

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yaitu ayah, ibu, dan juga anak. Anak-anak diberi pendidikan dan pembentukan karakter setiap hari di dalam keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk merawat dan mengasuh anak serta juga mendidik anak mereka.<sup>1</sup> Orang tua mempunyai pola pikir yang berbeda agar dapat mendidik anak-anaknya, hal ini yang akan mempengaruhi pola pikir anak bahkan karakter dan setiap anak akan tergantung dari bagai mana orangtuanya mendidik dan merawat mereka.

Orang tua adalah dua orang yang sudah terikat dan sah menurut hukum pernikahan. Orang tua memiliki tujuan yaitu untuk mendapatkan keturunan, dengan cara membangun rumah tangga. Memperoleh keturunan adalah suatu hadiah yang ter besar dalam suatu rumah tangga.<sup>2</sup> Orang tua adalah panutan dan dapat mengajarkan seluruh pendidikan bagi anaknya, orang tua mempunyai kewajiban dalam mengajar anak dengan penuh kasih sayang, penuh tanggung jawab, memenuhi kebutuhan dalam rumah tangga, mengayomi dan juga melindungi anaknya. Karena terbentuknya karakter dari anak dapat

---

<sup>1</sup>Sylvie Puspita, *Monograf Fenomna Kecanduan Gadget Pada Anaaak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), 52.

<sup>2</sup>Farid Ahmadi, Hamidulloh Ibda. *Desain Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran Daring di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0* (Semarang: Qah ar Publisher 2021) , 64.

bergantung pada cara orangtua dalam mendidik mereka.<sup>3</sup> Dalam perkembangan teknologi saat ini, orang tua perlu mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini semakin meningkat pesat, hal ini disebabkan oleh permintaan yang semakin modern dari manusia, teknologi merupakan hasil dari pikiran manusia yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia.<sup>4</sup> Teknologi akan selalu berkembang selaras dengan perkembangan otak manusia yang bertujuan untuk mempermudah manusia menjalankan aktivitasnya.

*Gadget* adalah bukti dari perkembangan teknologi karena *gadget* dapat membantu dalam kehidupan seseorang agar dapat memudahkan komunikasi antar individu.<sup>5</sup> *Gadget* adalah alat elektronik kecil yang memiliki ukuran kecil dan mempunyai fungsi yang khusus untuk digunakan. Pada dasarnya *gadget* berfungsi untuk dapat mempermudah hidup manusia dan mempermudah dalam berkomunikasi.<sup>6</sup> Karena itu ketika *gadget* digunakan dengan baik maka akan memberikan dampak positif yaitu dapat memudahkan berkomunikasi dengan orang lain yang berjauhan, menambah pengetahuan, teman dan juga mendapatkan cara belajar yang baru. Selain itu, teknologi juga membawa

---

<sup>3</sup>Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Ibid*, 65.

<sup>4</sup>Arniwati dan Budyarto, *Dampak Teknologi Terhadap Kehidupan Rohani Anak dan Remaja*(Malang: Gunung Mas, 2012),19.

<sup>5</sup>Sylvie Puspita, *Monograf Fenomna Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), 54.

<sup>6</sup>Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Lombok Tengah: Pustaka Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia (P4I) )2023, 1.

dampak negatif yaitu dapat merusak mata, mengganggu pendengaran, obesitas, terkena radiasi yang dapat berdampak pada daya kembang anak dan menjadi pribadi tertutup.<sup>7</sup> Penggunaan *gadget* khususnya pada penggunaan *Handphone* bagi anak usia dini dapat membawa dampak negatif, jika orang tua tidak mengawasi anak-anaknya.

Orang tua dapat menjaga anak pada saat bermain *gadget* serta membimbing agar tidak terlalu tergantung pada perangkat digital. Orang tua dapat mengawasi dan menetapkan batas waktu pada penggunaan *gadget* serta mengajak anak untuk belajar atau bermain bersama-sama.<sup>8</sup> Hal ini dapat membantu anak agar anak tidak kecanduan dengan penggunaan *gadget* serta anak lebih banyak berinteraksi dengan teman maupun dengan orang tua.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan penulis kepada salah satu orang tua di Jemaat Kamereng Kandeapi, penulis mendapatkan bahwa dalam penggunaan *gadget* khususnya penggunaan *handphone* pada anak yaitu alasan orang tua memberi *gadget* untuk anak adalah supaya anak bisa tenang serta tidak pergi kemana-mana, supaya tidak menyusahkan ketika banyak orang, dijadikan sebagai media hiburan bagi anak dan supaya tidak ketinggalan perubahan zaman. Kebanyakan anak saat ini sering

---

<sup>7</sup>Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *ibid*, 6-10.

<sup>8</sup>Vivian Nanny Lia Dewi dkk, *Save d'kids Modul untuk Orang Tua* (Salam Camp, 2020),47.

menggunakan *gadget* dari pada berinteraksi dengan temannya, karena anak-anak lebih tertarik bermain *gadget* yang memiliki banyak fitur yang menghibur dan tentu tidak membosankan.

Dengan penggunaan *gadget* ini bisa membuat anak menjadi pribadi yang tertutup tergantung bagai mana cara anak itu menggunakan *gadget* misalnya anak-anak yang mampu mempergunakan *gadget* untuk hal-hal positif, mencari hal-hal kreatif bagi dirinya dan ada juga anak menjadi pribadi tertutup yang hanya menggunakan *gadget* itu untuk bermain, nonton dan hal-hal lain yang membuatnya tidak tertarik untuk keluar atau bertemu orang lain, karena bagi dirinya, bermain games dan menonton lebih menyenangkan, kadang ini yang membuat anak-anak menyendiri dan tidak terbuka. Dampak yang didapatkan dari *gadget* yaitu dampak positif yang dimana banyak hal bisa dipelajari, mudah mendapatkan informasi atau berita dan lain-lainnya, mudah berkomunikasi dan dampak negatif yaitu lupa waktu, dapat merusaknya mental anak-anak dan mengganggu kesehatan, salah satunya pada kesehatan mata dan juga dapat mengakibatkan anak-anak kurang memiliki relasi dengan sesama.<sup>9</sup> Dari uraian problema tersebut, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Analisis Kepemimpinan Orang Tua pada Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini di Jemaat Kamereng Kandeapi”.

---

<sup>9</sup>Remsi, Wawancara oleh Penulis, Rembon 13 Mei 2024.

Terdapat penelitian sebelumnya yang meneliti tentang “Peran Orang Tua Mendisiplinkan Anak Usia Dini Pada Penggunaan Gadget Di Gepsultra Jemaat Zoar Pelambua” yang diteliti oleh Serliska Janiariawati Nofrita pada tahun 2015. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penekanan nya yaitu pada bagian anak usia dini, penggunaan *gadget* khususnya pada penggunaan handphone dan peran orang tua dalam mencegah dampak negatif bagi anak.

Perbedaan diantara keduanya mencangkup pada lokasi serta fokusnya dimana pada penelitian sebelumnya mengulas tentang pada peran orang tua mendisiplinkan anak usia dini pada penggunaan *gadget*, yang dimana orang tua hanya fokus mengawasi serta mengarahkan pada penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, agar anak tidak kecanduan dengan *gadget*. Sedangkan pada penelitian ini menyoroti tentang kepemimpinan orang tua pada penggunaan *gadget* untuk anak usia dini dimana orang tua perlu menjalankan tugas tanggung jawabnya untuk menjaga anak saat menggunakan *gadget*, orang tua perlu memimpin dan menginspirasi anak dan memberi pemahaman mengenai fungsi, manfaat dan mengetahui dampak negatif dari *gadget* dan menggunakan *gadget* dengan bijak dan memanfaatkan fitur yang ada untuk meningkatkan kemampuan anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kepemimpinan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia dini di Jemaat Kamereng Kandeapi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis kepemimpinan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia dini di Jemaat Kamereng Kandeapi.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dari hasil penelitian ini yaitu:

#### 1. Manfaat teoritis

##### a. IAKN Toraja

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangsih peneliti bagi Mahasiswa IAKN Toraja yang terkait dengan kepemimpinan orang tua pada penggunaan *gadget* anak usia dini.

##### b. Kepemimpinan kristen

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa membantu pengembangan kepemimpinan di IAKN Toraja khususnya dalam mata kuliah Kepemimpinan dan Mentoring.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta wawasan tentang manfaat dari *gadget*, dampak yang ditimbulkan dari *gadget* dan mengetahui pentingnya kepemimpinan orang tua pada penggunaan *gadget* untuk anak usia dini.

b. Keluarga

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan dan membantu orang tua untuk dapat mendampingi dan menjaga anak-anak mereka saat menggunakan *gadget* serta memahami dampak dari penggunaan *gadget*.

c. Gereja Toraja Jemaat Kamereng Kandeapi

Penelitian ini diharapkan bisa membawa wawasan dan dapat menjadi sebuah sumbangsih bagi Gereja Toraja Jemaat Kamereng Kandeapi agar dapat memperhatikan dan membantu orang tua agar dapat mendidik anak saat memakai *gadget*.

## **E. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian dalam karya ilmiah ini diuraikan sebagai berikut

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian teori , dalam bab ini membahas tentang kepemimpinan, orang tua, *gadget* dan anak usia dini.

Bab III Metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, gambaran lokasi penelitian tempat dan waktu penelitian, informan, jenis data, instrumen penelitian teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan penelitian dan hasil penelitian meliputi hasil penelitian dan analisis penelitian.

Bab V Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.