**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Tahun 2020 menjadi sejarah baru di dunia pendidikan yang mana pendidikan dilakukan secara daring, yang metode pembelajaranya dilakukan dirumah secara online terutama di Indonesia. Di mana pendidikan daring di rumah dari orang tua sangat mutlak diperlukan dalam pendampingan belajar anak selama masa pandemi Covid-19. Pemerintah menghimbau untuk proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dengan menggunakan gadget. Dari kebijakan pemerintah tersebut, pemerintah berupaya mengembalikan fungsi dan peran utama orangtua untuk pendampingan belajar di rumah selama masa pandemi Covid-19 ini. Menurut (M. Rahmi, 2020) Penguatan dari peran orangtua dalam mendampingi anak belajar di rumah sangat penting, terlebih di masa Covid-19 ini, peran orangtua sangat berpengaruh dalam mendampingi belajar dengan menciptakan suasana nyaman belajar di rumah, sehingga anak akan merasakan kesenangan belajar seperti di sekolah.

Menurut Word Health Organization melaporkan bahwa 5 – 25% dari anak- anak menderita gangguan perkembangan diakibatkan karena penggunaan gadget yang berlebihan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat (Mukarromah, 2020). Data Riskesdas 2018 menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan anak di Indonesia mencapai 88, 3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak memiliki masalah perkembangan psikososial

1

yang berdampak negatif terhadap perkembangan (Lestari & Livana, 2019). Data dari Dinkes Provinsi Jawa Timur terdapat 3-5% anak mengalami keterlambatan perkembangan.

Studi pendahuluan yang dilakukan secara wawancara pada tanggal 18 Maret 2022, pada 10 orang tua atau wali murid di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto, bahwa semua orangtua sebanyak 10 orang (100%), mengizinkan anaknya menggunakan gadget dan batasan waktu dalam penggunaannya tidak menentu. Orangtua mengaku memberikan gadget dengan alasan agar anak tidak rewel saat orang tua bekerja atau mengerjakan pekerjaan rumah, sebagai hiburan dan sarana pendidikan. Namun beberapa dari orang tua tidak selalu memantau atau mengawasi anaknya dalam penggunaan gadget. Oleh karena itu orang tua mengeluh lebih banyak dampak negative dari pada positif yang didapati anaknya karena penggunaan gadget, dari mengganggunya konsentrasi belajar, lebih memilih bermain gadget dari pada bermain dengan teman temannya, tidak mau mematuhi perintah orang tuanya dan juga marah ketika gadgetnya diminta.

Sering kali orang tua memfasilitsi anak gadget dikarenakan sibuk bekerja atau mengerjakan pekerjaan rumah dan tidak ingin anaknya mengganggu atau rewel. Alasan lain orang tua memfasilitasi gadget dikeranekan orang tua tidak bisa memberikan pendidikan atau edukasi dalam bentuk hiburan yang menarik sehingga mereka mengandalkan teknologi gadget, hal ini menyebabkan anak meresa terhibur jika mereka menonton dan bermain dengan gadget tersebut. Orang tua seharusnya memiliki peran penting dalam mengawasi dan membatasi serta memberikan edukasi pada anak saat menggunakan gadget dikarenakan besarnya informasi dan konten yang tersedia dan hampir tak terbatas serta informasi yang tidak sesuai

dengan umur pengguna maka terkadang banyak sekali pengguna yang rentan menggunakan gadget dan sangat berpengaruh pada siapapun terutama anak anak (Ulfah, 2020). Sikap dan perilaku orang tua, serta hubungan orang tua anak yang tepat sangat diperlukan. Bagaimana perilaku orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget di sekitar anak, lingkungan rumah yang mereka ciptakan dan penerapan peraturan dalam penggunaan gadget dalam keluarga akan mempengaruhi anak (Ardiyani et al., 2021). Penggunaan gadget pada anak akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak seperti memiliki gangguan tidur, sifat agresif, mengganggu pertumbuhan otak, kecanduan bermain gadget, gangguan mental pada anak (Ansori et al., 2022), begitu pula anak akan berpotensi menyebabkan gangguan perilaku, mengalami *cyberbullying*, gangguan penglihatan, anak mudah lelah, tidak mau berinteraksi dengan orang lain atau lebih memilih bermain gadget sendiri (Permono, 2013).

Upaya agar anak tidak kecanduan gadget adalah orang tua harus mengawasi dan membatasi anak dalam penggunaan gadget, sesekali mengganti gadget dengan mainan anak yang bisa melatih motoric dan sensorik, melibatkan anak dalam kegiatan mengerjakan pekerjaan rumah seperti membersihkan dan merawat rumah serta kegiatan memasak juga dapat menumbuhkan bakat anak. Kegiatan seperti itu dapat membuat anak tidak selalu terikat dengan gadget dan juga baik dalam perkembangan psikososialnya. Sesekali orang tua juga bisa mengajak anak melakukan kegitan diluar rumah seperti berolahraga dengan bersepeda atau jogging di sekitar rumah atau mengajak anak membeli keperluan rumah. Dengan begitu anak bisa menghirup udara segar diluar rumah, lebih bersosialisai, dan lebih

memamahami keadaan sekitar serta tidak ketinggalan informasi atau lebih peka mengenai hal-hal yang terjadi dilingkungan sekitar (Maulina, 2023). Oleh karena itu peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anaknya yang menggunakan gadget karena dapat meminimalisir hal-hal negative yang tidak diinginkan oleh para orangtua, karena orang tua adalah pembuat kebijakan tertinggi pada tingkat keluarga (Veniawati et al., 2022).

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah “ Peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial di masa pandemi covid-19 studi pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto ? “.

1. **Tujuan Penelitian**
	1. **Tujuan umum**

Mengetahui peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial di masa pandemi covid-19 studi pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto.

* 1. **Tujuan Khusus**
		1. Mengidentifikasi peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto.
		2. Mengidentifikasi perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto.
		3. Menganalisis hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto.
1. **Manfaat Penelitian**
	1. **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan secara umum, terutama dalam hal pengaruh peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak.

* 1. **Manfaat Praktis**
		1. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan tolak ukur bagi orang tua anak dalam hal menyikapi dan mengawasi penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial pada anak di di TK Aisyiyah 9 Kabupaten Mojokerto.

* + 1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi institusi pendidikan untuk memberikan saran dan wawasan pada orang tua dalam hal penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan psikososialnya secara baik dan benar.

* + 1. Bagi Peniliti

Hasil penelitian dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan mengenai hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak.

* + 1. Bagi Peneiliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan penelitian ini sebagai pedoman untuk melanjutkan penelitian pada waktu berikutnya untuk melihat tingkat peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak.