

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Anak usia dini merupakan masa-masa emas (golden age) dimana memerlukan perhatian yang lebih khusus karena memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dibandingkan masa remaja dan dewasa, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang menarik dan lebih fokus. Dikatakan masa-masa emas (golden age) adalah periode paling penting dalam kehidupan anak, yang berlangsung dari masa dalam kandungan hingga sebelum masuk ke sekolah dasar. Menurut Jonathan D.Schaefer, Theresa W.Cheng, Erin C Dunn: “*Sensitive periods in development and risk for psychiatric disorders and related endpoints: a systematic review of child maltreatment findings*” (2022) Studi sistematis observasional mengenai bagaimana maltrikasi masa anak mempengaruhi risiko psikopatologi; apakah ada periode-waktu tertentu di mana maltrikasi memiliki dampak paling besar.

Penulis “The power of predictability – patterns of signals in early life shape neurodevelopment and mental health trajectories” (Davis et al.) Artikel review 2024 oleh Davis dan kolega Membahas bagaimana ketidakpastian dalam sinyal lingkungan (oleh pengasuh / orang tua) sangat mempengaruhi perkembangan saraf dan emosional, terutama di masa awal (infancy / toddlerhood) sebagai periode sensitif. Pendampingan untuk anak-anak dari orangtua perlu ditingkatkan sejak usia dini, dan stimulasi yang tepat diperlukan agar anak-anak kecil dapat tumbuh dan berkembang hingga mencapai potensi penuh mereka. Sehingga anak akan terasah untuk berpikir kreatif, karena dengan kreatifitas memungkinkan manusia berkualitas dalam hidupnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)¹ adalah upaya untuk mendidik anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan stimulasi pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental mereka, sehingga mereka siap untuk

melanjutkan pendidikan lebih lanjut, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.

Teknologi telah berkembang pesat selama revolusi digital ini, termasuk penciptaan perangkat-perangkat baru. Dari kalangan atas hingga kalangan bawah, hampir setiap lapisan masyarakat telah terpengaruh oleh sisi positif dan negatif dari media informasi dan kemajuan teknologi. Mengingat kemajuan teknologi di era digital saat ini, perkembangan anak prasekolah akan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan stimulasi yang mereka terima, baik kita menyadarinya maupun tidak.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan gadget oleh anak-anak merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi mereka saat ini. Tidak diragukan lagi bahwa perkembangan anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Sunita & Mayasari (2018) menemukan bahwa anak-anak merasa nyaman dan menyukai penggunaan gadget karena perangkat tersebut menyediakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, fleksibel, dan beragam. Hal ini mendorong anak-anak untuk terus menggunakan perangkat tersebut dan bahkan dapat menyebabkan kecanduan. Keluarga inti menjadi pilar utama dalam melakukan pendidikan yang baik agar efek buruk yang ditimbulkan perkembangan revolusi digital tidak terjadi.

Dalam memberikan pendidikan yang sesuai kepada anaknya tidak terlepas dari peran kedua orang tua. Akan tetapi peran kedua orang tua di setiap era perubahan juga ikut mengalami suatu perubahan. Orang tua juga menghadapi perbedaan dalam pendidikan yang mereka berikan kepada anak-anak karena kehidupan anak-anak di era digital tentu saja sedikit berbeda dengan kehidupan anak-anak pada tahun 1980-an. Karena anak-anak tidak akan terpapar teknologi gadget jika mereka tidak melihat orang tua mereka di rumah, salah satu faktor yang mempengaruhi kemahiran anak-anak dalam menggunakan gadget adalah orang tua mereka.

Meskipun anak-anak sering ditinggalkan dalam perawatan orang tua atau pengasuh lain, orang tua atau dewasa menggunakan teknologi untuk memudahkan aktivitas sehari-hari mereka. Karena itu, anak-anak mungkin semakin tertarik pada teknologi yang disebut gadget jika orang tua mereka gagal menjelaskan atau mendidik mereka tentang hal itu. Karena kewajiban kerja, orang tua sering memberikan perhatian kurang pada keluarga mereka, dan kadang-kadang mereka mungkin mengabaikan kesejahteraan anak-anak mereka.

Setiap keluarga memiliki pendekatan unik dalam mendidik anak. Sikap dan perilaku anak dalam interaksi sehari-hari dengan keluarganya mencerminkan gaya pengasuhan orang tua. Orang tua menggunakan berbagai filosofi pengasuhan, termasuk otoriter, demokratis, dan permisif (Yusuf, 2017). Arti dari ketiga filosofi pengasuhan ini berbeda-beda. Pengasuhan otoriter melibatkan mendidik anak untuk mengikuti keinginan orang tua tanpa kompromi dari kedua belah pihak, pengasuhan demokratis melibatkan keterlibatan orang tua dan anak melalui konsultasi, sedangkan pengasuhan permisif memberikan kebebasan kepada anak tanpa pengawasan orang tua.

Pengasuhan orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan untuk anak saat pemakaian gadget sehingga dapat mengurangi tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah. Karena teknologi dapat memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak, penting bagi orang tua untuk menerapkan teknik pengasuhan yang tepat saat mengajarkan dan memantau penggunaan teknologi oleh anak-anak.

Agar anak-anak mereka dapat menggunakan teknologi secara lebih efektif dan dengan perhatian yang lebih besar , orang tua harus memantau respon anak-anak mereka dan persepsi diri yang positif. Untuk memahami dampak negatif penggunaan perangkat gadget oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua, maka beberapa peneliti melakukan penelitian hubungan antara gaya pengasuhan dan penggunaan gadget oleh anak-anak.

Tujuan penelitian adalah menerapkan gaya pengasuhan permisif karena gaya ini mendorong kemandirian dengan memberikan anak-anak lebih banyak kebebasan untuk melakukan apa yang mereka inginkan dengan sedikit pengawasan (Fetty & Ristiawanti, 2018). Selain itu, pendekatan pengasuhan permisif digunakan untuk menganalisis bagaimana gaya ini cenderung memanjakan, mengabaikan, dan kurang pengawasan, sehingga anak-anak memiliki waktu tak terbatas untuk menggunakan *gadget*.

Peneliti melakukan pengamatan di BKB Paud Kuntum Melati dan menemukan ada seorang anak yang kecanduan *gadget*. Anak paling kecil di lingkungan keluarganya sehingga anak ini sangat di manja dan apa saja di turuti, orangtuanya tidak tega jika tidak menuruti keinginan anak ini. Sedangkan kakak-kakaknya sudah dewasa, memiliki kesibukan masing-masing. Karena kesibukan orangtuanya sehingga dalam penggunaan *gadget* tidak di kontrol maupun dibatasi.

Oleh karena itu peneliti ingin mengamati lebih dalam tentang kondisi tersebut dan peneliti tertarik untuk meneliti “Dampak kecanduan *gadget* pada perkembangan anak”.

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang di atas fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak kecanduan *gadget* pada perkembangan anak?
2. Bagaimana kemampuan kontrol dari orangtua untuk membatasi menggunakan *gadget*?

C. Fokus Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kecanduan *gadget* pada perkembangan anak usia 5-6 tahun. Fokus masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kecanduan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kecanduan gadget mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana kecanduan gadget mempengaruhi perkembangan fisik anak usia 5-6 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan sosial emosional anak yang kecanduan *gadget*.

Perilaku Anak merujuk pada tindakan atau reaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk interaksi dengan orang lain, objek, dan situasi. Perilaku anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan, pengalaman, dan karakteristik individu.

Contoh perilaku anak:

- Bermain dengan teman
- Menangis ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkan
- Berbicara dengan orang tua

Perkembangan Anak merujuk pada proses perubahan dan pertumbuhan yang terjadi pada anak seiring dengan waktu, termasuk perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti genetik, lingkungan, dan pengalaman.

Contoh perkembangan anak:

- Perkembangan fisik: anak belajar berjalan, berlari, dan melakukan aktivitas fisik lainnya
 - Perkembangan kognitif: anak belajar memahami konsep angka, huruf, dan memecahkan masalah
 - Perkembangan sosial-emosional: anak belajar mengenali dan mengelola emosi, serta berinteraksi dengan orang lain
2. Untuk menjabarkan perkembangan anak ketika sudah kecanduan *gadget* di BKB Paud Kuntum Melati.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Para ilmuan dapat memahami penguatan teori tentang membatasi kemajuan teknologi di era revolusi
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Masyarakat dan Keluarga

Orangtua dapat memahami betapa pentingnya untuk memahami perkembangan anak untuk dapat memberikan pola asuh yang seimbang. Sikap *permisif* memiliki dampak negatif dalam diri anak.
 - b. Bagi Peneliti

Makna pengetahuan dan wawasan yang nyata dilapangan menjadi guru yang terbaik dalam penguasaan keilmuan yang berkaitan dengan pengembangan kontrol diri anak terhadap kecanduan *gadget*.

