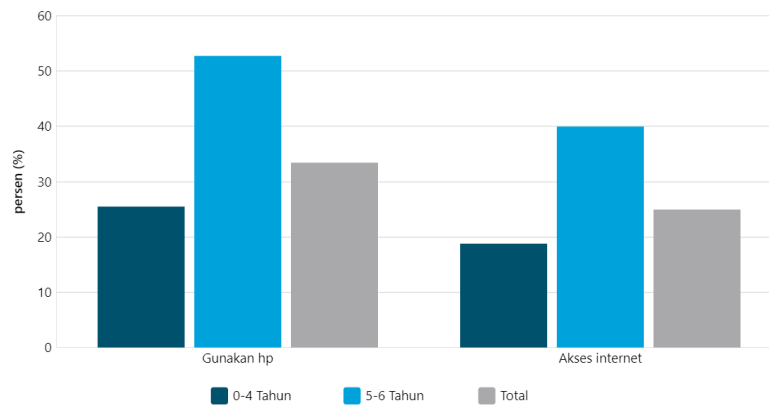


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di kalangan anak-anak usia 4-6 tahun. Namun, meningkatnya ketergantungan pada *gadget* pada usia dini telah menjadi perhatian serius, karena dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan emosional anak-anak.



Gambar 1. 1 Persentase penggunaan *gadget* anak usia dini 2022.[1]

Kondisi terbaru menunjukkan bahwa semakin banyak anak-anak yang memiliki akses dan menggunakan *smartphone* pada usia yang semakin dini. Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan perangkat seluler pada berbagai kelompok usia. Sebanyak 25,5% dari anak usia 0-4 tahun atau balita yang menggunakan HP, sementara persentase penggunaan meningkat menjadi 52,76% pada usia 5-6 tahun. Pola yang serupa terlihat dalam akses internet, dimana sebanyak 18,79% balita yang mengakses internet, sedangkan angka ini meningkat menjadi 39,97% pada usia 5-6 tahun. Temuan ini memberikan peringatan penting tentang tren penggunaan *gadget* pada usia dini, yang dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan fisik, kesejahteraan psikologis, dan perkembangan anak-anak[1].

Berdasarkan penelitian Rahayu dkk. (2021), penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa,

mempengaruhi pembentukan karakter dengan paparan konten yang tidak tepat, serta mengganggu fungsi prefrontal cortex yang mengatur emosi, regulasi diri, dan tanggung jawab. Hal ini menyoroti dampak negatif dari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak-anak, termasuk kurangnya interaksi sosial, perilaku yang tidak sesuai, dan gangguan pada fungsi kognitif mereka[2].

Dalam menghadapi tantangan ini, aplikasi *Kids Zone* menawarkan solusi yang inovatif dan efektif. Dengan fitur-fitur seperti *pattern lock* dan filter aplikasi berbasis *Applock*, *Kids Zone* memungkinkan orang tua untuk mengontrol dan memantau aktivitas anak-anak mereka secara *real-time*. Fitur *Screen time monitoring* membantu orang tua untuk menetapkan batasan waktu yang wajar untuk penggunaan *smartphone*, sementara rekomendasi aplikasi yang sesuai dengan usia anak membantu memastikan pengalaman digital yang aman dan bermanfaat.

Pentingnya menggunakan aplikasi *Kids Zone* tidak hanya terletak pada kemampuannya untuk melindungi anak-anak dari bahaya *online* dan mengurangi kecanduan *gadget*, tetapi juga pada kemampuannya untuk memberikan orang tua kedamaian pikiran dan kontrol yang mereka butuhkan dalam mengelola penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka. Dengan *Kids Zone*, orang tua dapat menjadi mitra yang aktif dalam memandu anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Kids Zone* sebagai solusi *Parental control* untuk mengontrol dan memantau penggunaan *gadget* anak-anak?
2. Sejauhmana implementasi *Kids Zone* dalam meningkatkan efektivitas penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 4-6 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan terbatas pada anak-anak usia 4-6 tahun yang merupakan siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Muara Satu, sehingga hasilnya mungkin tidak

dapat diterapkan secara langsung pada rentang usia atau lingkungan sekolah yang berbeda.

2. Metode pengumpulan data tentang tingkat kecanduan *gadget* pada anak-anak akan terbatas pada survei dan analisis data dari responden yang tersedia, sehingga hasilnya mungkin tidak mencakup semua variasi dan faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget*.
3. Penelitian ini tidak akan membahas secara mendalam faktor-faktor psikologis atau lingkungan yang mungkin mempengaruhi kecanduan *gadget* pada anak-anak, tetapi akan lebih fokus pada solusi teknologi pada aplikasi *Kids Zone*.
4. Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan aplikasi *Kids Zone* secara konsisten dan sesuai dengan panduan yang disediakan dapat memberikan kontrol yang efektif terhadap penggunaan *gadget* anak-anak dan mengurangi risiko kecanduan serta paparan terhadap konten berbahaya.
5. Penelitian ini juga akan terbatas pada anak-anak yang masih menggunakan *smartphone* milik orang tua mereka dan belum memiliki perangkat pribadi. Hal ini mempengaruhi dinamika penggunaan aplikasi *Kids Zone*, karena pengaturan dan kontrol aplikasi dapat dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* oleh orang tua di luar kontrol anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian " Rancang Bangun Aplikasi *Kids Zone* Sebagai *Parental control Gadget* Pada Anak " adalah:

1. Membangun aplikasi *Kids Zone* sebagai solusi *Parental control* yang efektif untuk mengontrol dan memantau penggunaan *gadget* anak-anak usia 4-6 tahun.
2. Mengetahui tingkat kecanduan *gadget* pada anak-anak usia 4-6 tahun di SD Negeri 1 Muara Satu kelas 1 melalui survei dan analisis data, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah tersebut.
3. Memvalidasi efektivitas *Kids Zone* dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak dan melindungi mereka dari konten berbahaya serta interaksi

online yang tidak aman, melalui pengujian dan evaluasi langsung dengan orang tua dan anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian “Rancang Bangun Aplikasi *Kids Zone* Sebagai *Parental control Gadget* Pada Anak” antara lain:

1. Pengembangan aplikasi *Kids Zone* sebagai solusi *Parental control* akan memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi yang lebih aman dan bertanggung jawab untuk penggunaan *gadget* anak-anak.
2. Aplikasi *Kids Zone* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi orang tua dan sekolah dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak.
3. Dengan menggunakan *Kids Zone*, diharapkan dapat mengurangi risiko kecanduan *gadget* pada anak-anak, serta melindungi mereka dari konten berbahaya dan interaksi *online* yang tidak aman.