

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah dasar adalah kelompok usia yang penting dalam tahapan perkembangan manusia. Periode ini menandai transisi dari masa prasekolah menuju pendidikan formal. Perkembangan anak usia sekolah dasar mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. (Sinta Zakiyah et al., 2024)

Perkembangan anak akan berlangsung secara optimal jika berkembangnya sesuai dengan fase dan tugas perkembangannya masing-masing. Anak usia 6 sampai dengan 12 tahun dalam kategori usia Sekolah Dasar. Pada usia ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan anak juga memiliki pola-pola tersendiri yang khas sesuai dengan aspek perkembangan. Beberapa aspek yang berkembang pesat pada usia sekolah dasar, yaitu perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak. Aspek-aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekitar anak, baik itu lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan teman sebaya. (Sinta Zakiyah et al., 2024)

Pada usia 6-12 tahun Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas. Pada umumnya setelah mencapai usia 6 tahun perkembangan jasmani dan rohani anak telah semakin sempurna. Pertumbuhan fisik berkembang pesat dan kondisi kesehatannya pun semakin baik, artinya anak menjadi lebih tahan terhadap berbagai situasi yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mereka. Dengan kita mengetahui tugas perkembangan anak sesuai dengan usianya maka sebagai orang tua dan guru dapat memenuhi kebutuhan apa yang diperlukan setiap perkembangannya agar tidak terjadi penyimpangan perilaku. (Sinta Zakiyah et al., 2024)

Di era saat ini, banyak anak-anak yang sudah akrab dengan *gadget* dan menggunakannya tanpa pengawasan. Bukan hanya anak-anak TK dan SD yang memanfaatkan *gadget*, bahkan anak berusia 3 tahun juga sudah mengerti cara menggunakannya. Dalam konteks ini, pola pengasuhan di dalam keluarga serta peran orang tua memainkan peranan yang sangat krusial. Kecanggihan dan daya tarik dari perangkat *gadget* mengakibatkan anak-anak yang masih di usia dini sudah dapat menggunakan *gadget* secara mandiri. Polanya pengasuhan merujuk kepada cara memimpin dan memberikan arahan kepada anak, yang berhubungan dengan kebutuhan serta kepentingan kehidupannya. Pola

pengasuhan orang tua di dalam suatu keluarga merujuk pada kebiasaan ayah atau ibu dalam mengarahkan, merawat, dan membimbing anak-anak mereka. Mengasuh berarti menjaga dengan melakukan perawatan dan pendidikan, serta memberikan bimbingan melalui bantuan, pelatihan, dan lain-lain. (Kolela & Ayuna, 2025).

Salah satu keuntungan dari *gadget* adalah kesempatan yang lebih besar untuk mengakses informasi dan bahan pembelajaran. Melalui keberadaan internet, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai tema dan mendapatkan wawasan yang tidak terhingga. Namun, kemudahan akses ini juga menghadirkan tantangan yang unik. Anak-anak dapat terpapar materi yang tidak sesuai, seperti kekerasan, pornografi, dan informasi yang salah. Dalam konteks ini, orang tua harus mengambil peran yang aktif untuk menyaring dan membimbing anak-anak mereka agar dapat menggunakan *gadget* dengan bijak. 3 Menurut para ahli psikologi, dampak penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat menyebabkan perubahan fisik. Dalam hal dampak psikologis, beberapa ciri yang mungkin muncul adalah menghindari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, cenderung menjalin hubungan yang kurang sehat dengan orang tua, cepat merasa jemu, serta kesulitan dalam fokus pada kenyataan hidup. (Kolela & Ayuna, 2025).

Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada alat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, istilah "*gadget*" sering disebut sebagai "Acang". Salah satu ciri yang membedakan *gadget* dari perangkat elektronik lainnya adalah elemen "kebaruan ". Ini berarti bahwa setiap harinya, *gadget* selalu hadir dengan teknologi teknologi terbaru yang mempermudah kehidupan manusia. *Gadget* merupakan alat yang berkaitan dengan kemajuan teknologi saat ini. Contoh perangkat elektronik yang termasuk dalam kategori *gadget* antara lain tablet, ponsel pintar, laptop, dan lain-lain. Perangkat kecil yang berbunyi elektronik ini disebut *gadget* dan memiliki fungsi tertentu. Beberapa contohnya adalah smartphone, laptop, yang merupakan kombinasi antara komputer portabel seperti laptop dan akses internet. (Kolela & Ayuna, 2025)

Data jumlah anak usia sekolah di dunia berjumlah 618 juta jiwa atau setara dengan 8,2% dari jumlah penduduk dunia. sedangkan Indonesia menjadi negara kecanduan *gadget* nomor satu di dunia dengan menghabiskan waktu paling lama untuk melihat *gadget*. Data ini diambil dari Data yang berjudul State of Mobile 2023, diketahui bahwa orang Indonesia rata-rata menghabiskan 5,7 jam per hari untuk bermain *gadget* pada tahun 2022. (J. N. Putri et al., n.d.) Anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone (HP) atau gawai, juga

mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Provinsi Jawa Tengah Berdasarkan data BPS, pada tahun 2022 Persentase Anak Usia Dini di Jawa Tengah yang Menggunakan HP sebanyak 38,48 %. Sementara, sebanyak 33,96 % anak usia dini di Jawa Tengah mampu mengakses internet (Ramadhani & Wardani, 2024).

Pola asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat. (Maulina et al., 2025)

Kehidupan modern saat ini ikut membentuk pola asuh yang memanjakan anak-anak khususnya pada anak usia 6-12 tahun, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Orang tua cenderung tidak menegur atau memperhatikan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh orang tua. Mendidik dan membimbing anak merupakan tugas dari orang tua, orang tua memiliki model yang berbeda-beda, ada yang menggunakan pola asuh demokratis, ada juga yang menggunakan pola asuh permisif dan ada juga yang menggunakan pola asuh otoriter. Oleh karena itu pola asuh orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anaknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa di SD N 3 Jogosetran pada tanggal 24 maret 2025 ditemukan bahwa pengasuhan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak beberapa diantara, gadget seiring dijadikan alat pengalih perhatian khususnya saat orang tua sedang sibuk, pengawasan penggunaan gadget belum optimal karena sebagian orang tua hanya sesekali memperhatikan atau memberikan batasan, dan tidak selalu memberikan teguran pada saat anak bermain gadget terlalu lama. Diperlukan suatu penelitian tentang “Gambaran Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di SD N 3 Jogosetran”

B. Rumusan Masalah

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini (6-12 tahun) di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone (HP) atau *gawai*, dan menghabiskan waktu paling lama dalam penggunaan gadget 5-7 jam perhari. Dalam peninjauan ini Pola Asuh Orang Tua dalam penggunaan *Gadget* sangat berperan penting untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara jelas dan terperinci pola asuh orang tua terhadap anaknya yang

berusia 6-12 tahun, yang dimana Anak-anak dapat terpapar materi yang tidak sesuai, seperti kekerasan, pornografi, dan informasi yang salah. Dalam konteks ini, orang tua harus mengambil peran yang aktif untuk menyaring dan membimbing anak-anak mereka agar dapat menggunakan *gadget* dengan bijak.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum adalah mengetahui Pola Asuh Orang Tua dalam penggunaan Gadget pada Anak usia 6-12 tahun

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden (umur 6-12), jenis kelamin, lama penggunaan Gadget).
- b. Mengetahui gambaran Pola Asuh Orang Tua dalam penggunaan Gadget.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah literasi atau bacaan di bidang Keperawatan dengan tema “Gambaran Pola Asuh Orang Tua dalam penggunaan Gadget pada Anak usia 6-12 tahun”.

2. Manfaat Praktis

a. Panduan bagi Orang Tua

Memberikan panduan kepada orang tua tentang pola asuh yang tepat untuk mengontrol dan memanfaatkan gadget secara positif bagi anak, sehingga dapat meminimalkan efek negatif seperti kecanduan atau gangguan perkembangan sosial.

b. Bagi pihak Sekolah

Guru dan konselor dapat menggunakan informasi ini untuk mendukung orang tua dalam membimbing anak terkait penggunaan gadget, sekaligus menciptakan strategi belajar yang memanfaatkan teknologi secara sehat.

c. Bagi Institusi Universitas Muhammadiyah Klaten

Memberi masukan untuk institusi Pendidikan khususnya Perpustakaan sebagai referensi untuk tinjauan pustaka sehingga dapat digunakan referensi untuk penelitian selanjutnya.

d. Kebijakan Sosial

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan rekomendasi bagi pembuat kebijakan untuk menyusun program pendidikan keluarga atau aturan penggunaan teknologi bagi anak-anak.

E. Keaslian penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul (nama penelitian.Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan dengan yang di teliti
1.	Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. (Ramadhani Kurniasari1, Sjafiatul Mardliyah2)	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif.	Hasil uji statistik yang telah dilakukan, menyatakan bahwa pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak memiliki hubungan positif yang dibuktikan dengan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ yaitu sebesar 0.299.	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode yang di gunakan , penelitian tersebut adalah dengan metode pendekatan kuantitatif. Dengan total 50 responden, didapatkan dari orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (7 tahun -12 tahun), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Instrument yang digunakan yaitu dengan kuisioner. Dengan bantuan <i>SPSS versi 26.0</i> dan <i>Microsoft office excel</i>
2.	Penggunaan Gadget dan perubahan perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban. (Julia Novita Putri1) , Titik Sumiatin2) , Su'udi3) , Binti Yunariyah4)	penelitian ini termasuk dalam kategori correlational dengan pendekatan cross- sectional,	Hasil penelitian ini didapatkan bahwa sebagian besar remaja masuk dalam kategori penggunaan gadget tinggi, diantaranya remaja menjadi sulit berkonsentrasi saat belajar dan lebih individualis atau menyendiri.	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode yang di gunakan , penelitian tersebut adalah dengan metode dengan pendekatan cross-sectional, umur remaja pada penelitian ini antara 15 – 18 tahun. Instrument yang digunakan adalah kuesioner <i>Smartphone Addiction Index – Short Version (SAS-SV)</i> dan <i>Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ)</i> .
3.	Dampak Gadget pada Pola Auh Orang Tua di rumah. (Mufaro'ah1, Siti Kolela2, Yolanda Ayuna3) 2025	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mendekati deskriptif dan deskriptif dan fokus pada literature	Dari total 60 responden yang berpartisipasi, sebanyak 88,3% orang tua mengadopsi gaya asuh demokratis, sementara 6,7%	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mendekati deskriptif dan fokus pada literature review. literature review yaitu mengumpulkan informasi atau karya tulis

No	Judul (nama penelitian.Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan dengan yang di teliti
		review.	<p>menerapkan gaya asuh permisif, dan 5,0% memilih gaya asuh otoriter. Mayoritas anak (81,7%) menggunakan perangkat gadget dengan waktu yang singkat, sementara 18,3% lainnya menggunakan dalam waktu yang lebih lama.</p>	<p>yang bersifat kepustakan</p>