

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, menciptakan revolusi dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu contoh teknologi yang berkembang pesat adalah teknologi komunikasi dan informasi. Dalam waktu singkat teknologi menguasai pasar dunia dengan konsumen yang banyak. Gadget merupakan salah satu inovasi teknologi informasi yang mendunia (Subarkah, 2020). Gadget adalah benda elektronik yang berguna sebagai alat komunikasi seperti *handphone*, *smartphone*, komputer, laptop, dsb (Syahudin, 2019). Gadget menyajikan berbagai informasi, berita, sosial media, hobi bahkan hiburan (Widiawati dkk., 2014). Saat ini penggunaan gadget menjadi kebutuhan penting karena manusia memerlukan mobilitas yang sangat tinggi. *Smartphone* menjadi salah satu bentuk inovasi gadget dengan banyak fitur yang membantu seseorang dalam melakukan kegiatan sehari – hari, contohnya sebagai sarana bisnis, penyimpanan data, dokumentasi, sarana hiburan dan tentunya memberikan informasi secara cepat (Alhady dkk., 2018).

Gadget menjadi barang pokok yang wajib dimiliki setiap orang. Tidak pandang usia, gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, gadget banyak digemari oleh kalangan remaja bahkan anak – anak (Syifa dkk., 2019). Di Indonesia sendiri memiliki peledakan jumlah pengguna gadget atau perangkat digital. Usia pengguna perangkat digital ini juga beragam, mulai dari dewasa, remaja bahkan anak usia dini. Indonesia juga menjadi negara dengan konsumsi internet terbesar di dunia. Menurut data yang disebutkan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital tahun 2025, bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 221 juta jiwa atau setara dengan 79,5%. Fakta menariknya 9,17% dari mereka adalah anak di bawah 12 tahun, hal tersebut tentu menjadikan suatu tantangan tersendiri bagi generasi muda khususnya anak usia dini yang rentan dengan ancaman bahaya siber. Di dukung dengan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia tahun 2024, terdapat 39,7 % pengakses gadget adalah anak usia dini, dengan persentase 37,02 adalah anak

usia 1- 4 tahun dan 58,25% adalah anak usia 5 – 6 tahun. Berdasarkan data yang telah disebutkan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa setiap individu dengan berbagai tahapan usia telah menggunakan gadget atau terpapar gadget.

Di era kemajuan digital, eksistensi gadget menjadi sesuatu yang menarik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Palar (2018), bahwa gadget khususnya *smartphone* memiliki desain aplikasi menarik bagi anak -anak. Anak-anak tumbuh bersama perangkat digital yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Mereka disebut sebagai *digital natives* karena lahir dan berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi masa kini (Prensky, 2001) . Sejak usia dini, mereka kerap menggunakan *smartphone*, tablet, atau komputer untuk berbagai aktivitas, seperti bermain *game*, menonton *video*, maupun mencari informasi di internet. Kenyataan yang perlu diperhatikan dan diwaspadai, karena anak disinyalir menggunakan gadget secara aktif. Berdasarkan data yang telah disebutkan sebelumnya, hendaknya dijadikan pengingat bagi orang tua agar bijak dalam melakukan pengawasan kepada anak saat mengakses gadget, karena perlu diingat bahwasanya perangkat digital tidak hanya membawa dampak positif namun juga memberikan dampak negatif yang dapat mengancam proses tumbuh kembang anak (Komalasari, dkk., 2022).

Seperti dua mata pisau, gadget memberikan pengaruh baik maupun buruk terhadap penggunanya, terutama bagi anak-anak. Dari sisi positif gadget dapat memperluas pengetahuan anak melalui informasi yang tersedia, terdapat permainan edukatif yang mampu merangsang kemampuan berpikir, berfungsi sebagai alat bantu belajar, serta meningkatkan wawasan anak. Dampak positif penggunaan gadget pada Anak dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan bahasa dan mengasah otak kanan anak (Hasibuan, 2022). Penggunaan gadget dengan peranan kontrol dari orang tua dapat meningkatkan kemampuan keterampilan kognitif dan kreativitas anak (Maulia dkk., 2020).

Di sisi lain penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak, terlebih pada kesehatan mata, karena radiasi cahaya ponsel yang masuk ke mata secara terus menerus dari layar gadget (Abdu dkk., 2021). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif berupa

perilaku kurang disiplin dan penurunan minat belajar sehingga menurunkan prestasi akademik anak (Hudaya, 2018). Jika penggunaan gadget yang berlebihan dibiarkan secara terus menerus dapat memengaruhi kondisi psikologis atau gangguan pada kesehatan mental anak (Wulandari & Hermiati, 2019). Sejalan dengan penelitian Setyaningsih (2018) adiksi *smartphone* dapat merusak perkembangan otak anak, karena produksi hormon berlebihan dapat mengakibatkan berkurangnya fungsi prefrontal korteks untuk pengendalian diri, emosi dan tanggung jawab.

Akses internet yang tidak terbatas bagi anak-anak bisa membuka peluang mereka terpapar konten yang tidak pantas, mengalami ketergantungan pada gadget, atau bahkan menjadi sasaran kejahatan digital seperti perundungan daring (*cyberbullying*). Anak usia dini lebih memilih bermain dengan gadget dibanding dengan teman sebayanya, karena bagi mereka gadget dianggap lebih menyenangkan (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak – anak usia 5 – 6 tahun dianggap sudah mampu menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi gadget, sehingga mudah bagi mereka menggunakan ponsel secara mandiri atau otodidak. Kemampuan ini biasanya dilihat dari lingkungan sekitarnya, seperti meniru orang tua, kakak, bahkan teman – temannya. Hal tersebut dapat memicu terjadinya kecanduan gadget pada anak (Marlina, 2018).

Menurut Hurlock (1991) bahwa masa kanak – kanak adalah usia meniru, yang mana anak senang meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Berdasarkan *teori social learning* Albert Bandura, perkembangan anak dapat dipelajari melalui observasi dan pemodelan, dengan mengamati orang terdekat seperti orang tua, saudara dan teman, anak dapat memperoleh informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru. Didukung dengan teori sosiokultural Lev Vygotsky menyatakan bahwa lingkungan sosial atau budaya mempengaruhi perkembangan anak.

Dalam lingkungan keluarga, pengenalan gadget kepada anak sering kali dimulai dari upaya pengalihan yang kurang tepat oleh orang tua atau anggota keluarga, misalnya dengan memperlihatkan video atau permainan di gadget untuk menenangkan anak yang rewel atau menangis. Cara ini tanpa disadari membuat anak terpapar gadget sejak dini, yang kemudian bisa menumbuhkan rasa penasaran dan minat lebih terhadap penggunaannya. Jika aktivitas ini terus menerus dilakukan

dalam jangka panjang, maka dapat menimbulkan ketergantungan dan kecanduan terhadap gadget (Ferliana, 2013).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kecanduan diartikan sebagai keterikatan berlebihan pada suatu kegemaran hingga mengabaikan hal-hal lainnya. Sementara dalam konteks kesehatan, kecanduan dijelaskan sebagai dorongan yang sangat kuat dan tak terkendali untuk mengonsumsi zat tertentu atau melakukan suatu perilaku berulang. Salah satu bentuk kecanduan teknologi yang umum terjadi adalah kecanduan ponsel, atau *smartphone addiction*. Kondisi ini memiliki kesamaan dengan gangguan obsesif kompulsif dan jenis kecanduan lainnya. Menurut Kwon dkk. (2013), *smartphone addiction* adalah suatu perilaku kecanduan atau keterikatan terhadap *smartphone* yang memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam performa atau gangguan aktivitas sehari-hari. Dampak fungsional dari kecanduan gadget antara lain munculnya tekanan dari luar (*distress*), pemborosan waktu, serta perubahan signifikan dalam rutinitas harian seseorang, seperti penurunan prestasi, berkurangnya aktivitas sosial, bahkan terganggunya hubungan personal dengan orang lain (Griffiths, 2011).

Saat ini, penggunaan gadget perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemakaian yang berlebihan bisa menimbulkan dampak merugikan bagi penggunanya. Menurut Horrigan (2000) ada dua aspek utama yang perlu diperhatikan untuk menilai pengaruh penggunaan gadget pada seseorang, yaitu seberapa sering seseorang mengakses gadget dan durasi waktu yang dihabiskan setiap kali menggunakan internet. Menurut Trinika (2015), anak-anak usia prasekolah (3-6 tahun) menggunakan gadget dengan frekuensi minimal 1-3 kali dalam seminggu, bisa juga 4-6 kali, bahkan setiap hari. Durasi penggunaan bervariasi dari yang paling singkat, yaitu 5-15 menit per hari, hingga yang terlalu lama mencapai 5 jam dalam sehari. Secara umum, anak-anak menggunakan gadget sekitar 1-3 hari per minggu dengan lama waktu antara 20-30 menit setiap harinya. Bates (2013) mengungkapkan bahwa anak-anak menghabiskan waktu yang cukup tinggi untuk bermain gadget, yaitu rata-rata 2 jam per hari untuk usia 2-4 tahun dan sekitar 2 jam 20 menit per hari bagi anak berusia 5-8 tahun.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh *World Health Organization* (WHO), bahwa waktu untuk anak menatap layar *smartphone* tidak lebih dari 2 jam dan diimbangi dengan aktivitas fisik agar tumbuh kembangnya optimal. Penggunaan *smartphone* pada anak usia dua hingga lima tahun sebaiknya dibatasi maksimal satu jam per hari, sesuai dengan rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* (Listiana dkk., 2020). Di dukung pernyataan dari Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada, durasi penggunaan gadget yang disarankan adalah sekitar 1 jam per hari untuk anak usia 3–5 tahun, dan 2 jam per hari bagi anak usia 6–18 tahun. Namun, kenyataannya di Indonesia masih banyak anak yang menggunakan gadget 4 hingga 5 kali lebih lama dibandingkan dengan batas waktu yang direkomendasikan akibatnya anak – anak menjadi adiksi atau kecanduan (Anindya, 2017).

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif berupa ketagihan hingga fase kecanduan. Anak bisa menghabiskan waktu secara sia-sia hanya untuk bermain, bahkan sampai mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan, minum, dan keinginan untuk ke toilet. Mereka cenderung menjadi malas melakukan aktivitas rutin, misalnya belajar, berolahraga seperti bermain bola pada anak laki-laki, atau bermain bersama teman sebaya pada anak perempuan. Padahal, aktivitas-aktivitas tersebut penting untuk mendukung kematangan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan otaknya. Jika gadget dijadikan aktivitas utama sehari-hari dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menghambat perkembangan otak. Akibat lebih lanjut, anak bisa mengalami kesulitan dalam berbicara, tidak lancar berkomunikasi, serta kesulitan mengekspresikan pikiran. Hal ini terjadi karena interaksi anak lebih banyak tertuju pada gadget yang dianggap sebagai “teman terbaiknya”, sehingga pengalaman berinteraksi dengan lingkungan menjadi sangat terbatas (Maulidia, 2013). Menurut Purnama (2020), anak yang mengalami kecanduan gadget biasanya menunjukkan penggunaan yang berlebihan dan kesulitan untuk menghentikannya. Kondisi ini dapat memicu berbagai perilaku negatif, seperti mengabaikan tanggung jawab, menunjukkan sikap yang tidak sesuai, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya gangguan mental dan perubahan suasana hati yang tidak stabil.

Terdapat sejumlah perilaku anak yang kecanduan gadget dan perlu diwaspadai oleh guru maupun orang tua, antara lain: (1) Anak kehilangan minat terhadap kegiatan lain karena terlalu asyik bermain gadget. (2) Mereka mulai enggan berinteraksi atau bermain dengan teman sebaya di luar rumah. (3) Anak menunjukkan emosi yang sulit dikendalikan, bahkan bisa tantrum ketika penggunaan gadget dihentikan atau dilarang oleh orang tua. (4) Muncul perilaku negatif, seperti berbohong atau diam-diam mencari kesempatan bermain gadget saat orang tua sedang sibuk atau ketika mereka seharusnya tidur. Perilaku-perilaku ini merupakan tanda bahwa anak membutuhkan pendampingan untuk mengurangi kecanduannya. Walaupun demikian, penggunaan gadget juga memiliki sisi positif, misalnya melatih kecepatan, meningkatkan fokus, serta membantu memperkaya kemampuan berbahasa Inggris (Erol dkk., 2005)

Kecanduan gadget menjadikan anak mengalami penurunan konsentrasi, ditambah dengan mudahnya akses internet melalui gadget yang menampilkan berbagai konten yang belum sesuai dengan usia mereka. Hal ini berisiko membuat anak meniru apa yang dilihatnya, karena pada tahap perkembangannya mereka sedang berada dalam fase imitasi. Penggunaan gadget dalam durasi yang panjang dapat berdampak pada kesehatan mata anak. Selain itu, kebiasaan berinteraksi dengan tampilan visual bergerak membuat mereka kurang tertarik membaca buku. Aktivitas bermain pun dianggap kurang menyenangkan karena anak lebih memilih berfokus pada gadget. Kondisi ini pada akhirnya mendorong anak untuk bersikap lebih individualis atau cenderung menyendiri (Hastuti, 2012).

Radiasi dari gadget, khususnya gelombang RF, berpotensi mengganggu perkembangan otak anak karena mampu merusak dan memanaskan jaringan tubuh, sementara tubuh tidak memiliki mekanisme pertahanan untuk mengantisipasi panas berlebih. Penelitian menunjukkan bahwa radiasi nonionisasi dapat menimbulkan dampak jangka panjang, seperti kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, maupun sakit kepala. Anak-anak lebih rentan dibandingkan orang dewasa karena sejak usia dini sudah terpapar teknologi nirkabel. Data memperlihatkan penyerapan radiasi di otak orang dewasa sekitar 25%, meningkat hingga 50% pada anak usia 12 tahun,

dan mencapai 75% pada anak usia 5 tahun, sehingga risiko paparan terbesar dialami anak di bawah usia 16 tahun (Suwarsi dkk., 2015).

Berdasarkan data dari Badan Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2023, Provinsi Jawa Timur menjadi urutan ke dua setelah Jawa Barat dengan persentase pengguna Internet 81,26% dengan jumlah 30,4 juta pengguna. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia tahun 2021, jumlah pengguna gadget untuk wilayah Jawa Timur dengan usia 5 tahun ke atas sebesar 76,56%. Anak yang memiliki *handphone* sebesar 61,82%, sedangkan anak usia 5 tahun ke atas yang menggunakan tab, *notebook*, pc sebesar 13,66%, dan anak usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet dan mempunyai media sosial sebesar 53,49%. Kementerian Komunikasi dan Digital (2018) mengemukakan bahwa dalam lima tahun terakhir kasus kecanduan gadget semakin banyak, dilihat dari sejumlah kasus yang terungkap di publik, hasil kajian, survei dan penelitian, menunjukkan fenomena kecanduan gadget pada situasi mengkhawatirkan. Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Cipto Mangunkusumo (FKUI-RSCM) menyebutkan bahwa penggunaan gadget pada anak selama 3 jam per hari menyebabkan mereka menjadi *smartphone addiction* atau kecanduan ponsel.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK X Kabupaten Gresik, didapatkan data 114 murid dengan usia 5 – 6 tahun. 90% di antaranya menggunakan gadget (sudah terpapar gadget). Terdapat beberapa wali murid menyampaikan bahwa rata – rata anak mereka bermain gadget dengan rentang waktu 3 – 4 jam per harinya, selama 4 – 6 hari per minggu bahkan setiap hari. Berdasarkan hasil survei, anak bermain *smartphone* biasanya selepas pulang dari sekolah. orang tua memberikan ijin pada anak untuk bermain gadget / *smartphone* saat ditinggal melakukan aktivitas mereka, dengan alasan agar anak tidak rewel, tidak bermain jauh dari rumah, pengalihan agar tidak menangis dan cepat tidur. Hal ini menjadi dasar pemilihan lokasi penelitian guna mendapatkan data yang relevan dan mendalam mengenai permasalahan yang sedang diteliti

Dari fenomena yang telah dipaparkan, hal ini menuntut adanya andil dan peran aktif dari orang tua untuk melindungi anak dari bahaya paparan gadget yang

terus menerus digunakan, karena perilaku penggunaan gadget pada anak berhubungan dengan pola asuh orang tua (Rosen, dkk., 2008). Pola asuh merupakan proses interaksi antara orang tua dan anak, seperti proses pemeliharaan, pemberian makan, membersihkan, melindungi dan proses sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Hetherington & Whiting, 1999). Jadi *parenting* atau pola asuh adalah interaksi pengasuhan orang tua kepada anak mereka mencakup banyak hal, seperti pemberian kasih sayang, pendidikan, melindungi dan proses pembelajaran interaksi untuk nantinya anak terjun di lingkungan masyarakat sekitar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Valcke dkk (2010) menunjukkan bahwa gaya pengasuhan orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku anak dalam menggunakan perangkat digital, khususnya gadget. Anak-anak yang dibesarkan dalam pola asuh permisif, yaitu pola asuh yang cenderung memberikan kebebasan tanpa batasan dan minim kontrol, memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk menjadi tergantung pada gadget. Hal ini berbeda dengan anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan dengan pola asuh otoriter, di mana orang tua menetapkan aturan yang ketat dan kontrol yang lebih besar terhadap perilaku anak, termasuk dalam penggunaan teknologi. Dengan kata lain, pendekatan pengasuhan yang terlalu longgar justru membuka peluang bagi anak untuk mengembangkan kebiasaan digital yang tidak terkontrol.

Selain itu, peran orang tua sebagai pengawas utama dalam aktivitas digital anak sangat penting, terutama mengingat bahwa kemampuan kognitif, emosional, dan fungsional anak masih berada dalam tahap perkembangan. Penelitian yang dilakukan oleh Ting dkk (2014) menegaskan bahwa karena keterbatasan kapasitas anak untuk membuat keputusan secara mandiri, maka keterlibatan aktif orang tua dalam mengarahkan dan mengontrol penggunaan perangkat digital menjadi sangat krusial. Tanpa adanya kontrol dari orang tua, anak berisiko mengalami gangguan dalam pengembangan fungsi eksekutif, termasuk kemampuan untuk mengatur waktu dan perilaku secara mandiri.

Lebih lanjut, Amalia (2020) menyatakan bahwa pola asuh yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak akan sangat membantu dalam membentuk kemampuan regulasi diri yang baik, serta menanamkan nilai-nilai

tanggung jawab, khususnya dalam konteks penggunaan perangkat digital seperti *smartphone*. Hal ini penting agar anak dapat menggunakan teknologi secara bijak, tidak berlebihan, dan tetap sesuai dengan kebutuhan usianya.

Penemuan ini diperkuat oleh Hafilda (2022) yang menyimpulkan bahwa tingkat ketergantungan anak terhadap gadget sangat dipengaruhi oleh pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Dengan demikian, cara orang tua mendidik dan mengarahkan anak akan sangat menentukan sejauh mana anak mampu mengelola perilaku digitalnya, apakah akan berkembang menjadi pengguna yang bijak atau justru menjadi sangat tergantung pada teknologi.

Orang tua sebaiknya aktif memantau aktivitas anak, terutama saat menggunakan teknologi digital, serta menerapkan aturan yang konsisten terkait penggunaannya pada usia dini (Anggraeni & Juhriati, 2023). Selain itu, tingkat pemahaman orang tua tentang literasi digital dan bagaimana mereka memanfaatkan teknologi juga berdampak pada cara anak-anak menggunakan internet (Savira, 2020). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua sangat krusial dalam membantu anak-anak menggunakan teknologi secara bijak dan proporsional.

Perkembangan zaman yang kian canggih membuat adanya pergeseran dalam pola asuh, menuntut orang tua untuk cepat tanggap dan melek teknologi agar tidak kehilangan kontrol terhadap anak – anaknya. *Digital parenting* bukan lagi istilah awam untuk didengar menurut Jenifer (2009) *digital parenting* adalah strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik *online* maupun *offline* guna melindungi anak dari ancaman penggunaannya.

Dalam menerapkan *digital parenting*, orang tua dan anak memerlukan kesepakatan, memanfaatkan aplikasi dan program yang mendidik agar anak mendapatkan dampak positif dari penggunaan gadget (Sri dan Sigit, 2019). *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman, 2016). Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan dapat kita simpulkan bahwa *digital parenting* adalah strategi pengasuhan orang tua kepada anak mereka dalam melakukan pengawasan saat anak menggunakan perangkat digital tanpa menghiraukan kenyamanan anak.

Berdasarkan data yang diolah *Vodafone Magazine*, (2012), ada beberapa karakteristik *digital parenting* yang dapat diterapkan untuk anak usia 5 – 7 tahun yaitu : penggunaan gadget pada usia 5 – 7 tahun didominasi oleh tujuan mencari kesenangan dengan permainan dan hanya sebagian kecil dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan, sehingga orang tua dapat menyesuaikan untuk memberikan aplikasi yang menyenangkan untuk belajar dan melatih kemampuan motorik halus seperti mengetik, memperbaiki koordinasi tangan dan mata untuk membaca lebih baik, pada usia tersebut anak – anak dalam tahap perkembangan yang masih belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk untuk mereka, oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam penggunaan teknologi digital anak harus tinggi, orang tua harus memiliki peran aktif, seperti duduk bersama saat menggunakan perangkat digital, konsol *game* dan orang tua diharapkan mampu dan bisa menggunakan fitur dan aplikasi yang membantu dalam mengontrol penggunaan perangkat digital anak.

Sayangnya, hingga saat ini masih banyak orang tua yang belum memiliki pemahaman yang menyeluruh dan mendalam mengenai konsep *digital parenting*, terutama terkait urgensi perlindungan anak dari berbagai risiko dan bahaya yang dapat muncul di dunia digital. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desmita dan rekan-rekannya (2017), yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman orang tua mengenai *digital parenting* masih tergolong rendah. Artinya, meskipun sebagian besar orang tua mengetahui pentingnya pola asuh dalam era digital dan memiliki pengetahuan teoritis tentang cara mengasuh anak di tengah kemajuan teknologi, namun banyak di antara mereka yang belum mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut secara nyata dalam praktik sehari-hari.

Kesenjangan antara pengetahuan dan praktik ini menjadi tantangan tersendiri bagi banyak orang tua, terutama karena mayoritas dari mereka termasuk dalam kategori “*digital immigrant*”—sebuah istilah yang diperkenalkan oleh Prensky (2001) untuk menggambarkan individu yang lahir dan tumbuh sebelum era digital berkembang secara masif. Sebagai *digital immigrant*, orang tua umumnya baru mengenal dan berinteraksi dengan teknologi digital ketika mereka telah dewasa, sehingga mereka tidak tumbuh secara alami bersama teknologi seperti generasi anak-anak mereka saat ini. Akibatnya, pemahaman mereka tentang cara

kerja dan dampak teknologi digital cenderung terbatas, dan hal ini dapat mempersulit proses adaptasi dalam menerapkan pola asuh yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan kondisi tersebut, diperlukan adanya upaya yang lebih terstruktur dalam meningkatkan literasi digital orang tua, agar mereka tidak hanya mampu mengenali potensi bahaya dari penggunaan teknologi oleh anak, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam menerapkan strategi *digital parenting* yang efektif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak di era digital.

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, salah satu bentuk dukungan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua dalam penerapan *digital parenting* adalah aplikasi *Google Family Link*. Aplikasi ini merupakan inovasi yang dikembangkan oleh Google dengan tujuan utama untuk memberikan kontrol dan pengawasan kepada orang tua terhadap penggunaan perangkat digital oleh anak-anak mereka. *Google Family Link* dirancang secara khusus agar orang tua dapat lebih mudah memantau, mengelola, dan membimbing aktivitas digital anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama ketika anak mulai aktif menggunakan gadget secara mandiri.

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur pengawasan yang komprehensif, yang dirancang untuk membantu orang tua dalam menciptakan ekosistem digital yang aman dan ramah anak. Beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh *Google Family Link* antara lain adalah pengaturan batasan waktu penggunaan perangkat secara harian, pengaturan periode waktu non-aktif untuk menunjang waktu istirahat atau jam tidur anak, serta pembatasan konten yang dapat diakses berdasarkan kategori usia yang sesuai. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan orang tua untuk mengetahui lokasi keberadaan perangkat yang digunakan anak, memberikan atau menolak izin pengunduhan aplikasi baru, melakukan manajemen aplikasi yang telah terpasang, dan melakukan pemblokiran terhadap situs atau konten yang tidak diizinkan untuk diakses oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sirait dkk. (2022), ditemukan bahwa penggunaan *Google Family Link* secara efektif dapat

meningkatkan kualitas tidur anak serta mengurangi frekuensi penggunaan gadget secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi alat yang sangat membantu dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat bagi anak-anak. Dengan demikian, *Google Family Link* dapat dianggap sebagai strategi *digital parenting* yang efektif, karena tidak hanya berperan dalam aspek pengawasan, tetapi juga mendukung peran orang tua dalam mengedukasi dan menanamkan disiplin digital pada anak secara berkelanjutan.

Walaupun telah banyak studi yang membahas mengenai konsep *digital parenting*, penelitian ini memiliki nilai kebaruan yang terletak pada fokus keterlibatan aktif orang tua dalam memanfaatkan aplikasi *Google Family Link* sebagai salah satu bentuk strategi pengasuhan digital yang mendukung pengawasan dan pembatasan penggunaan perangkat digital pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya mengamati penerapan digital parenting secara umum, tetapi juga akan mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi *Google Family Link* dalam menekan tingkat kecanduan terhadap gadget pada anak-anak yang berusia antara 5 hingga 6 tahun.

Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian terdahulu yang secara khusus mengevaluasi efektivitas praktik *digital parenting* yang difasilitasi melalui penggunaan aplikasi *Google Family Link* untuk menurunkan kecanduan gadget pada anak. Padahal, realitas sosial saat ini menunjukkan adanya lonjakan kasus kecanduan perangkat digital, termasuk akses terhadap konten yang tidak layak seperti *game online* berlebihan dan konten pornografi. Bahkan, data dari Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Menur Surabaya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pasien sebesar 20% pada kelompok usia anak 11–14 tahun yang berkaitan dengan gangguan akibat penggunaan gawai secara berlebihan.

Kondisi ini juga tercermin di Kota Gresik, di mana berdasarkan data terbaru, tercatat sebanyak 98,86% anak telah menggunakan gadget dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai 6,5 jam per hari. Hal ini tentu menjadi peringatan serius akan pentingnya intervensi dini agar anak-anak tidak terpapar konten atau kebiasaan digital yang belum sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.

Melihat fenomena tersebut, penggunaan aplikasi seperti *Google Family Link* dinilai memiliki potensi besar dalam membantu orang tua mengelola perilaku digital anak secara lebih bijak dan terkontrol, sehingga dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mengimplementasikan *digital parenting*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan intervensi berupa pelatihan dan edukasi *digital parenting* kepada para orang tua dengan fokus pemanfaatan *Google Family Link*. Diharapkan setelah mengikuti intervensi tersebut, para orang tua mampu memahami, menginternalisasi, dan mempraktikkan prinsip-prinsip pengasuhan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan latar belakang dan urgensi tersebut, maka penelitian ini diberi judul Efektivitas Edukasi *Digital Parenting* Melalui *Google Family Link* Terhadap Kecanduan Gadget Anak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas edukasi *digital parenting* melalui *google family link* terhadap kecanduan gadget pada anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas edukasi *digital parenting* melalui *google family link* terhadap kecanduan gadget pada anak.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini guna intervensi untuk menurunkan kecanduan gadget pada anak melalui penerapan *digital parenting* menggunakan aplikasi *google family link* agar penggunaan gadget pada anak lebih terkontrol dan tidak berlebihan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Dengan penelitian ini, diharapkan orang tua dapat menerapkan *digital parenting* melalui aplikasi *google family link* agar dapat mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget anak

b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan pihak sekolah dapat menyelenggarakan edukasi *digital parenting* yang serupa agar dapat meningkatkan pengetahuan orang tua serta membantu mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat mwnjadi referensi bagi penelti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian mengenai *digital parenting* melalui *google family link* terhadap perilaku kecanduan gadgt pada anak

.