

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua memegang peranan penting atas anak-anaknya. Orang tua adalah individu yang lebih dewasa atau yang dihormati. Secara umum di masyarakat istilah orang tua merujuk pada ibu dan ayah (Juanda, 2021). Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak. Diantaranya adalah orang tua wajib memenuhi hak-hak anaknya. Peran orang tua dalam mendidik anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku anak.

Seperti dalam firman Allah dalam Q.S. At Tahrim:6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Ibnu Katsir dalam tafsirnya mengatakan bahwa maksud dari ayat diatas adalah didiklah dan ajarkan kepada keluarga tentang hal-hal yang membuat mereka taat kepada Allah. Serta melarang mereka berbuat maksiat kepada-Nya serta memperbanyak zikir agar Allah menyelamatkan mereka dari api neraka.

Memberikan pengetahuan agama kepada anak merupakan tanggung jawab orang tua yang paling utama. Hal ini karena orang tua lah yang

menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak sejak dini. Dalam ajaran agama, orang tua kelak akan dimintai pertanggungjawaban atas pendidikan dan pengasuhan anak-anaknya di hari kiamat, bahkan sebelum anak-anak tersebut dimintai pertanggungjawaban atas sikap dan perilaku mereka terhadap orang tuanya. Oleh karena itu, orang tua memiliki kewajiban besar untuk membekali anak dengan pengetahuan agama sebagai pedoman hidupnya di dunia dan akhirat.

Menurut Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah peran orang tua sebagai pendidik yang pertama dan yang utama merupakan dasar dari peranan lainnya. Jadi, peranan ini pula meliputi sebagai peranan yang dapat dijabarkan menjadi beberapa aspek diantaranya yaitu sebagai teladan atau pemberian contoh, sebagai pembimbing, dan sebagai pengawas. Sebagai orang tua, sudah menjadi tanggung jawab mereka untuk memberikan contoh yang baik bagi anak-anaknya. Anak cenderung meniru perilaku yang di lihat, terutama dari kedua orang tuanya. Dalam menjalankan peranan sebagai pembimbing, orang tua dapat melakukan dengan membiasakan anak untuk melakukan hal-hal yang baik atau positif. Orang tua juga perlu mengawasi dan mengontrol sikap dan kelakuan anak-anak mereka serta melanjutkannya dengan menyarankan untuk dapat disiplin diri dalam melakukan perbuatan-perbuatannya (Ihsan Dacholfany, 2018).

Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Dalam hal ini, orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* bagi anak yang sudah terlanjur kecanduan. Dengan demikian, pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tetap berjalan dengan normal, sejalan dengan anak-anak lainnya, tanpa mengalami dampak negatif dari kecanduan *gadget*, seperti menjadi introvert atau menarik diri dari lingkungan sosialnya (Amalia Haryanto & Amin Tohari, 2024).

Kecanduan merupakan sebuah ketergantungan yang tidak wajar secara psikologis. Kecanduan dapat digambarkan sebagai kondisi toleransi yang tidak normal dan ketergantungan pada sesuatu yang membentuk kebiasaan baik secara psikologis maupun fisik (Timotius, 2018). Kecanduan *gadget* sendiri merupakan kondisi dimana individu memiliki keinginan untuk menggunakan gadget dengan frekuensi dan durasi diluar batas normal dalam sehari, sehingga mengganggu terhadap aktivitas sehari-hari.

Gadget adalah alat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi tertentu. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone, perangkat *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi untuk semua usia, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Setiap *gadget* juga memiliki peran spesifik di dalam fungsinya. Namun, yang membedakan *gadget* dari alat elektronik lainnya adalah unsur inovasinya, yang berarti *gadget* selalu hadir dengan teknologi terbaru yang memudahkan kehidupan sehari-hari,

dan hampir semua orang memilikinya, terutama *smartphone* yang digunakan setiap hari. Dengan perkembangan zaman yang semakin mengandalkan internet, kebutuhan akan akses internet semakin meningkat, dan jumlah pengguna internetpun kian bertambah (Sari et al., 2020).

Beberapa aplikasi dari *gadget* yang mempunyai manfaat dalam kehidupan manusia seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dapat digunakan untuk berhubungan dengan banyak orang dan meningkatkan persahabatan dengan orang-orang dari seluruh penjuru dunia. Kemudian ada *YouTube* yang bisa dijadikan sebagai sarana hiburan dan menambah pengetahuan. Masih ada aplikasi lain yang bisa dengan mudah diunduh di *Playstore*, mengunduh aplikasi dari *Playstore* sangatlah mudah bahkan anak usia dinipun bisa melakukannya. Namun dibalik banyaknya manfaat *gadget*, jika tidak dikendalikan juga akan memberikan dampak negatif bagi penggunaan *gadget* oleh penggunanya. *Gadget* juga memiliki banyak fungsi, *gadget* juga dapat menjadi pintu gerbang bagi anak untuk terpapar berbagai hal yang tidak sesuai dengan usianya dan dapat mengganggu tumbuh kembangnya (Nur Sri Rahayu, Elan, 2022).

Faktanya, *gadget* membantu anak mengatur kecepatan permainan, menyusun strategi permainan, dan meningkatkan kemampuan otak kanan, sehingga berdampak positif pada cara berpikir anak. Namun, di balik manfaat tersebut, ternyata juga dapat memberikan dampak negatif terhadap kemampuan tumbuh kembang anak. Berbagai radiasi pada alat dapat merusak jaringan saraf dan otak anak. Jika anak anda sering

menggunakan perangkat ini. Selain itu, kekuatan aktif dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain juga bisa berkurang. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka menyendiri dalam zona nyamannya dengan *gadget*. Hal ini menimbulkan sikap individualistik pada anak dan kurangnya rasa kasih sayang terhadap orang lain, orang tua, teman dan orang lain (Yumarni, 2022).

Dampak dari kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak cukup signifikan. Anak-anak yang mengalami kecanduan sering kali menunjukkan emosi yang tidak stabil, sehingga sulit bagi mereka untuk mengelola perasaan. Selain itu, kemampuan bersosialisasi mereka cenderung menurun, dan mereka mungkin menunjukkan perilaku agresif seperti tantrum atau berteriak. Perilaku malas juga dapat muncul, disertai dengan gangguan tidur dan kesulitan dalam proses pembelajaran. Semua ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat memengaruhi perkembangan emosional dan sosial anak dengan serius (Iftaql Janah & Diana, 2023).

Anak usia dini merujuk pada masa kanak-kanak awal, Periode awal masa kanak-kanak berlangsung antara usia dua hingga enam tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai meninggalkan masa bayi mereka, beralih dari ketergantungan yang besar menuju kemandirian. Masa ini berakhir sekitar usia saat mereka memasuki sekolah dasar. Selain dikenal sebagai usia prasekolah, masa kanak-kanak awal juga sering disebut sebagai usia

bermain, karena pada tahap ini, anak sangat banyak menghabiskan waktu untuk bermain (Hurlock, 1980).

Anak-anak di tahap ini sangat rentan terhadap dampak negatif akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka cenderung meniru perilaku orang tua, sehingga jika orang tua sering menggunakan *gadget* di hadapan anak, maka anak pun akan meniru perilaku tersebut. Untuk itu, orang tua perlu aktif mengawasi dan membatasi waktu yang dihabiskan anak dengan *gadget*. Menetapkan aturan yang jelas mengenai kapan dan berapa lama anak boleh menggunakan perangkat elektronik dapat membantu mengatasi kecanduan ini. Misalnya, mendorong anak untuk bermain di luar rumah, membaca buku, atau melakukan aktivitas kreatif lainnya bisa menjadi alternatif yang baik (Amalia Haryanto & Amin Tohari, 2024)

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kori & Wulansari yang menyatakan bahwa untuk mencegah kecanduan gadget, orang tua dapat mengalihkan perhatian anak ke aktivitas alternatif, membatasi waktu penggunaan, serta menerapkan aturan yang ketat. Kehadiran orang tua saat anak menggunakan gadget juga penting untuk memastikan bahwa konten yang dikonsumsi sesuai dengan usia anak. Selain itu, keterlibatan lingkungan sekitar turut membantu membentuk kebiasaan digital yang lebih sehat. Dukungan keluarga dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak mengenai dampak penggunaan gadget berperan dalam membangun pemahaman anak terhadap batasan penggunaannya (Vitaloka, 2025).

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada menekankan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan gawai (*gadget*). Sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari dan dua jam untuk anak usia 6-18 tahun (Apsari et al., 2023). Menurut *World Health Organization* (WHO), anak di bawah 2 tahun tidak disarankan mendapatkan screen time. Sementara itu, anak usia 3-4 tahun boleh menggunakan gadget maksimal 1 jam per hari dan tetap harus dalam pengawasan orang tua atau pengasuh (Fadhillah, 2022). Sejalan dengan penelitian oleh (Wardianti et al., 2024) Anak usia 2 tahun sebaiknya tidak menggunakan gadget lebih dari 1 jam sehari dan harus selalu didampingi orang tua. Anak usia 2-5 tahun juga dibatasi maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan agar tidak terpapar hal negatif. Sementara itu, anak usia 6 tahun ke atas sudah bisa diajak berdiskusi tentang aturan penggunaan gadget, dengan durasi sekitar 1,5 jam per hari khususnya saat akhir pekan.

Oleh karena itu orang tua juga harus menjadi teladan yang baik dalam penggunaan *gadget*. Jika orang tua terlalu sering menggunakan *gadget* di depan anak, hal ini dapat memperkuat kecenderungan anak untuk terpapar penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dengan pendekatan yang bijaksana dan konsisten, orang tua dapat membantu anak agar tidak terjerat dalam kecanduan gadget.

Menurut data BPS, jumlah pengguna *gadget* untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia

0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal itu tidak menutupi kemungkinan terjadinya kecanduan *gadget* pada anak. Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan *gadget* selain untuk belajar (Kompasiana.com, 2024)

Berdasarkan data dari Kantor Wali Nagari, jumlah anak usia dini di Jorong Sungai Puar tercatat sebanyak 122 orang. Namun, hingga saat ini belum tersedia data tertulis yang secara spesifik menunjukkan jumlah anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* di wilayah tersebut. Meskipun demikian, kondisi penggunaan *gadget* pada anak usia dini tetap dapat dianalisis dengan merujuk pada batasan yang dikemukakan oleh *World Health Organization* (WHO), yang menyatakan bahwa anak usia dini dapat dikategorikan mengalami kecanduan *gadget* apabila menggunakan *gadget* selama lebih dari dua jam per hari. Jika dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari anak-anak di Jorong Sungai Puar, penggunaan *gadget* yang melebihi batas waktu tersebut berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar, menurunnya minat anak terhadap aktivitas bermain tradisional, serta munculnya perilaku emosional seperti mudah marah atau menangis ketika penggunaan *gadget* dibatasi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Februari 2025 peneliti melihat dan mengamati kondisi saat ini di Jorong Sungai

Puar Kecamatan Palembayan, banyak anak di bawah umur yang telah mengalami kecanduan gadget meskipun orang tua sudah memberikan nasihat, larangan, bahkan berusaha tidak menggunakan perangkat tersebut di depan mereka. Berbagai upaya juga telah dilakukan, seperti membimbing, mengawasi, serta mengajak anak melakukan aktivitas lain agar perhatiannya tidak terfokus pada gadget. Namun, dalam praktiknya, anak masih menunjukkan tingkat ketergantungan yang cukup tinggi terhadap penggunaan perangkat tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka yang menjadi rumusan permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anak usia dini yang kecanduan gadget di Jorong Sungai Puar Kecamatan Palembayan Kabupaten Agam melalui aspek sebagai teladan, pembimbing dan pengawas ?”

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dari segi kemampuan dan agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami permasalahan yang diteliti, maka batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dilihat dari aspek sebagai teladan
2. Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dilihat dari aspek sebagai pembimbing.
3. Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak

usia dini dilihat dari aspek sebagai pengawas.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Mengetahui Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dilihat dari aspek sebagai teladan.
2. Mengetahui peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dilihat dari aspek sebagai pembimbing.
3. Mengetahui peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dilihat dari aspek sebagai pengawas.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kreatifitas khususnya di bidang Bimbingan Konseling Islam serta dapat mengamalkannya di dalam masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Harapannya, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* bagi anak usia dini dan digunakan sebagai sebuah referensi tepat untuk peneliti selanjutnya terkait isu yang serupa sebagai sebuah rujukan dalam mengatasi kecanduan *gadget* terutama pada remaja.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, maka sistematika penulisan dibagi sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan Teoritis yang terdiri dari landasan teori tentang Konsep Orang Tua, Kecanduan, *Gadget*, Anak Usia Dini dan Penelitian yang relevan.

BAB III : Metodologi Penelitian ini meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian yang terdiri dari temuan penelitian, analisi hasil temuan dan implementasi hasil temuan dalam Bimbingan Konseling Islam

BAB V : Merupakan bagian dari penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran