

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan teknologi dunia, hal serupa juga terjadi di Indonesia. Hal ini terutama berlaku pada gawai yang kini hadir dengan berbagai macam jenis dan variasi. Bahkan, setiap tahunnya ada dua jenis gawai baru yang bisa diperkenalkan. Mengingat betapa luasnya penggunaan teknologi ini, sebagian besar masyarakat jika bukan mayoritas telah mengadopsinya saat ini.

Orang-orang di usia akhir remaja, yang menggunakan teknologi ini, ada juga beberapa orang lansia yang menggunakannya. Berbeda dengan zaman dahulu, anak-anak zaman sekarang lebih banyak menggunakan gawai dan menggunakannya tanpa ada hambatan. Bukan hanya anak TK dan SD saja yang menggunakannya, anak-anak berusia 3 tahun juga telah belajar cara menggunakan gawai.¹

Istilah “gawai” ialah bahasa Indonesia untuk perangkat elektronik dalam ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan. Perbedaan terpenting antara satu perangkat elektronik dengan perangkat elektronik lainnya selalu disebut sebagai “kebaruan”. Saat ini, perangkat ini terus beroperasi dengan menimbulkan kerusakan. Teknologi

¹ Arfina Indah Azwi, Yenni Yenni, and Okta Vianis, “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *REAL in Nursing Journal* 5, no. 1 (2022): 24–36.<http://dx.doi.org/10.32883/rnj.v5i1.1507.g632>

modern membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis, gawai juga memiliki jangkauan yang besar.

Pola asuh orang tua memiliki pemahaman yang kuat tentang cara memberikan didikan yang benar pada anak yang dapat memberikan pengasuhan yang aman kepada anak tersebut, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami sepenuhnya semua aspek perkembangannya. Pola asuh orang tua mempunyai peranan yang sangat penting. Teknologi yang semakin banyak digunakan oleh gawai memungkinkan anak usia dini untuk menggunakan sendiri gawai tersebut secara rutin. Berkat beragam fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, dan fleksibel, anak-anak menjadi nyaman menggunakan gawai.

Bagi anak-anaknya, orang tua berperan sebagai orang tua pertama dan utama. Orang tua disebut sebagai guru pertama karena ia pertama kali memperkenalkan, memberi petunjuk, dan mendidik anak, sebelum anak tersebut diperkenalkan dengan lingkungan yang lebih luas dibandingkan lingkungan tempat ia dibesarkan.

Sebuah gawai pintar telah terdeteksi di area sekitar, dan pengguna gadget anak-anak usia dini pun sekarang dapat mengaksesnya. Untuk memastikan seorang anak dapat aman saat menggunakan suatu gawai, maka orang yang lebih tua harus selalu mengawasi anak dan memberikan bimbingan atau peringatan. Dengan bantuan dan bimbingannya, anak akan

lebih mudah cara menggunakan suatu gawai yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan akses pada suatu aplikasi yang bermanfaat.²

Ada satu kebutuhan yang penting dan mendesak saat ini keinginan generasi tua untuk melindungi anak-anak. Sebagai orang dewasa, kita harus menggunakan pemikiran kreatif untuk memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya untuk pengasuhan dan pendidikan anak. Kita tidak boleh hanya melihat dampak negatif dari kemajuan teknologi atau gawai yang digunakan anak-anak. Sangat sulit membesarkan anak pendekatan itu perlu, karena mereka sadar akan permasalahan anak di rumah, maka orang-orang dalam rumah tangga sangat berperan penting dalam membesarkan anak. Meski sudah bersekolah, orang tua perlu memahami situasi anak dalam 24 jam.

Orang tua disebut juga sebagai guru utama karena informasi yang diberikannya sangat menentukan bagi perkembangan dan kehidupan sehari-hari anak di masa-masa berikutnya. Orang tua mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap keberhasilan mendidik anak. Jika keluarga anak mendukung dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran bagi anak, maka besar kemungkinan anak tersebut akan mencapai standar yang tinggi.

Begitu pula jika orang tua tidak kooperatif dan tidak mempunyai semangat yang sama terhadap kegiatan belajar anak, baik yang dilakukan di dalam rumah maupun di luar, maka anak akan sulit menyelesaikannya

² Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6, no. 1 (2021): 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>

kinerja yang bagus. Suasana rumah, hubungan yang harmonis antar anggota keluarga dan kondisi ekonomi keluarga semuanya dapat berkontribusi dalam meredam atau meningkatkan aktivitas dan hasil perkembangan anak. Dari Abu Hurairah R.A berkata, Rasulullah Saw bersabda.³

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Dalam islam, fitrah merujuk pada keadaan asal manusia yang suci dan murni, yang cenderung mengenal dan menyembah Tuhan (Allah). Fitrah ini menggambarkan bahwa setiap manusia memiliki potensi untuk memahami dan menerima kebenaran, serta memiliki kecenderungan alami untuk menyembah Tuhan. Hadis ini juga menekankan bahwa meskipun setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orang tuanya yang akan membentuk keyakinan anak tersebut. Hadis ini juga mengingatkan orang tua mempunyai tanggung jawab untuk mengantarkan anak-anaknya sampai sukses dan bagi orang tua penting memahami dan memperhatikan perkembangan anak.

Seperti penelitian yang dilakukan Ni Luh Gede Mita Widiastiti dan Gusti Ngurah Sastra Agustika pada tahun 2020, tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang berjudul intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini ditinjau dari pola asuh orang tua, Berdasarkan hasil penelitian ini disebutkan bahwa penggunaan gawai pada batas usia 4-6 tahun disebabkan oleh kurangnya kematangan penggunaan teknologi oleh anak-anak

³ Shahih Muslim, Hadist No. 2659, Kitab Al-Qadr, Bab Fitrah, Hadist nomor 25.

keturunan Asia. Perkembangannya diredam oleh penggunaan gawai. Dalam menggunakan media elektronik, anak-anak sering kali mempunyai permainan tersendiri dan sangat ekstrem, oleh karena itu dalam permainan ini orang dewasa perlu waspada dalam menggunakan media elektronik untuk anak-anak. Orang pada umumnya percaya bahwa anak-anak menggunakan perangkat elektronik yang mudah digunakan seperti ponsel pintar dan tablet, menurut temuan penelitian. Penting bagi orang dewasa untuk menyadari fakta bahwa anak-anak lebih cenderung menggunakan gawai untuk bermain dibandingkan untuk pendidikan. Tanpa bimbingan orang tua, anak akan melihat hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan psikologisnya dan harus diwaspadai jika terus menerus menggunakan gawai.⁴

Penelitian lain juga dilakukan oleh Nurul Novitasari pada tahun 2019, tentang Intensitas orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak, yang berjudul strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak dimana penelitian tersebut dilakukan untuk orang tua berupaya memastikan bahwa teknologi gawai tidak berdampak negatif pada anak-anak. Berikut ini adalah kekhususan yang harus dilakukan oleh orang tua sebagai berikut: 1) Melakukan tindakan yang sesuai dengan usia anak, 2) Dipilih saat menggunakan aplikasi permainan

⁴ Ni Luh Gede Mita Widiastiti and Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Di Kabupaten Badung," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. 2 (2020): 112–120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>

di telepon 2) Batasi waktu bermain gawai anak, 3) Temani anak dalam bermain, 4) Mengajak anak melakukan kegiatan yang bermanfaat.⁵

Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Dedek Yulianti, Maria Montessori, Adwar Ananda, dan Tuti Rahmi pada tahun 2023, tentang *Parents' Strategies In Using Gadgets As A Source Of Character Education*, berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa strategi orang tua dalam membimbing anak usia 10-12 tahun dalam menggunakan gadget. Mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan gadget akan berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, intelektual, dan fisiknya. Selain itu, dengan mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan orang dewasa dalam menggunakan gadget, anak-anak akan terlindungi dari ujaran anti sosial.⁶

Hal ini membuat peneliti tertarik dalam meneliti tentang orang tua yang sibuk bekerja terhadap kebiasaan anak menggunakan gawai. Lokasi penelitian ini adalah keluarga di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan. Berdasarkan pengamatan awal, H terbiasa tinggal seharian bersama kakek dan neneknya karena Ayah dan Ibunya sama-sama sibuk bekerja. H terbiasa saja dengan rutinitas ini karena dibalik itu, H diberikan *handphone* punya dia pribadi. Rumah kakek dan neneknya juga mendukung untuk mengakses konten apapun karena memiliki internet *Wi-Fi*. Hal

⁵ Nurul Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak," *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 167–188. 10.35896/IJECIE.V8I1.825

⁶ Dedek Yulianti et al., "Parents' Strategy in Using Gadgets as a Source of Character Education," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 5, no. 2 (2023): 577–600. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.3068>

tersebut H lebih memilih banyak bermain *handphone*, ketimbang main di luar bersama teman sebayanya.⁷

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti mengambil judul **“Pola Asuh Orang Tua yang Sibuk Bekerja Terhadap Kebiasaan Anak Usia Dini Menggunakan Gawai Pribadi (Studi Kasus Terhadap Keluarga Di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan)”**. Mengingat saat orang tua yang beranggapan gawai dapat membuat anak tenang. Sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaannya tanpa gangguan dari anak. Faktanya, banyak sekali *reward* yang diberikan kepada anak saat ini, seperti setelah mereka selesai mengerjakan tugas. Banyak orang tua yang tidak menyadari sinyal negatif yang dikirimkan. Hal yang paling memprihatinkan adalah mereka dapat mengalami kecanduan.

Gawai dapat memberikan banyak manfaat jika orang tua yang memberikan pengawasan dan pemahaman tentang dampak negatif dan positif yang ditimbulkan. Sehingga dari pemaparan tersebut, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pola asuh orang tua yang sibuk bekerja dan kaitannya dengan penggunaan gawai pribadi pada anak usia dini. Sehingga nantinya dapat dijadikan pandangan bahwa pola asuh memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Tidak dapat disama ratakan antara pola asuh orang tua satu dengan yang lain. Hal yang paling terpenting adalah

⁷ Lampiran 1, Deskripsi Hasil Obsevasi Awal.

orang tua wajib mengetahui karakter anak untuk memberikan pengawasan saat penggunaan gawai anak.

B. Definisi Istilah

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang merupakan masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan manusia. Pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan fisik yang pesat, perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, serta pembentukan karakter. Anak usia dini yang dimaksud pada penelitian ini adalah anak yang berusia 7 tahun, subjek dalam penelitian ini keluarga peneliti.

2. Gawai

Gawai adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia, seperti komunikasi, pengolahan data, hiburan, hingga kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gawai sering digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar. Adapun yang dimaksud dengan gawai dalam penelitian ini adalah lebih difokuskan pada konten yang diakses dan waktu penggunaan gawai.

3. Pola Asuh Orang tua

Pendekatan yang diterapkan oleh orang tua dalam membimbing, mendidik, dan mengasuh anak-anaknya untuk mencapai perkembangan fisik, emosional, sosial yang optimal. Menurut Baumrid pola asuh dapat dibedakan menjadi tiga tipe utama, yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Adapun yang peneliti maksud dengan

orang tua dalam penelitian ini adalah orang tua keduanya (Ayah dan Ibu) sibuk bekerja, bagaimana cara mereka mengasuh anak-anaknya yang memiliki gawai pribadi sejak dini.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola asuh orang tua yang sibuk bekerja terhadap anak usia dini yang menggunakan gawai pribadi (studi kasus terhadap keluarga di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan)?
2. Apa dampak yang terjadi terhadap anak usia dini kebiasaan menggunakan gawai pribadi yang orang tuanya sibuk bekerja (studi kasus terhadap keluarga di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan)?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola asuh orang tua yang sibuk bekerja terhadap anak usia dini yang menggunakan gawai pribadi (studi kasus terhadap keluarga di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan).
2. Untuk mengetahui dampak yang terjadi terhadap anak usia dini kebiasaan menggunakan gawai pribadi yang orang tuanya sibuk bekerja (studi kasus terhadap keluarga di Kelurahan Kelayan Dalam Banjarmasin Selatan).

E. Signifikasi Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Penelitian ini dapat membantu dalam pemahaman lebih dalam tentang sejauh mana anak-anak dapat menjadi tergantung pada teknologi, hal ini memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.
 - b. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam teori perkembangan anak, khususnya tentang paparan anak pada teknologi pada usia dini dapat memengaruhi perkembangan anak.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Penelitian ini akan memberikan panduan praktis kepada orang tua yang sibuk bekerja tentang cara mengelola pola asuh anak usia dini yang memiliki gawai pribadi, membantu mereka menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan peran sebagai orang tua.
 - b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang pola asuh orang tua yang sibuk bekerja serta dampak positif dan negatif dalam penggunaan gawai pribadi anak.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu yakni dari Nuramalina dan Deddy Gusman, menulis penelitiannya yang berjudul “*The Impacts of Smartphones on Early Childhood Language Development*”, tahun 2021. Mereka menyatakan tentang dampak ponsel pintar terhadap perkembangan

anak-anak, dapat disimpulkan bahwa orang tua yang mengawasi anaknya di waktu yang tidak tepat akan mengganggu pembelajaran bahasa anak tersebut. Anak yang memenuhi kriteria tersebut saat ini dapat berkembang normal. Permainan yang mereka mainkan di ponsel pintar berguna untuk membantu anak-anak belajar membaca karena ada beberapa bagian yang mengharuskan anak-anak belajar membaca dalam format tertentu. Namun dampak negatif penggunaan smartphone bagi anak-anak, terutama yang tidak berada dalam pengawasan orang dewasa, lebih sering terlihat dampak negatif pada perkembangan bahasa anak. Kekhawatiran tambahannya adalah anak tidak lagi bersemangat untuk terlibat dalam interaksi sosial. Mungkin malas melakukan kontak mata dan ngomong dengan lawan bicaranya. Penelitian ini menggunakan metode Studi Literatur. Hal ini sejalan dengan tujuan peneliti yaitu mengetahui dampak gawai pada anak usia dini tanpa pengawasan orang tua.⁸

Pada penelitian sebelumnya, oleh penulis Intan Nur Azizah yang melakukan penelitian pada tahun 2021, yang berjudul "*The Parents' Role in Optimizing Gadgets for Children's Online Learning During COVID-19 Pandemic: Study on the Parenting Group of Talagening, Bobotsari, Purbalingga*", yang menyatakan bahwa peran orang tua dalam memilih program pendidikan yang tepat, mendampingi dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai untuk pembelajaran anak di masa pandemi adalah

⁸ Nurmalina Nurmalina and Deddy Gusman, "The Impacts of Smartphones on Early Childhood Language Development," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 13, no. 3 (2021): 1680–1687. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.765>

menjadi guru di rumah, motivator, fasilitator dan pengarah (pengaruh langsung). Gawai menjelaskan kegunaan utamanya sebagai alat komunikasi, dan memberikan dorongan anak dengan aktivitas yang lebih positif dan inspiratif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.⁹

Pada penelitian sebelumnya, oleh penulis Herni Wulandari, Deassy Hasanah Siti Asiah, dan Meilanny Budiarti Santoso tahun 2021, yang berjudul Pengawasan Orang tua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai¹⁰. Mereka menyatakan tentang orang tua sudah melakukan pengawasan dalam penggunaan gawai pada anak, berusaha menyumbangkan waktunya untuk melakukan pendampingan pada anak, membantu anak ketika mengalami kesulitan dalam pengoperasian gawai, memberikan Arah untuk membuka konten bersifat edukatif, orang tua berusaha menerapkan kedisiplinan waktu penggunaan gawai sebagai bentuk pengawasannya. Ada perbedaan antara ayah dan ibu ketika melakukan pengawasan karena faktor kesibukan pekerjaan, maka seluruh aspek pengawasan sebelumnya dapat diselesaikan oleh orang tua secara

⁹ Intan Nur Azizah, "The Role of Parents in Optimizing Gadgets for Childrens Learning During the COVID-19 Pandemic: Study on The Parenting Group of Talagening, Bobotsari, Purbalingga," *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* (2021): 133–147. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v16i1.4594>

¹⁰ Herni Wulandari, Dessy Hasanah Siti Asiah, and Meilanny Budiarti Santoso, "Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai," *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 2, no. 1 (2021): 46–55. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.33437>

berlangsung. Oleh karena itu, orang tua tidak mampu melaksanakan tugas pada aspek-aspek tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni dari segi metode penelitian dan fokus penelitian. Jika penelitian sebelumnya terdapat penelitian berfokus pada dampak gawai terhadap anak usia dini, kemudian terdapat penelitian yang berfokus peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai, kemudian juga terdapat penelitian yang berfokus pada pengawasan orang tua terhadap anak usia prasekolah saat menggunakan gawai. Maka dalam penelitian ini peneliti akan berfokus dan secara spesifik melakukan penelitian terkait pola asuh orang tua yang sibuk bekerja terhadap kebiasaan anak usia dini menggunakan gawai pribadi dan dampak yang terjadi terhadap anak usia dini kebiasaan menggunakan gawai pribadi yang orang tuanya sibuk bekerja.

G. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum dari penelitian ini, peneliti menyajikan sistem sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi konteks penelitian, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, berisi teori yang menjelaskan terkait, tinjauan umum pola asuh, yang meliputi; pengertian pola asuh, jenis-jenis pola asuh,

pola asuh orang tua dalam perspektif islam, faktor-faktor pola asuh orang tua, aspek-aspek pola asuh orang tua. Tinjauan tentang gawai yang meliputi; pengertian gawai, fungsi gawai, dampak penggunaan gawai, dampak perkembangan bahasa anak, dampak perkembangan sosial emosional anak, dan dampak perkembangan kognitif anak. Tinjauan tentang mediasi media, yang meliputi; restriktif, aktif, *co viewing*.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang membahas tentang hasil yang telah ditemukan di lapangan. Bab ini berisi mengenai gambaran umum lokasi penelitian, membahas mengenai pola asuh orang tua yang sibuk bekerja terhadap kebiasaan anak usia dini menggunakan gawai pribadi. Serta membahas tentang dampak yang dihadapi orang tua yang sibuk bekerja terhadap anak usia dini yang menggunakan gawai pribadi.

Bab V Penutup, yang berisikan simpulan dari rangkaian seluruh pembahasan dari bab pertama sampai terakhir, serta saran-saran yang berhubungan dengan rumusan masalah.