

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah mengalami proses perkembangan yang kompleks sehingga dianggap menjadi dasar perkembangan ke tahap-tahap selanjutnya (Santrock, 2012). Perkembangan kognitif anak pada usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret (Wolfolk, 2016). Anak pada tahap ini belum mampu mengoptimalkan operasi kognitifnya secara sempurna, karena baru mampu melakukan optimalisasi terhadap pengalaman dari lingkungan keluarga (Akhyadi & Mulyono, 2019). Keluarga menjadi lingkungan pendidikan pertama yang memberikan pengalaman positif bagi setiap anak sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dengan pengalaman tersebut. Pendidikan yang diterima oleh anak di lingkungan keluarga saat ini dibantu dengan adanya perkembangan teknologi diantaranya internet (Triyono, 2019).

Pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4,66 juta jiwa, sedangkan di Indonesia telah mencapai 202,6 juta dari 274,9 juta jumlah penduduk (73,7%) per Februari 2021 (*We Are Social & Hootsuite*, 2021). Tingginya tingkat penggunaan internet tersebut tidak lepas dari perangkat mobile terkoneksi internet yang sering disebut *Gadget*. Beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan diantaranya *gadget* (HP) atau *gadget* (Anggraini, 2019). Kehadiran perkembangan *gadget* memberikan begitu banyak dampak positif bagi anak diantaranya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan menggali informasi hingga hiburan (Susilo, 2019). Namun di berbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak, salah satunya ketergantungan/ kecanduan (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020).

Fenomena yang terjadi adalah anak usia sekolah bertendensi untuk mengalami kecanduan *gadget*. Ciri-ciri anak kecanduan *gadget* antar lain anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, anak mengabaikan kebutuhan lain yang wajib dilakukan misalnya lupa mandi dan makan (Pebriana, 2017). Apabila anak sudah bermain *gadget* lebih dari 6 jam dalam sehari, ini sudah menjadi salah satu tanda kalau mereka mulai kecanduan. Anak yang sudah kecanduan *gadget* cenderung kurang tertarik bermain di alam terbuka Karena terbiasa menatap layar *gadget* setiap harinya dan tidak tertarik dengan interaksi fisik (Anggraini, 2019).

Penelitian di Pekanbaru menunjukkan sebagian besar anak usia sekolah mengalami kecanduan *gadget* (53,3%) (Rahmawati, *et.al.*, 2021). Berdasarkan survey KPAI, terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan atau memainkan *gadget* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari (KPAI, 2020). Anak usia sekolah membutuhkan internet sebagai kebutuhan dalam pendidikan, namun realitanya lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan, media sosial dan lain sebagainya (Lestari *et al.* 2015). Kecanduan *gadget* memberikan dampak negatif bagi anak termasuk usia sekolah (Damayanti & Gemiharto, 2019).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak. Anak usia sekolah sangat minim berinteraksi dengan lingkungan sosial dan sosialisasi, sehingga menjadi pribadi yang tertutup, termasuk dengan keluarganya sendiri (Lestari *et al.* 2015). Kecanduan *gadget* menyebabkan *syndrome nomofobia* (tidak bisa terlepas dari *gadget* selama 24 jam) dan *carpal tunnel syndrome* (gangguan otot dan tulang pergelangan tangan) (Ariston & Frahasini, 2018). Secara psikologis, anak-anak menjadi lebih emosional, membentuk karakter pemberontak karena keinginan tidak ingin diganggu pada saat bermain *gadget*, menjadi pemalas dan malas belajar (Ariston & Frahasini, 2018) hingga mengganggu kesehatan mata (Abdu, *et.al*, 2021).

Semakin hari anak sekarang ini semakin kecanduan *gadget* dan telah menjadi realita dalam pengasuhan anak sekarang ini. Beberapa faktor diduga menjadi penyebab kecanduan *gadget* pada anak (Ulfah, 2020).

Faktor yang mempengaruhi anak menjadi kecanduan *gadget* dapat ditinjau dari sudut anak, orang tua dan lingkungan serta teknologi. Faktor penyebab pertama anak kecanduan *gadget* adalah kesibukan orang tua. Kesibukan orang tua di luar rumah jika tidak dikelola dengan baik menyebabkan anak bosan dan kurang mendapat kasih sayang sehingga mereka akan bermain *gadget* hingga lupa waktu. Faktor lainnya kendali diri dari anak itu sendiri yang lemah, selain itu desain teknologi yang menarik dan lengkap juga menjadi daya tarik sendiri bagi anak, ditambah dengan hubungan pertemanan dan lingkungan sekitar yang dekat dengan *gadget* (Ulfah, 2020). Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* lain pada anak diantaranya tingkat *sensation seeking* yang tinggi, *self-esteem* yang rendah, kontrol diri yang rendah (Agusta, 2016) dan pola asuh orang tua (Suherman, 2019).

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* (Nurhidayah, *et.al*, 2021). Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *gadget*. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). *Modeling* penggunaan *gadget* yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna *gadget* pada anak. Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan *gadget* oleh anak disebut dengan istilah *digital parenting* (Sari, Wardhani, & Amal, 2020).

Digital parenting pada dasarnya dimaknai sebagai upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan *gadget* (Yusuf *et al.*, 2020). Lebih lanjut, proses pengawasan, pembatasan, dan pendampingan tersebut

dilakukan untuk mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari *gadget* (Martínez, *et.al*, 2019).

Beberapa peran orang tua dalam konsep *digital parenting*, antara lain membatasi anak menggunakan *gadget*, memilihkan media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak, memonitoring lingkungan dunia maya anak, mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media sosial, menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial (Pratikno & Sumantri, 2020). Pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak saat ini antara lain membatasi waktu bermain *gadget* (Novitasari, 2019). Keluarga merupakan ranah pendidikan pertama bagi setiap individu. Orang tua memiliki peran sentral dalam mengelola dan mendampingi proses pendidikan anak di dalam lingkungan keluarga (Nasution, 2019).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang pada bulan Februari 2023. SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang beralamat di jalan Bangunharjo Barat Nomor 1, Banyumanik, Kec. Banyumanik, Kota Semarang mempunyai murid sebanyak 182 siswa dimana 97 orang siswa laki-laki dan 85 siswa perempuan dengan jumlah pengajar sebanyak 8 orang. Peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan variabel yang diteliti dengan melakukan wawancara dengan salah satu staf pengajar di SD Negeri Banyumanik 01 dan membagikan kuesioner sederhana kepada 10 orang siswa kelas VI untuk mendapatkan data terkait dengan variabel yang diteliti.

Hasil wawancara dengan salah satu tenaga pengajar SD Negeri Banyumnaik 01, yaitu bapak “AS” yang mengampu siswa kelas VI, diperoleh informasi bahwa semua siswa mempunyai *gadget* baik yang dimiliki sendiri atau milik orang tua mereka. Hal tersebut dimungkinkan karena pembelajaran sebelumnya menggunakan sistem daring sehingga mereka semua mendapatkan fasilitas *gadget* berupa *gadget* dari orang tua masing-masing. Staf pengajar tersebut memberikan informasi bahwa yang mereka ketahui bahwa sebagian

besar anak menggunakan *gadget* ketika di rumah lebih dari 6 jam terhitung dari pulang sekolah hingga malam hari. Apalagi untuk orang tua yang bekerja anak mempunyai kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan *gadget* sehingga memberikan dampak termasuk dampak negatif.

Dampak negatif dari anak yang kecanduan *gadget* berdasarkan pengamatan dari staf pengajar tersebut sudah kompleks. Beliau mengatakan bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Kecenderungan bahasa, sikap hingga perilaku anak yang agresif lebih terlihat. Sekolah telah memberikan beberapa kebijakan untuk mengatasi hal tersebut dengan menerapkan kebijakan larangan untuk membawa *gadget* ketika berada di lingkungan sekolah dan menjalin kerja sama dengan wali murid terkait penggunaan *gadget* ketika berada di rumah.

Hasil pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner sederhana terhadap 10 orang siswa kelas VI. Diperoleh hasil 6 anak (60,0%) mengalami kecanduan *gadget* kategori tinggi (tidak mau meminjamkan *gadget* kepada siapapun, berusaha mencari *gadget* meskipun sudah dilarang dan tidak mau diberikan batasan waktu ketika menggunakan *gadget*) dimana 4 orang tua (66,7%) mempunyai *digital parenting* kategori tinggi (orang tua membatasi penggunaan *gadget* dengan ketat, melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* dan memberikan *gadget* jika anak benar-benar membutuhkan) dan 2 orang tua (33,3%) mempunyai *digital parenting* kategori rendah (orang tua tidak membatasi penggunaan *gadget* dengan ketat, tidak melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* dan memberikan *gadget* meskipun anak tidak membutuhkan).

Diperoleh 4 anak (40,0%) mengalami kecanduan *gadget* kategori rendah (mau meminjamkan *gadget* kepada siapapun, tidak berusaha mencari *gadget* ketika sudah dilarang dan mau diberikan batasan waktu ketika menggunakan *gadget*) dimana 2 orang tua (50,0%) mempunyai *digital parenting* kategori tinggi (orang tua membatasi

penggunaan *gadget* dengan ketat, melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* dan memberikan *gadget* jika anak benar-benar membutuhkan) dan 2 orang tua (50,0%) mempunyai *digital parenting* kategori rendah (orang tua tidak membatasi penggunaan *gadget* dengan ketat, tidak melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* dan memberikan *gadget* meskipun anak tidak membutuhkan). Pada anak yang mengalami kecanduan *gadget* kategori tinggi lebih banyak terjadi pada orang tua mempunyai *digital parenting* yang tinggi dari pada yang mempunyai *digital parenting* yang rendah.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul, “Hubungan *Digital Parenting* dengan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang”. Penelitian terkait *digital parenting* dan kecanduan *gadget* dengan desain kuantitatif dan obyek penelitian anak usia sekolah belum pernah dilakukan. Anak usia sekolah di pilih dikarenakan jumlah mereka yang banyak dibandingkan usia dibawahnya dan diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan pencegahan dan penanganan dini terhadap kecanduan *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah adakah hubungan *digital parenting* dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan *digital parenting* dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran *digital parenting* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang
- b. Mengetahui gambaran kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang
- c. Mengetahui hubungan *digital parenting* dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan, menambah tingkat pengetahuan, memperkaya ilmu dan referensi tentang hubungan *digital parenting* dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan Kesehatan

Sebagai tambahan informasi dan literatur dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan pada anak sehingga mahasiswa dapat memperoleh informasi dengan cukup.

b. Bagi Peneliti Lain

Sebagai tambahan sumber referensi dalam mengembangkan ilmu keperawatan terutama dalam penanganan kecanduan *gadget* melalui penekanan *digital parenting*.

c. Bagi Pendidikan Usia Sekolah

Sebagai pengetahuan, mengembangkan wawasan, dan meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* oleh anak untuk mencegah kecanduan *gadget*.