

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat, terutama dalam alat komunikasi. Teknologi diciptakan untuk memudahkan hidup manusia dengan berbagai inovasi seperti gadget, yang membantu mengefisienkan aktivitas sehari-hari. Macam *gadget* yaitu smartphone, laptop, tablet, kamera computer, dan lainnya. Dari berbagai macam *gadget* yang sering digunakan yaitu smartphone (Haq, 2021).

Pada era digital, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya dengan bermain *gadget* dari pada bermain di luar bersama teman sebayanya. *Gadget* atau gawai merupakan sebuah perangkat atau alat yang memiliki fungsi dan tujuan dengan penggunaan praktis dan sering dianggap hal baru (Tambunan & Batubara, 2020). Data dari Indonesia Internet *Provider Association* (2020) pengguna internet di Indonesia kuartal II mengalami kenaikan (73,7%) atau setara 196,7 juta pengguna dari total populasi 266,9 juta orang.

Menurut *World Health Organization (WHO)*, 5-25% anak prasekolah mengalami disfungsi otak ringan, termasuk gangguan perkembangan. Kementerian Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus maupun kasar, gangguan pendengaran, gangguan sosial dan emosional serta lambat berbicara. Sedangkan menurut Departemen Kesehatan, 85.779

(62,02%) anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Pamungkas, Indriani, Wulandari, & Rachmawan, 2023).

Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan *gadget* selain untuk belajar. Namun terkadang hal ini tidak di sadari oleh para orang tua, sehingga banyak sekali anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* hingga membuat anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik hingga masalah sosial dan emosional (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2024).

Penggunaan gadget pada anak prasekolah semakin meningkat diberbagai negara termasuk Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, penggunaan gadget di kalangan anak usia dini di Indonesia menunjukkan angka yang signifikan. Sekitar 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler, dan 35,57% sudah bisa mengakses internet. Jika dirinci per kelompok usia, Anak di bawah usia 1 tahun 5,88% telah menggunakan HP, dan 4,33% mengakses internet. Anak usia 1-4 tahun: 37,02% menggunakan HP, dan 33,80% mengakses internet. Anak usia 5-6 tahun: 58,25% menggunakan HP, dan 51,19% mengakses internet. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget meningkat seiring bertambahnya usia anak. Penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak prasekolah guna mencegah dampak negatif terhadap perkembangan mereka (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2024).

Berdasarkan Badan Pusat Statistika Provinsi Sumatera Barat tahun (2024) Jumlah Tk Negeri dan Swasta sebanyak 9.016 dan Data Badan Pusat Statistika Kota Padang tahun (2024) jumlah Tk sebanyak 1216, Negeri sebanyak 31, Swasta sebanyak 1185. Dari data yang di dapat dari wilayah kerja Puskesmas Andalas di Padang Timur terdapat beberapa TK di antaranya yaitu TK Adzkia 1, TK Adabiah dan TK Pertiwi 1 didapatkan TK Adzkia 1 memiliki persentase penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak.

Salah satu faktor yang mendorong anak untuk belajar tentang *gadget* adalah pengaruh orang tua. Anak tidak akan mengenal teknologi *gadget* jika mereka tidak melihat kegiatan orang tua di rumah. Biasanya, orang tua atau orang dewasa menggunakan *gadget* untuk mempermudah pekerjaan mereka. Namun, situasi ini berbeda dengan anak-anak yang cenderung mendapatkan perhatian dan pengasuhan. Jika orang tua tidak memberikan informasi atau tidak memiliki pemahaman yang baik tentang *gadget*, hal ini dapat memicu rasa penasaran anak terhadap teknologi tersebut. Selain itu, kesibukan orang tua dalam bekerja sering kali menyebabkan kurangnya perhatian kepada keluarga, bahkan mengabaikan kondisi anak (Sholihah, Allenidekania, & Rachmawati, 2022).

Orang tua berperan penting dalam mendampingi anak menggunakan *gadget* dikarenakan menurut teori kultivasi bahwa konten media dapat memengaruhi persepsi dan keyakinan anak yang berakibat pada perilaku mereka. Anak dengan paparan tinggi penggunaan layar elektronik akan berpendapat bahwa lingkungan mereka seperti yang berada pada media elektronik (Wong *et al.*, 2020). UNICEF (2020) menyarankan orang tua harus

menjadi panutan yang baik bagi anak mereka karena anak peniru yang hebat. *Bonding* dengan anak dapat diperoleh dengan interaksi, berpelukan dan bermain dari pada menggunakan media elektronik. Keluarga tidak harus menggunakan media sebagai penenang emosi anak karena akan membatasi perkembangan emosi anak sendiri.

Penelitian Viandari dan Susilawati yang berjudul peran pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah di TK Adhi Mekar Indonesia dan TK Bintang Besar ditemukan bahwa mayoritas subjek diasuh dengan pola asuh demokratis (53%). Sebagian besar subjek juga menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang rendah, dengan 36% berada pada kategori sangat rendah dan 31% pada kategori rendah. Hasil analisis statistik menggunakan ANCOVA menunjukkan bahwa pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama memiliki peran signifikan terhadap interaksi sosial anak prasekolah, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Secara terpisah, penggunaan *gadget* memiliki peran yang signifikan terhadap interaksi sosial anak dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), sementara pola asuh orang tua juga memiliki peran yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,022 ( $p < 0,05$ ). (Viandari & Susilawati, 2019).

Penelitian Ashfa Jauharoh yang berjudul Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Di RA Masyithah Wedarijaksa Pati didapatkan rata-rata pola asuh otoriter (4,0%) sebanyak 4 orang responden, pola asuh permissif (8,9%) dengan 9 orang responden. Sedangkan pola asuh demokratis (87,1%) dengan 88 orang. Sebagian besar anak tidak mengalami ketergantungan gadget yaitu 67,3%.

Hasil uji statistik menggunakan Spearman Rho menunjukkan nilai p-value = 0,000 dan  $r = -0,443$ , yang berarti ada hubungan signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak prasekolah. Korelasi tersebut bersifat negatif dengan kekuatan sedang, yang artinya semakin baik pola asuh orang tua (terutama pola asuh demokratis), maka semakin rendah tingkat kecanduan gadget pada anak. (Jauharoh, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Amalia Putri Ramadhani yang berjudul Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Ketergantungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah TK Taman Buah 1&2 di Kabupaten Tanggerang didapatkan bahwa dari pola asuh otoriter yang mengalami ketergantungan gadget, sebanyak 33 responden (40,2%) cukup dengan pola asuh otoriter yang mengalami ketergantungan gadget. Dari responden dengan pola asuh permisif sebagian besar yaitu sebanyak 31 responden (37,8%) memiliki anak yang mengalami ketergantungan gadget, sedangkan dari 18 responden dengan pola asuh demokrasi sebagian besar yaitu sebanyak 18 responden (22,0%) memiliki anak yang mengalami ketergantungan gadget. Hasil uji chi square ( $\chi^2$ ) diperoleh nilai p value 0,004 ( $< 0,05$ ) dengan menggunakan alpha 5% (0,05) dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan ketergantungan gadget. (Ramadhan, Solihati, & Septimar, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Adzkiya 1 Kota Padang didapatkan jumlah siswa TK sebanyak 82 orang siswa/i. Survey awal yang peneliti lakukan pada bulan maret, peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang tua responden didapatkan hasil survei mengungkapkan bahwa

pola asuh otoriter yang mencakup 10%, pola asuh permisif sebesar 40%, dan pola asuh demokratis yang paling banyak, yaitu 50%. Berkaitan dengan penggunaan *gadget* oleh anak-anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa 40% anak termasuk dalam kategori penggunaan *gadget* tinggi, sementara 30% anak berada dalam kategori penggunaan sedang, dan 30% lainnya tercatat dalam kategori penggunaan rendah.

Survei ini mengungkapkan adanya kecenderungan hubungan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* oleh anak. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan pola asuh permisif cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, mengarah pada penggunaan yang tinggi. Di sisi lain, anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis umumnya memiliki penggunaan *gadget* yang lebih terkontrol dan berkisar pada kategori sedang hingga rendah. Sementara itu, anak-anak dari orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter juga ditemukan dalam kategori penggunaan *gadget* yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya komunikasi dua arah dan kontrol yang berlangsung sepihak.

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di TK Adzkie 1 Kota Padang Tahun 2025”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada Anak Prasekolah di TK Adzkie 1 Kota Padang Tahun 2025”

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada Anak Prasekolah di TK Adzkia 1 Kota Padang Tahun 2025.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi penggunaan *gadget* pada Anak Prasekolah di TK Adzkia 1 Kota Padang Tahun 2025.
- b. Mengetahui distribusi pola asuh pada Anak Prasekolah di TK Adzkia 1 Kota Padang Tahun 2025.
- c. Mengetahui Hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak Prasekolah di TK Adzkia 1 Kota Padang Tahun 2025.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan untuk diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

##### a. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam penerapan ilmu metodologi penelitian dan mengumpulkan, menganalisis, menginformasikan data temuan tentang Hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada prasekolah.

##### b. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk menambah wawasan dan pengalaman serta ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian, mengolah, menganalisa, menginformasikan data

yang didapat dan diharapkan dapat menjadi tambahan referensi untuk penelitian tentang pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget*, selanjutnya jadi perbandingan untuk lebih lanjut mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

## 2. Praktis

### a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

### b. Bagi Tempat Penelitian

Dapat dijadikan sumber penelitian dan bahan bacaan selanjutnya dalam judul yang sama untuk meningkatkan pendidikan yang akan datang khususnya dalam pendidikan disekolah.

### c. Bagi Orang Tua

Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan pencerahan yang lebih mendalam tentang hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Selain itu, diharapkan juga dapat memperluas pengetahuan pembaca mengenai hal tersebut. Hal ini diharapkan mampu membantu orang tua untuk mengatur dengan bijak waktu anak-anak dalam bermain *gadget*, serta membimbing mereka menuju pertumbuhan dan perkembangan yang lebih optimal, terutama dalam hal perkembangan anak.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup ini membahas mengenai Hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Adzkia 1 Kota Padang Tahun 2025. Variabel independen pada penelitian ini adalah pola asuh orang tua sedangkan variabel dependen adalah penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Maret – Agustus di TK Adzkia 1 Kota Padang 2025. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak di TK Adzkia 1 Kota Padang yang berjumlah 82 anak. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 72 anak TK. Desain dalam penelitian adalah *cross sectional*. Jenis penelitian yang digunakan adalah analitik dengan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner *online* kepada orang tua responden. Data dianalisis secara univariat dan bivariat dengan uji statistik menggunakan *chi-square*  $p < 0,05$ .