

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

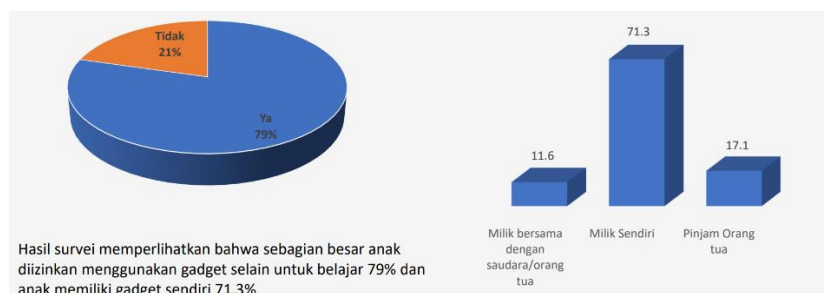
Pada era digital, lingkungan dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang cepat dengan membawa perubahan dan kemudahan bagi khalayak dalam menjalankan aktivitas. Hal tersebut dicirikan melalui berkembangnya bidang teknologi serta informasi yang sudah menyebar di berbagai kalangan masyarakat. *Gadget* salah satu dari kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. *Gadget* merupakan benda elektronik yang diproduksi dengan dilengkapi berbagai fitur dan aplikasi. Ada berbagai jenis *gadget* seperti *smartphone* atau *handphone*, tablet, laptop, dan lain-lain. Namun, *gadget* yang sangat sering digunakan sekarang adalah *smartphone*.



Gambar 1.1 Data Penggunaan *mobile phone* di Indonesia

Sumber : andi.link (Akses: 28 November 2022)

Berdasarkan data infografis pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa penggunaan aktif *mobile phone* di Indonesia melonjak kurang lebih 3,6 kali lipat dibanding tahun 2021. Peningkatan pemakaian *mobile phone* pada anak – anak serta remaja sejalan dengan peningkatan *mobile phone* pada masyarakat Indonesia.



Gambar 1.2 Hasil Survei KPAI

Sumber : kpai.go.id (Akses: 16 November 2022)

Berdasarkan pada gambar 1.2 hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia menunjukkan sekitar 79% anak diperbolehkan menggunakan *gadget* selain untuk belajar, serta 71,3% anak mempunyai *gadget* milik sendiri. Dilansir dari *website* kpai.go.id (*diakses* pada 17 November 2022), bahwa anak di bawah umur bisa marah dan jika diminta untuk melepaskan *smartphone* pada genggamannya. Komisioner Bidang Pornografi dan *Cybercrime* KPAI yaitu Margaret Aliyatul Maimunah, memohon kepada semua orang tua agar bisa lebih mewaspadaai adanya perilaku kecanduan dalam penggunaan *smartphone* pada anak.

Pendidikan adalah kunci sukses kemajuan suatu bangsa, melalui pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi dan *skill* yang memadai agar mampu menghadapi tantangan era persaingan global yang modern, penuh perubahan dan semakin berat. Dikutip dari news.detik.com (*diakses* pada 14 Februari 2023) bahwa di Kabupaten Sumedang tingkat pendidikan menjadi sorotan karena masih terbilang rendah. Sampai saat ini rata-rata lama sekolah masyarakat Sumedang hanya baru sampai kelas dua SMP. Dengan rendahnya pendidikan di Kabupaten Sumedang dapat berdampak pada pemahaman masyarakat khususnya orang tua akan bahayanya teknologi pada anak-anak. Pemahaman dan edukasi yang rendah pada orang tua mengenai dampak dari teknologi akan lebih meningkatkan anak-anak untuk terpapar teknologi.

TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang merupakan salah satu jenjang pendidikan anak usia dini swasta dengan akreditasi B yang berada di Kabupaten Sumedang, Kecamatan Sumedang Selatan. Adapun perbandingan keunggulan dengan TK lain yang ada di Kabupaten Sumedang bisa dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Perbandingan Keunggulan TK di Kabupaten Sumedang

No	Nama TK	Keunggulan
1.	TK Kemala Bhayangkari 22	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi strategis di tengah Kota - TK favorit di Kabupaten Sumedang - Mempunyai ciri khas pada seragam yaitu baju pocil dan menjadikan hal itu sebagai daya tarik tersendiri - Sistem pembelajaran sudah menggunakan <i>smartphone</i>, laptop, <i>edubox</i>, <i>playingtable</i>, dan <i>smartboard</i> - Terdapat ekskul yang beragam salah satunya drumband dan TK Kemala Bhayangkari merupakan TK yang pertama mempunyai ekskul <i>drumband</i> di Kabupaten Sumedang - <i>Field Trip</i> dan kunjungan tempat
2.	TK PGRI Tunas Harapan	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terhindar dari polusi - Pembelajaran pada keagamaannya diprioritaskan
3.	TK Kartika XIX – 24	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki ciri khas pada seragamnya yaitu pakaian loreng tentara - Membangun karakter kemandirian anak - Sering memberikan perbekalan kepada anak-anak terhadap lingkungan - Program Bus Kartika (Berbagi untuk semua)
4.	TK Aisyiyah Bustanul Athfal	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran keagamaan lebih diprioritaskan - Terdapat ekskul yang beragam - Kunjungan pabrik untuk menambah pengetahuan anak-anak

5.	TK Muslimat NU	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi berada pada lingkungan yang agamis - Mengedepankan nilai islam - <i>Field trip</i> dan kunjungan ke tempat – tempat umum
----	----------------	---

Pada penelitian ini, peneliti memilih TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang dibandingkan dengan TK lain yang ada di Kabupaten Sumedang karena pada TK ini memiliki keunggulan dalam lokasi yang letaknya sangat strategis berada di tengah kota, dalam sistem pembelajarannya TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang sudah menggunakan teknologi seperti *smartphone*, *laptop*, *edubox*, *playingtable*, dan *smartboard* untuk pembelajaran tertentu, mempunyai daya tarik tersendiri dengan seragam pocilnya karena anak-anak bila ditanya cita-cita salah satunya ingin menjadi polisi. TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang juga merupakan TK favorit dengan tingkat sosial menengah ke atas, dengan tingkat sosial menengah ke atas biasanya anak sudah di fasilitasi *smartphone* karena orang tua yang sibuk bekerja. Maka dari itu tingkat kecanduan *smartphone* pada anak memungkinkan akan lebih besar.

Diperoleh fenomena pada TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang bahwa orang tua memang sudah memberikan *smartphone* pada anak sejak dini. Didapatkan juga anak yang sudah memiliki *smartphone* milik sendiri dan mulai terpapar sejak usia dari tiga tahun. Anak menggunakan *smartphone* hanya untuk membuka *youtube kids* dan bermain *games*. Pada kondisi ini, orang tua memang mempunyai cara yang berlainan dalam memberikan batasan dalam penggunaan *smartphone*. Beberapa orang tua memberikan batasan menggunakan *smartphone* hanya bisa satu jam per hari, bahkan ada yang hanya 30 menit per hari. Terdapat orang tua yang menjelaskan bahwa pada saat ini anak memang sudah kecanduan *smartphone*, hal itu karena ia mengetahui bahwa di saat *smartphone* sedang di *charger* anak tetap menggunakannya walaupun orang tua sudah memberikan teguran pada anaknya agar anak bisa bermain dengan lingkungan dan teman – temannya.

Perlu diketahui bahwa anak usia prasekolah merupakan anak usia umur 4 tahun sampai 6 tahun yang sedang menanamkan berbagai potensi dan karakteristik untuk proses perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan selanjutnya (Puspita, Sutinah, & Ulfah, 2018, hal. 140-141). Sedangkan menurut Nujulah & Kurnia (2018,

hal. 90) bahwa anak usia prasekolah merupakan anak yang berada dalam masa keemasan serta sedang menjalani proses perkembangan sosial, fisik dan mental yang harus dipahami dan dididik dengan penuh perhatian. Pada usia prasekolah ini adalah masa terpenting, karena masa yang tidak bisa diulangi.

Dalam tulisan “*The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*”, Marshall McLuhan mengemukakan untuk pertama kalinya mengenai Teori Determinisme Teknologi pada tahun 1962. Menurut McLuhan dikutip dari (Febriana, 2018, hal. 14) bahwa teori ini menjelaskan bagaimana manusia menjalani kehidupannya, khususnya dalam interaksi sosial yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang digunakan oleh masyarakat keseluruhan. Determinisme teknologi ini bermula dari anggapan bahwa teknologi merupakan faktor dalam mengatur masyarakat. Menurut Daniel Chandler dikutip dari (Santoso, Munawi, & Sukmawati, 2019, hal. 587-588) mengelompokkan menjadi empat asumsi dasar, yakni *Reductionistic, Monistic, Neutralizing, dan Technological imperative*.

Teori determinisme teknologi menjelaskan perkembangan masyarakat sejalan dengan perkembangan teknologi dan komunikasi sehingga memunculkan banyak aplikasi dan fitur baru. Dengan adanya teknologi komunikasi dalam hal ini *smartphone*, telah menjadikan teknologi yang memegang kendali atas manusia. Walaupun *smartphone* mempunyai banyak manfaat, tetapi dengan adanya aplikasi dan fitur – fitur yang terdapat di *smartphone* dapat membuat anak tidak akan merasa bosan dan bisa menghabiskan waktu seharian. Tanpa disadari saat ini anak lebih memilih berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan harus berinteraksi dengan lingkungannya, hal ini dapat membuat anak menjadi kecanduan dengan *smartphone*. Sehingga, peran pola asuh orang tua kepada anak benar-benar penting untuk dilakukan dengan adanya teknologi komunikasi, yaitu *smartphone* menjadi tantangan yang berat bagi orang tua. Dampingan dan pengawasan dari orang tua hendak menjadi hal yang utama untuk menjauhkan anak dari kecanduan *smartphone*.

Pada era digital, tidak mudah untuk menghindari penggunaan *smartphone* pada anak karena memang pada saat ini zaman menuntut untuk dapat menguasai teknologi. Orang tua juga didorong untuk memperkenalkan dan memberikan teknologi pada anak sejak dini akan tetapi disisi lain penggunaan *smartphone* tanpa adanya arahan dan batasan dari orang tua dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan (Rahmawati & Latifah, 2020, hal. 76). Orang tua juga banyak yang menganggap bila memberikan

smartphone pada anak adalah hal yang wajar pada saat ini, karena orang tua memandang bahwa saat ini merupakan era digital yang zamannya serba menggunakan teknologi. Menurut Akademi Dokter Anak Kanada yang dikutip dari (Rahayu, Elan, & Mulyadi, 2021, hal. 203) menegaskan bahwa anak usia 0 sampai 2 tahun sebenarnya tidak diperbolehkan terpapar teknologi sedikit pun, anak umur 3 sampai 5 tahun mesti ditentukan sebatas satu jam per hari, serta anak umur 6 sampai 18 tahun ditentukan sebatas dua jam per hari. Tetapi, kenyataannya di Indonesia sendiri masih banyak anak usia dini yang melebihi batasan tersebut.

Penggunaan *smartphone* pada anak sebenarnya bukan dari *smartphone* itu sendiri, melainkan dari konten di dalamnya yang bisa dipakai anak untuk menonton video dan bermain *games*, memang fitur tersebutlah yang sering digunakan oleh anak - anak. Orang tua memberikan *smartphone* pada anak biasanya di saat anak sedang bosan atau orang tua yang sedang sibuk, hal tersebut merupakan hal yang dianggap sederhana tetapi dampaknya sangat buruk bagi anak. Jika anak sedang merasakan bosan maka anak akan kabur dari rasa ketidaknyamanan dengan memainkan *smartphone* untuk bermain *games* dan menonton video, hal tersebut yang menjadi awal dari anak bisa kecanduan *smartphone*.

Kecanduan penggunaan *smartphone* adalah sikap ketergantungan *smartphone* yang berdampak pada aktivitas dan kurangnya kontrol diri, sehingga dapat menyebabkan penggunaannya sangat asyik. Ditambah dengan fitur dan aplikasi yang membuat para pengguna menjadi lebih nyaman menggunakannya bahkan bisa menghabiskan waktu beberapa jam sampai seharian hanya untuk bermain *smartphone* saja (Hidayanto, Rosid, Ajjah, & Khoerunnisa, 2021, hal. 75). Kecanduan *smartphone* menurut Kwon (2013) dalam artikel yang berjudul “*Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS)*” memiliki enam karakteristik di antaranya, yaitu *daily life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyberspace oriented relationship*, *overuse*, dan *tolerance*.

Sebenarnya, *smartphone* mempunyai dampak positif dan tidak hanya perihal dampak negatif. Penggunaan *smartphone* dapat berdampak positif seperti halnya anak dapat mengatur kecepatan dalam bermain, dapat mengatur strategi saat memainkan permainan, serta kemampuan otak kanan anak dapat meningkat jika dalam penggunaannya dalam pengawasan orang tua. Disisi lain banyaknya dampak positif yang diberikan, penggunaan *smartphone* memiliki dampak negatif yang akan

menghambat perkembangan anak. Radiasi pada *smartphone* merupakan salah satu dampak negatif yang dapat membahayakan saraf otak anak apabila dalam pemakaiannya berlebihan. Bahkan, *smartphone* dapat mengurangi daya aktif dan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain (Itsna & Rofi'ah, 2021, hal. 62). Sosok yang mampu untuk mencegah serta mengatasi anak dari kecanduan *smartphone* yang akan berpengaruh buruk dalam perkembangan anak khususnya pada anak prasekolah, yaitu orang tua sendiri.

Orang tua memang pengasuh pertama dan terpenting dalam kehidupan seorang anak dan bisa menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan anak. Menurut Djamarah (2020, hal. 51) kebiasaan orang tua, terutama ibu serta ayah, dalam membimbing, mengasuh, serta memimpin anak dalam sebuah keluarga merupakan pola asuh orang tua dalam keluarga yang dinyatakan dalam buku "*Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*". Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa pola asuh menjadi upaya orang tua agar melahirkan kepribadian anak sesuai dengan harkat serta kaidah yang baik. Pola asuh orang tua bersifat relatif konsisten sepanjang waktu. Dengan demikian, anak bisa mengalami efek negatif serta positif yang didapatkan dari perilaku orang tua. Setiap keluarga mempunyai cara masing-masing dalam melaksanakan pola asuh kepada anak. Hal ini disebabkan oleh cara sendiri yang dimiliki orang tua untuk dapat mendidik dan membimbing anak dengan sebaik – baiknya. Pola asuh yang digunakan juga bervariasi tergantung pada jenis kepemimpinan orang tua. Menurut Hurlock, terdapat tiga macam pola asuh orang tua yang dikutip dari (Haryono, Anggraini, & Muntomimah, 2018, hal. 2), yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, serta pola asuh permisif.

Kaitan kecanduan *smartphone* dengan pola asuh orang tua pada anak usia prasekolah, anak usia prasekolah merupakan anak yang sedang tumbuh dan berkembang sangat cepat. Maka, dengan penerapan pola asuh yang tepat akan membangun anak menjadi individu yang mempunyai kepribadian yang akan mempengaruhi sikap dan perilakunya (Amalia & Hamid, 2020, hal. 228) dalam artikel yang berjudul *Adiksi Smartphone, Kesehatan Mental Anak, Dan Peranan Pola Asuh*. Pola asuh permisif adalah salah satu dari tiga macam pola asuh orang tua yang kemungkinan anak akan memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi karena orang tua cenderung membebaskan anaknya, begitu pun dengan kebebasan menggunakan *smartphone*.

Perlu membedakan penelitian ini dengan penelitian lebih dahulu, penelitian serupa pernah dilakukan oleh Ibrahim, Erhamwilda, & Inten (2022) dengan judul “*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Kepada Anak terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun di Kec. Cibeunying Kidul*”. Penelitian ini berfokus pada pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara anak yang menyimpulkan bahwa banyak orang tua yang menggunakan pola asuh demokratis dalam penggunaan *gadget* pada anak usia 3 sampai 4 tahun. Orang tua pun mampu mendidik meskipun orang tua memberikan *gadget*, tetapi orang tua tidak akan lepas dari tanggung jawab meskipun mereka mempunyai kesibukan masing-masing dengan membuktikan bahwa pengasuhan orang tua di Kecamatan Cibeunying Kidul sudah baik karena perkembangan bicara anak sudah sesuai dengan perkembangan usianya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Widiastiti & Agustika (2020) dengan judul “*Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua*”, memfokuskan penelitiannya pada tingkatan penggunaan *gadget* yang menjelaskan jika pola asuh orang tua tidak sesuai maka penggunaan *gadget* oleh anak dapat mengalami peningkatan. Pendampingan orang tua akan penggunaan *gadget* bila digunakan dengan baik akan berdampak positif, dan jika orang tua tidak melakukan upaya pengontrolan pada penggunaannya akan mengarah pada hal yang negatif.

Berdasarkan pernyataan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk meneliti hubungan pola asuh orang tua untuk mengetahui macam pola asuh yang digunakan oleh orang tua dengan tingkat kecanduan *smartphone* pada anak prasekolah. Dengan demikian, peneliti hendak menjalankan penelitian dengan judul “**Hubungan Pola Asuh Orang tua Dengan Tingkat Kecanduan Penggunaan *Smartphone* pada Anak Prasekolah TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang menjadi batasan pada penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas, yaitu :

Seberapa besar hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* pada anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang?

1.3 Tujuan Penelitian

Dapat ditentukan berlandaskan permasalahan yang telah diidentifikasi bahwa dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *smartphone* pada anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam sebuah penelitian terhadap manfaat yang berguna yang diperoleh dari penelitian tersebut untuk memberikan informasi, pada sisi :

1.4.1 Aspek Akademis

Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu mengetahui mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* pada anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang.

1.4.2 Aspek Praktis

- a. Memberikan gambaran mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* pada anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang.
- b. Dapat dijadikan acuan untuk orang tua dari anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang dalam mengatasi kecanduan *smartphone* pada anak.
- c. Dapat membantu peneliti dalam memperoleh informasi mengenai tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* pada anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 22 Sumedang.
- d. Hasil penelitian dapat memberikan gambaran untuk penelitian selanjutnya terkait pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan penggunaan *smartphone* di kalangan anak prasekolah.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

1.5.1 Waktu

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Menentukan topik dan judul	■							
2.	Pra penelitian (observasi)		■						
3.	Penyusunan proposal		■	■					
4.	Desk Evaluation				■				
5.	Penelitian (Google Form/Angket)					■			
6.	Pengolahan Hasil Penelitian						■	■	
7.	Sidang Akhir								■

Sumber : Olahan Peneliti (2022)

1.5.2 Lokasi Penelitian

Peneliti menentukan lokasi di Kabupaten Sumedang tepatnya di TK Kemala Bhayangakri 22, Jln. Prabu Geusan Ulun No. 04 Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang yang dilakukan menggunakan angket atau google form.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab pertama mendeskripsikan gambaran umum terhadap latar belakang masalah, rumusan masalah, serta kegunaan dari penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua menjelaskan mengenai teori yang digunakan untuk topik penelitian, kerangka pemikiran, penelitian terdahulu, serta ruang lingkup.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga menjelaskan untuk jenis penelitian yang dilakukan, operasionalisasi variabel, menentukan jumlah populasi dan sampel, uji validitas serta reliabilitas, kemudian teknik analisis data.

BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Bab empat memaparkan untuk hasil penelitian dan pembahasan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab lima menjelaskan kesimpulan yang didapatkan dari hasil dan pembahasan penelitian, serta saran untuk penelitian berikutnya.