadget*, karena *gadget* banyak memiliki fungsi dan memiliki aplikasi yang menarik seperti *game* dan film kartun. Sebagian besar anak yang sering menggunakan *gadget*, maka akan lebih lama

menghabiskan waktunya untuk bermain *game* daripada untuk menonton film kartun (Sari dan Mitsalia, 2016). Hal tersebut tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan mengetik dan dapat mengurangi stres, sedangkan lama penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak negatif yaitu menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, terpapar radiasi, kesehatan mata dan otak terganggu (Iswidharmanjaya, 2014).

Dampak negatif dari lama penggunaan *gadget* didukung oleh beberapa penelitian antara lain penelitian Setianingsih, dkk (2018) yang mengemukakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah, Triastutik (2018) menemukan bahwa ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun, Rudhiati, dkk (2015) menemukan bahwa terdapat hubungan antara durasi bermain video *game* dengan ketajaman pengelihatannya pada anak usia prasekolah, dan penelitian yang dilakukan oleh Indriyani, dkk (2018) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki orang tua lebih memiliki persepsi bahwa penggunaan *gadget* ini lebih ke arah negatif daripada dampak positifnya.

Upaya untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu orang tua dapat memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, membantu mengembangkan bakat anak, lebih banyak menghabiskan waktunya dengan anak,

mengajak anak berekreasi, melakukan aktivitas di luar rumah sehingga dapat membantu tumbuh kembang anak dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan dengan baik (Sunita dan Mayasari, 2018). Pendampingan orang tua yang berbentuk pola asuh kepada anak dalam penggunaan *gadget* akan membantu mengembangkan karakter anak yang baik (Tridhonanto, 2014).

Pola asuh merupakan suatu sikap, membimbing, mendidik dan interaksi orang tua kepada anak untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak dengan harapan anak dapat sukses menjalani kehidupan ini (Jannah, 2012). Bentuk-bentuk pola asuh orang tua terhadap anak terdiri dari pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif (Ayun, 2017).

Terdapat beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa pola asuh orang tua dapat mempengaruhi banyak hal seperti perkembangan anak, sifat anak dan kurang pekanya anak terhadap lingkungan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rahmat, dkk (2018) yang mengemukakan ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan perkembangan anak balita dan penelitian Zulfitri (2017) menemukan bahwa orang tua sangat berperan penting untuk mengurangi penggunaan *smartphone (gadget)* pada anak. Contohnya, orang tua mendampingi anaknya ketika sedang bermain *smartphone* sehingga dapat menasehati ketika anak sudah lupa waktu.

Generasi bangsa diharapkan menjadi penguasa teknologi, bukan sebaliknya menjadi generasi yang dikuasai dan dikendalikan oleh teknologi, maka dari itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet anak. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan *gadget* (Alia dan Irwansyah, 2018).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Sila Chandra III Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar pada tanggal 25 Februari 2019 melalui wawancara dengan kepala sekolah dan observasi pada 10 anak didapatkan 100% sudah menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, mendengarkan musik dan menonton film kartun. TK Sila Chandra III Batubulan menjadi pertimbangan tempat penelitian selain karena ada sepuluh anak yang sudah menggunakan *gadget*, dan berdasarkan data yang didapatkan di UPT Kesmas Sukawati II sebelas anak mengalami kemungkinan gangguan pengelihatannya yang dideteksi menggunakan kartu “E” lebih banyak, dibandingkan TK lain yang berada di wilayah kerja Puskesmas. Keberadaan TK Sila Chandra III Batubulan juga berlokasi di lingkungan pendatang, sehingga aktifitas anak lebih sering di dalam rumah dan interaksi dengan keluarga sebagai unit utama pembangunan karakter anak dapat lebih mudah di observasi. Penggunaan *gadget* secara dini pada anak perlu mendapat perhatian serius sehingga dapat diintervensi penyimpangannya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengidentifikasi tentang “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Lama Penggunaan *Gadget* Anak Prasekolah di Taman Kanak-kanak Sila Chandra III Batubulan tahun 2019”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan tahun 2019?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan Tahun 2019.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi jenis pola asuh yang dilakukan orang tua pada anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan.
- b. Mengidentifikasi lama penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan.
- c. Menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah khasanah dan pengetahuan mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi orang tua diharapkan dapat mengenali pola asuh yang diterapkan dalam pengasuhan anak dan memberikan perhatian khusus kepada anak prasekolah terhadap penggunaan *gadget*, sehingga anak dapat beraktifitas dengan baik dan akan terbentuk prestasi belajar yang baik pula.

b. Bagi peneliti dapat menambah wawasan mengenai pola asuh yang diterapkan orang tua dan melatih keterampilan dalam mendeteksi apakah ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah.