

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak awal merupakan perkembangan yang dimulai dari akhir bayi hingga usia 6 tahun. Periode ini disebut sebagai masa prasekolah dan juga disebut dengan masa emas atau *Golden Age*. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana periode ini merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio emosional dan spiritual. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangannya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan pada anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *Gadget*. Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia (Derry 2014).

Pengguna gadget saat ini sangat beragam, tidak saja orang dewasa tetapi juga anak. Hal tersebut terjadi karena gadget telah menjadi bagian dari keseharian orang-orang dewasa sehingga gadget juga terpapar pada anak-anak. Hasil penelitian Tanjung, Huriyati dan Ismail (2017) menyebutkan bahwa lebih dari separuh anak usia 3-6 tahun menggunakan gadget dalam intensitas cukup tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak usia prasekolah telah menggunakan gadget

dalam intensitas cukup tinggi dan apabila dibiarkan terus-menerus dapat menyebabkan kecanduan atau adiksi (Rahmawati, 2020).

Adiksi merupakan suatu kondisi ketika seseorang merasa kecanduan, baik secara psikologis, fisik, ataupun keduanya terhadap suatu hal yakni perilaku penggunaan media yang maladaptif dengan karakteristik penggunaan media sosial berlebih, kesulitan untuk mengontrol, dan gangguan dalam kegiatan sehari-hari. Dengan kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada dalam gadget tersebut. Salah satu yang dapat menyebabkan kecanduan gadget pada anak dilihat dari kesalahan orang tua dalam menerapkan pola asuhnya (Ameliola 2013).

Di kehidupan modern yang saat ini ikut membentuk pola asuh yang memanjakan anak-anak, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Orang tua cenderung tidak menegur atau memperingati anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh orang tua. Pola asuh merupakan perlakuan orangtua terhadap anak dalam bentuk merawat, memelihara, mengajar, mendidik, membimbing, melatih, yang terwujud dalam bentuk pendisiplinan, pemberian tauladan, kasih sayang, hukuman, ganjaran, dan kepemimpinan dalam keluarga melalui ucapan-ucapan dan tindakan-tindakan orangtua (Sunarti 2016).

Pola asuh orang tua terdiri dari beberapa jenis, ada pola asuh orang tua yang menggunakan otoriter, demokrasi dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung menerapkan standar yang mutlak yang harus dipenuhi yang selalu diiringi dengan

ancaman-ancaman, pola asuh demokrasi lebih memprioritaskan kepentingan anak dan juga tidak ragu dalam mengontrol anak, sedangkan pola asuh permisif ini memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua (Rosyida 2018).

Beberapa penelitian sudah membahas terkait pola asuh dapat mempengaruhi adiksi penggunaan gadget salah satunya yakni hasil penelitian dari Suherman dan Anggreni (2019), yang membuktikan bahwa anak kecanduan gadget disebabkan oleh pola asuh permisif dibanding pola asuh demokratis dan otoriter. Dalam hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan pola asuh orang tua yang dapat mempengaruhi adiksi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan studi literature review berjudul “Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Adiksi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pola asuh orang tua dengan adiksi penggunaan gadget berhubungan dengan anak usia prasekolah”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi literatur ini untuk menganalisis dan mensintesis bukti-bukti/literatur tentang pola asuh orang tua dengan adiksi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian (Studi Literature) ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu keperawatan tentang mengenai hubungan pola asuh dengan adiksi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua hasil penelitian (Studi Literature) ini diharapkan dapat mengenali pola asuh yang diterapkan dalam pengasuhan anak dan memberikan perhatian khusus kepada anak prasekolah terhadap penggunaan gadget, sehingga anak dapat beraktivitas dengan baik dan akan terbentuk prestasi belajar yang baik pula
- b. Bagi hasil penelitian (Studi Literature) ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan mengenai pola asuh yang diterapkan orang tua dan melatih keterampilan dalam mendeteksi apakah ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan adiksi penggunaan gadget pada anak prasekolah
- c. Bagi institusi hasil penelitian (Studi Literature) ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi institusi sebagai referensi untuk menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan mutu pelayanan keperawatan, serta memberikan masukan data untuk pengembangan ilmu, terutama dalam bidang keperawatan