

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, setiap masyarakat telah menyaksikan kemajuan dalam teknologi dan informasi. Hal ini ditunjukkan dengan meluasnya penggunaan *gadget* di berbagai lapisan masyarakat. Salah satu *gadget* yang sering digunakan oleh khalayak masyarakat adalah *smartphone* (ponsel pintar). Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa dan remaja bahkan anak usia prasekolah kini sudah dapat menggunakannya. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% sudah mengakses internet. Secara rinci 5,88% anak di bawah usia 1 tahun telah menggunakan *gadget*, sedangkan 4,33% di usia yang sama sudah mengakses internet.

Secara umum, penggunaan *gadget* sudah dimulai sejak anak berusia 1 tahun. Pada kelompok usia 1-4 tahun 37,02% menggunakan *gadget* dan 33,80% mengakses internet, sementara pada usia 5-6 tahun angka meningkat menjadi 58,25% dan 51,19%. Pada wilayah tertinggal, anak berusia 13–14 tahun dilaporkan memiliki tingkat penggunaan media sosial yang berlebihan<sup>1</sup>. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sudah menjadi bagian dari keseharian anak. Kemudian menurut *American Association of Pediatrics* (AAP) dalam Ambarita dengan judul mengatakan bahwa media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%)<sup>2</sup>.

Fenomena penggunaan *gadget* pada anak juga terlihat di lingkungan Kelurahan Cipinang Melayu, Jakarta Timur. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, banyak anak-anak usia prasekolah yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* dalam waktu lama setiap harinya, bahkan sejak usia dua

---

<sup>1</sup> Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, “Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital”, diakses pada 21 Oktober 2025, <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>

<sup>2</sup> A. Ambarita, M. M., Usemahu, N. Y. P., & Sinaga, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini” 1, no. 1 (2021). p. 2.

tahun. Anak-anak sering kali menggunakan gadget untuk menonton video di YouTube atau bermain game, dan terlihat lebih fokus pada layar dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar. Banyak orang tua membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa adanya batasan durasi yang jelas, hal tersebut bertujuan agar anak tidak rewel saat orang tua melaksanakan aktivitasnya. Dalam hal ini, orang tua memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengawasan dan pengendalian dari orang tua terhadap penggunaan gadget masih rendah, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah khususnya pada rentang usia 4-5 tahun yang sesuai dengan tahap praoperasional menurut teori kognitif Piaget sangat perlu mendapatkan pengawasan ketat. Pada tahap ini, anak sedang mengembangkan kemampuan simbolik dan bahasa, serta mulai memahami lingkungan sekitar melalui eksplorasi dan interaksi sosial<sup>3</sup>. Pada tahap ini, anak sangat sensitif terhadap stimulasi dari lingkungan. Oleh karena itu, paparan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan otak, mengganggu kemampuan berbahasa, menurunkan kemampuan sosialisasi, serta berpengaruh terhadap perkembangan emosional. Anak yang terlalu lama menggunakan gadget cenderung mengalami gangguan tidur, kesulitan berkonsentrasi, keterlambatan perkembangan motorik halus, dan bahkan kecanduan. Maka dari itu, pengawasan dan pendampingan orang tua sangat diperlukan agar penggunaan gadget tetap sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Penggunaan gadget pada anak sangat erat kaitannya dengan gaya pengasuhan orang tua. Menurut Baumrind, terdapat tiga gaya utama dalam pengasuhan, yaitu *authoritative*, *authoritarian*, dan *permissive*<sup>4</sup>. Orang tua dengan gaya pengasuhan *authoritative* cenderung hangat namun tegas, memberikan batasan yang jelas sambil tetap menghargai kebutuhan anak. Gaya ini berpotensi membantu anak mengembangkan disiplin diri dan

<sup>3</sup> Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (Paris: Routledge, 2001). p. 52

<sup>4</sup> Diana Baumrind, "Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior," *Child Development* 37, no. 4 (2011): 889–892, <http://www.jstor.org/stable/1126611>.

kemampuan sosial yang baik, termasuk dalam mengatur waktu penggunaan gadget. Sebaliknya, gaya pengasuhan *authoritarian* bersifat kaku dan menuntut kepatuhan tanpa komunikasi yang hangat, sedangkan gaya pengasuhan *permissive* memberikan kebebasan penuh kepada anak tanpa batasan yang jelas, termasuk dalam penggunaan gadget. Perbedaan gaya pengasuhan ini akan memengaruhi bagaimana orang tua mengawasi dan mengontrol durasi anak menggunakan gadget di rumah.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, kajian yang secara spesifik meneliti hubungan antara gaya pengasuhan orang tua dan durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah masih terbatas, terutama di wilayah perkotaan seperti Cipinang Melayu. Banyak orang tua belum menyadari bahwa pola pengasuhan yang diterapkan memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan rekomendasi Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menegaskan bahwa anak usia dini perlu dibatasi secara ketat dalam penggunaan *gadget*. Anak usia 2-5 tahun maksimal satu jam per hari dengan pengawasan langsung dari orang tua<sup>5</sup>. Ketentuan ini dibuat karena pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik, kognitif, maupun sosial-emosional. Selain itu, IDAI juga menegaskan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Kemudian *American Association of Pediatrics* (AAP) juga menyebutkan bahwa durasi aman bagi anak saat menggunakan gadget yakni anak usia 2-5 tahun maksimal hanya 1 jam per hari<sup>6</sup>. Faktanya, anak-anak menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari yang direkomendasikan<sup>7</sup>.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran durasi penggunaan gadget anak 4-5 tahun berdasarkan gaya pengasuhan orang

<sup>5</sup> Ikatan Dokter Anak Indonesia, “Keamanan Menggunakan Internet bagi Anak”, 09 Mei 2014, diakses pada 29 April 2025 pukul 21.58., <https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/keamanan-menggunakan-internet-bagi-anak>

<sup>6</sup> American Academy of Pediatrics, *Screen Time Guidelines*, Q&A Portal, diperbarui 22 Mei 2025, diakses 15 Oktober 2025, <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/qa-portal/qa-portal-library/qa-portal-library-questions/screen-time-guidelines/>

<sup>7</sup> Muhimmatul Hasanah, “Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak,” (2017), p. 211.

tua di Kelurahan Cipinang Melayu Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai durasi penggunaan *gadget* dan gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Variasi gaya pengasuhan menyebabkan perbedaan durasi penggunaan *gadget*
2. Anak yang menggunakan *gadget* dalam jangka panjang dan terus menerus
3. Anak menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari waktu yang direkomendasikan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi agar pembahasan tidak melebar dan lebih mengarah, maka peneliti membatasi masalah. Penelitian ini dibatasi pada tiga gaya pengasuhan orang tua yaitu *authoritative parenting* (tegas dan hangat), *authoritarian parenting* (hangat tetapi tidak tegas), *permissive parenting* (hangat tetapi tidak tegas). Selanjutnya, durasi penggunaan *gadget* anak yang diukur berdasarkan waktu yang dihabiskan dalam satu hari maksimal >120 menit per hari. Dalam penelitian ini, penelitian tidak menelaah jenis aplikasi, konten yang diakses, maupun jenis perangkat yang digunakan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana lamanya penggunaan *gadget* berhubungan dengan variabel lain yang dikaji, yaitu gaya pengasuhan orang tua. Penelitian dilaksanakan di wilayah Kelurahan Cipinang Melayu, Jakarta Timur yang dibatasi pada lima RW yaitu RW 005, RW 009, RW 011, RW 012, dan RW 013 dengan populasi orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Durasi Penggunaan *Gadget* Anak Usia 4-5 Tahun

berdasarkan Gaya Pengasuhan Orang Tua di Kelurahan Cipinang Melayu Jakarta Timur? ”.

#### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk meperoleh data empiris mengenai gambaran durasi penggunaan *gadget* anak usia 4-5 tahun yang dikelompokkan berdasarkan gaya pengasuhan orang tua (*authoritative, authoritarian, dan permissive*) di Kelurahan Cipinang Melayu.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penelitian mengenai teknologi dan penggunaan *gadget* pada anak usia 4-5 tahun, sehingga dapat menjadi landasan bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang

1. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai gaya pengasuhan orang tua dalam mengatur durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

2. Bagi peneliti lain

Selanjutnya hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam menentukan strategi pengasuhan berbasis literasi digital yang berhubungan dengan durasi penggunaan *gadget* anak usia 4-5 tahun berdasarkan gaya pengasuhan orang tua.