

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Usia anak dini pada lima tahun pertama merupakan masa *golden age* pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan anak terbagi atas beberapa aspek yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan sosio emosional dan perkembangan bahasa. (Gunarti, 2014)

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* telah mengubah pola pengasuhan anak, dimana segala aktivitas berhubungan dengan *gadget*, bahkan anak balita, sekarang ini sudah mengenal *gadget*. (Roopnaire, 2011).

Penggunaan gadget di Indonesia semakin bertumbuh dengan cepat dan di proyeksi kan melebihi jumlah orang di Indonesia dari total penduduk 2019 mencapai 268,2 juta jiwa sementara jumlah diketahui 355,5 juta artinya peredaran dan penggunaan ponsel pintar atau gadget sangat meningkat dan tidak lepas dari kehidupan sehari hari. Pada jaman sekarang anak terlahir pada era teknologi digital seperti komputer , smartphone dan tablet yang selalu berada di lingkungan sehari hari (Indonesia Digital, 2019), adapun penelitian dari *Uswitch.com* didapatkan hasil ada 25% anak diseluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia 8 tahun dan dari 3 anaka da satu yang bahkan menggunakan gadget pada saat berumur 3 tahun dan yang lebih memprihatikan adalah penggunaan gadget pada saat umur 2 tahun sebanyak 1 anak dari 10 anak (Murdaningsih & Faqih 2015). Didunia ada beberapa

survey yang dilakukan oleh Common sense media pada 350 orangtua di Philadelphia menyatakan bahwa anak menggunakan gadget di usia 4 tahun dan bahkan memiliki gadget pribadi tanpa pengawasan orang tua, hal ini dilakukan untuk menenangkan anak pada saat berada di tempat umum.

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak - anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Aula Nurmasari, 2016)

Menurut Ferliana (2016), anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”. Menurut Sari (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan

durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Dari sudut pandang kesehatan teknologi *gadget* yang menawarkan banyak fitur untuk mempermudah ternyata memberikan banyak efek bagi anak salah satunya perkembangan psikososial anak dimana anak saat menggunakan *gadget*, waktu mereka terbuang untuk terus bermain game (Yulia, 2015). Hovart juga menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya pada zat saja, akan tetapi juga aktifitas tertentu yang dilakukan secara berulang ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap *gadget*. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada *gadget* tersebut.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orangtua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orangtua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Pola asuh orangtua terhadap anaknya sangat menentukan dan mempengaruhi perkembangan anak (Olds and fedlman, 1996). Orangtua memiliki cara dan pola tersendiri dalam mengasuh dan membimbing anak.

Cara dan pola tersebut tentu akan berbeda antara satu keluarga dengan keluarga lainnya. (Syaiful, 2017). Hal-hal yang dilakukan orangtua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan gadget (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) *Modelling* yang baik dari orangtua (5) Orangtua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik (6) Mengajak anak untuk belajar bersama (Fadilah, Ahmad. 2011).

Novi (2015) menyatakan kebiasaan anak yang mengabdikan waktu bermainnya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaaannya, ada beberapa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam sehari untuk bermain game, maka dapat disimpulkan anak yang suka bermain game lebih dari 2 jam akan rentan mengalami berbagai masalah mental, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional.

Kecamatan Tualang terdapat 71 Paud dan TK yang menyelenggarakan pendidikan anak Usia Dini. Salah satunya adalah Paud Terpadu *I'aaanath Thalibiin* Perawang Barat. Paud Terpadu *I'aaanath Thalibiin* Perawang Barat sebagai salah satu sekolah favorit mempunyai program parenting yang dilaksanakan secara rutin setiap semester. Program ini memberikan edukasi terhadap orang tua dalam mendidik anak dan memberikan konseling terhadap permasalahan seputar perkembangan anak.

Paud Terpadu *I'aaanath Thalibiin* Perawang Barat pada bulan Juli 2020 tercatat siswa yang terdaftar sebagai murid sebanyak 164 orang,

namun pada bulan Oktober jumlah murid berkurang menjadi 156 siswa dikarenakan ada beberapa orang tua murid yang menyatakan anak mengundurkan diri karena kondisi covid 19.

Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat sebagai salah satu sekolah yang aktif melakukan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi baik secara online maupun tatap muka. Kegiatan belajar tatap muka ini dilakukan sejak bulan oktober 2020 dengan sistem masuk bergantian dengan jumlah murid 7 – 10 orang anak perkelas. Berdasarkan hasil observasi awal dengan melakukan wawancara secara langsung terhadap 15 orang tua siswa, terdapat 10 anak dengan dibiarkan bermain handphone tanpa pengawasan orang tua. Dan hasil observasi perkembangan yang dilakukan terhadap 15 orang siswa terdapat ada siswa dengan gangguan bahkan lebih dari satu masalah dimana ada 10 siswa dengan masalah sosialisasi dan kemandirian, 7 orang siswa dengan masalah gerak halus, 8 orang siswa dengan masalah gerak kasar dan 8 orang siswa dengan masalah bicara dan bahasa dan hanya ada 1 orang anak yang tidak masalah apapun.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dirasa relevan untuk melakukan penelitian terkait dengan “Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat ?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat.

1.3.2. Tujuan Khusus

1.3.2.1. Untuk mengetahui distribusi Peran Pola Asuh Orangtua di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat

1.3.2.2. Untuk mengetahui distribusi Penggunaan Gadget pada anak di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat.

1.3.2.3. Untuk mengetahui distribusi Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat

1.3.2.4. Untuk mengetahui hubungan Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat.

1.3.2.5. Untuk mengetahui hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I’aanatuth Thalibiin* Perawang Barat.

1.3.2.6. Untuk mengetahui hubungan Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi STIKes Al Insyirah Pekanbaru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penelitian dalam menerapkan ilmu pengetahuan riset Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat

1.4.2. Bagi Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat

Untuk menambah pengetahuan dan saran untuk peningkatan informasi pada orangtua dan guru Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat dan dapat dilakukan peningkatan kegiatan parenting tentang peningkatan permainan tradisional sebagai opsi pengganti gadget untuk siswa di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat

1.4.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber bahan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud Terpadu *I'aaanathuth Thalibiin* Perawang Barat

1.5. Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Kadek Dwinita Windari	2018	Peran Pola Asuh dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah	Pola asuh dan Penggunaan Gadget secara bersamaan memiliki peran terhadap interaksi sosial anak prasekolah dengan nilai $p=0,000 < 0,05$ dengan menggunakan teknik <i>analysis of covariance (ancova)</i>
2.	Yeni Triastutik	2018	Hubungan Pengaruh Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak 4 – 6 Tahun di TK Bina Insani Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang	Ada hubungan bermain gadget dengan tingkat perkembangan anak dengan nilai $P = 0,000 < 0,05$ dengan hasil uji <i>Spearman rho</i> $\alpha=0,005$
3.	Sinta	2018	Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanulathfal VI	penggunaan aplikasi gadget termasuk daklam katagori tinggi pada rentang 81 – 100 sehingga memberikan pengaruh pada perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanulathfal VI
4.	Witarsa, Dkk	2018	Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian menggunakan metode wawancara mendalam dengan orangtua dan siswa didapatkan hasil bahwa

				teknologi sangat memperngahi pola piir siswa SD dan ternyata memberikan dampak negatif akibat siswa lebih sering melakukan interaksi dengan gadget dan juga dunia maya selain itu gadget ternyata mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungannya dari hasil wawancara didapatkan juga keterangan dari anak yang merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial yang menyebabkan anak kurang peka terhadap lingkungan dan cenderung tidak peduli dengan lingkungannya yang tentu saja membahayakan bagi perkembangan siswa SD
5.	Indiana Sunita, Dkk	2018	Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak	Hasil uji statistik diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan

				gadget dengan p value 0.05
6.	Nizar Rabbi Radliya	2017	Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (<i>R Square</i>) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya