

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang terutama pada *gadget* dikarenakan sifatnya yang *global* atau mendunia. *Gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. *Gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang multi fungsi yang berupa *computer* atau laptop, *tablet* dan telepon seluler atau *handphone*, (Juliadi, 2018). *Gadget* yang dulunya hanya digunakan sebagai alat komunikasi seiring berkembangnya zaman sekarang memiliki berbagai fitur dan aplikasi, hiburan, sosial media, internet, Pendidikan sehingga menambah daya tarik dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan data penggunaan *gadget* tercatat 5,11% miliar orang yang menggunakan *gadget* di dunia, sekarang ada 4,39% miliar orang menggunakan internet dan 3,38% miliar pengguna media sosial. Data penggunaan *gadget* di Indonesia sekitar 89% penduduk menggunakan *gadget* dan 71% pengguna *gadget* merupakan anak balita (Setiawan, dkk 2020 ).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pranoto (2023) didapatkan data bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun dengan jumlah responden terdiri dari 83 anak yang termasuk ke dalam kategori intensitas penggunaan *gadget* sedang sebanyak 59 responden (71,1%) dan kategori intensitas penggunaan *gadget* berat sebanyak 17 responden (20,5%). Anak biasanya menggunakan *gadget* selama 4-6 hari dengan jumlah 21 responden (25,3%), untuk frekuensi penggunaan *gadget* sehari antara 3-4 kali sebanyak

24 responden (28,9%). Durasi lamanya penggunaan gadget >30-60 menit sebanyak 41 responden (49,4) dan kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi video (*Youtube* atau *TikTok*).

Sejalan dengan penelitian diatas, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hardiyanti dkk, (2018) menyebutkan bahwa kebanyakan anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* selama satu sampai tiga jam dalam sehari (43,1%) dan menggunakan *gadget* lebih dari empat jam dalam sehari (28,8%). Menurut *America Academy of Pediatrics*, (Hardiyanti dkk, 2016) menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang ideal pada anak sekolah dasar, yaitu tidak boleh lebih dari 2 jam dalam sehari. Batasan maksimal penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar adalah 2 jam dalam sehari. Siswa sekolah dasar tidak boleh menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari, maka termasuk berlebihan atau tidak ideal.

Dampak negatif yang ditimbulkan jika anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari yakni anak menjadi jarang bersosialisasi dengan lingkungan, penurunan kemampuan kognitif dan mengalami paparan radiasi langsung dari layar gadget yang lama dapat mengganggu penglihatan. Penggunaan *Gadget* dalam jangka waktu terus menerus dapat berdampak pada aspek bicara dan bahasa, karna anak cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Arnani, 2021). Anak usia 1-5 tahun berada pada masa perkembangan yang sensitif yang disebut *The Golden Age*. *The Golden Age* memiliki arti yaitu kecerdasan, kemampuan emosional dan spiritual mereka semua tumbuh dan berkembang dengan cepat. Jika seseorang anak diberi *gadget* maka berdampak signifikan pada pertumbuhan dan

perkembangannya sehingga mempengaruhi perkembangan selanjutnya sampai dewasa (Nafaida dkk, 2020).

Orang tua mempunyai peranan penting dalam menstimulasi perkembangan anak. Orang tua merupakan pendidik yang utama dan pertama dalam membentuk perkembangan anak. Selain membentuk tumbuh kembang anak, peran orang tua juga membimbing dalam membantu untuk membentuk karakter dan kepribadian agar anak menjadi pribadi yang selalu patuh dalam menerapkan peraturan- peraturan yang di berikan. Orang tua juga bertanggung jawab untuk mengasuh mendidik, dan membimbing anak-anaknya melalui tingkatan tertentu untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi kehidupan (Widiyanti dkk, 2023).

Peran penting orang tua yakni dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Terdapat empat peran penting orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak yakni: Pertama, Peran *Attachmen* (kasih atau partisipasi). Pada peran ini orang tua ikut mendampingi anak saat anak bermain *gadget*, tujuannya agar orang tua dapat membimbing anak terkait tontonan maupun permainan yang bisa dimainkan oleh anak dan melakukan stimulasi terhadap aspek perkembangan anak. Kedua, Peran *Commitment* (tanggung jawab) pada peran orang tua sangat penting dalam proses tumbuh kembang seorang anak, dalam pendidikan dan juga dalam menasihati anak dalam penggunaan *gadget*. Orang tua memberikan pemahaman edukatif mengenai penggunaan *gadget* yang baik serta dampak baik dan buruknya, orang tua membatasi penggunaan *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak berbahaya bagi kesehatan, dan dampak positif adalah

menambah pemahaman. Ketiga, Peran *Involvement* (keterlibatan) orang tua sangat penting ikut terlibat untuk mengasuh dan mendidik anak. Pada penggunaan *gadget*, orang tua hendaknya selalu terlibat dalam aktivitas anak ketika bermain *gadget*. Memberikan penjelasan, contoh-contoh yang baik terkait tontonan anak. Terakhir, Peran *belif* (kepercayaan, kesetiaan, dan kepatuhan) orang tua memberikan kepercayaan kepada anaknya bisa mengikuti peraturan yang sudah diberikan baik di rumah dan di sekolah. Anak bisa bertanggung jawab atas diri mereka sendiri. Dalam penggunaan *gadget*, orang tua memberikan batasan aturan pemakaian *gadget* pada anak baik dari segi frekuensi dan lama waktu penggunaan agar *gadget* tidak memberikan dampak negatif untuk anak dan membiasakan anak berperilaku disiplin.

Namun fenomena yang banyak terjadi, orang tua memiliki waktu yang sedikit untuk anak karena sibuk bekerja atau sibuk melakukan pekerjaan rumahnya (bagi ibu rumah tangga). Orang tua terlalu memberikan kebebasan pada anak dalam menggunakan *gadget* (tidak kenal waktu) sehingga kurang dalam memberikan pengawasan ketika anak bermain *gadget*. Orang tua biasanya memberikan *gadget* pada anak dengan berbagai alasan yakni agar anak tidak rewel, menenangkan anak agar diam, orang tua yang mempunyai kesibukan diluar rumah, kadang membuat anak menjadi jenuh dan merasa kurang kasih sayang sehingga anak lebih memilih bermain *gadget* seharian hingga lupa waktu.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 15 November 2023, melalui metode wawancara kepada 10 orang tua yang sedang menunggu anaknya di TK Miriam di dapatkan data bahwa 5 dari 10

orang tua (50%) mengatakan sudah melakukan pemantauan pada anaknya dalam bermain *gadget* dan memberikan batasan waktu pada anak dalam bermain *gadget*. Sedangkan 4 dari 10 orang tua (40%) mengatakan kadang-kadang saja dalam memantau anaknya bermain *gadget* karena kesibukan bekerja dan biasanya kalau sudah sampai rumah sudah lelah dan langsung istirahat, kalau dilihat anak pintar saja main *gadget* dibiarkan saja. 1 dari 10 orang tua (10%) mengatakan menyediakan *gadget* tersendiri untuk anaknya bermain *gadget*. Semua orang tua menyatakan bahwa ketika mereka membebaskan anak bermain *gadget* dan anak bermain *gadget* secara berlebihan tidak kenal waktu maka yang terjadi anak menjadi malas ketika disuruh belajar, malas makan, kalau kalah main game anak jadi emosi dan marah-marah, anak menjadi sangat fokus ke *gadget* nya sehingga kurang peduli dengan orang-orang di sekelilingnya, anak kadang tidur larut malam.

Semakin berkembangnya IPTEKS terutama dalam hal penggunaan *gadget* pada anak menjadi isu penting yang harus diberikan perhatian secara khusus dimana seharusnya pada tahapan ini mereka bermain diluar rumah, berinteraksi, dan bersosialisasi untuk dapat meningkatkan perkembangan, namun yang terjadi anak-anak lebih memilih diam di rumah dan asyik dengan bermain *gadget*. Orang tua harus mampu melakukan penyesuaian terhadap kondisi masa kini, orang tua dituntut untuk mampu melakukan pengawasan extra pada anak terutama saat mereka bermain *gadget* hal ini bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain *gadget*. Sehingga berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil

topik penelitian mengenai gambaran peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini “ Bagaimana gambaran peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di TK Miriam tahun 2024”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran peran orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak di TK Miriam tahun 2024.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menyumbangkan pengetahuan, wawasan, dan ilmu dalam bidang keperawatan terutama dalam memahami informasi tentang Gambaran Peran Orang tua Dalam Mengawasi Penggunaan *gadget* Pada Anak Tk Miriam.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan saran bagi pihak sekolah untuk dapat membuat program yang dapat meningkatkan pemahaman orang tua terkait perannya dalam proses asah, asih dan asuh anak di Tk Miriam.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan, untuk orang tua menambah ilmu melalui pelatihan dalam meningkatkan pemahaman yang baik dalam penggunaan *gadget* pada anak.

c. Bagi Institusi

d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar pada mata kuliah keperawatan anak terkait dengan materi peran orang tua dalam meningkatkan stimulasi tumbuh kembang anak. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi dosen-dosen terutama departemen keperawatan anak untuk melaksanakan pengabdian Masyarakat.

### E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran Pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan beberapa penelitian terkait. Penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian penelitian sebelumnya serta ada beberapa penelitian terkait yang juga pernah dilakukan antara lain :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Jenis Penelitian	Tahun dan nama penulis	Metode yang digunakan	Persamaan dengan penelitian yang diteliti
1.	1. “Gambaran Perkembangan Anak Usia 2-4 Tahun Dengan Ketergantungan <i>Gadget</i> ”	(Nuraeny, 2023)	Penelitian menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data Pra Skrining (KPSP).	Penelitian ini sama-sama mengidentifikasi penggunaan <i>Gadget</i> .

- Populasi penelitian pada anak usia 2 – 4 tahun sebanyak 48 responden. Sampel yang ditetapkan dengan metode total sampling dengan jumlah sampel 36 responden yang sesuai kriteria inklusi yang menggunakan *gadget*. Analisa data yang digunakan yaitu analisa univariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki perkembangan sesuai sebanyak 23 responden (63,9%), meragukan 10 responden (27,8%), dan penyimpangan 3 responden (8,3%).
2. “Peran Orantua Dalam Mengawasi Penggunaan *gadget* Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19”. (Hardiyanti, 2021)
- Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengambilan data *sampilng jenuh* didapatkan 152 responden. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Persamaan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, sama –sama mengidentifikasi peran orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak.

- likert.* Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar peran orang tua cukup baik sebanyak 107 (70,4%) responden.
3. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Bahasa Pada Anak Paud Di TK Miriam. (Pranoto, 2023)
- Persamaan tempat dan subjek.
- Penelitian ini menggunakan *cross sectional*. Sampel penelitian ini sebesar 83 orang tua (ayah/ibu) dan 83 anak. Variabel terdiri dari independen (intensitas penggunaan *gadget*) dan dependen (perkembangan bahasa). Analisa data menggunakan univariat dan bivariat. Hasil penelitian ini menunjukkan berbagai intensitas penggunaan *gadget*, responden memiliki perkembangan bahasa bicara dan bahasa yang normal 7 responden (8,4%). Sedangkan anak intensitas penggunaan *gadget* mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa sebesar

11 responden  
(13,3%). Uji  
hipotesis  
menggunakan  
Uji Chi-Square  
didapatkan nilai  
p-value 0,08  
( $P < 0,05$ ).