

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget (disebut gawai) adalah sebuah perangkat teknologi yang memiliki fungsi praktis. Gadget juga dapat bermakna perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus sesuai penggunaannya. Gadget memiliki berbagai macam bentuk seperti smartphone, laptop, tablet dan kamera (First Hardian Deotama & Gunarti Dwi Lestari, 2021). Peranti gadget memiliki persebaran informasi yang sangat luas dan cepat dengan minim penyaringan.

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Masalah perkembangan pada anak di Indonesia berada dikisaran 13-18%. Sekitar 9.5% sampai 14.2% merupakan anak usia prasekolah yang akan berdampak negatif pada perkembangan hingga kesiapan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki masalah sosial emosional (First Hardian Deotama & Gunarti Dwi Lestari, 2021). Sedangkan secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, dan gangguan perilaku 9-15% (Kemenkes, 2019).

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur melakukan pemeriksaan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil pemeriksaan tersebut menunjukkan hasil perkembangan normal sesuai usia 53% (1.396 anak), meragukan (memerlukan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13% (342 anak) dan penyimpangan perkembangan sebanyak 34% (896 anak). 10% (90 anak) dari penyimpangan perkembangan tersebut terdapat pada aspek motorik kasar (seperti berjalan, duduk), 30% (269 anak) motorik halus (seperti menulis, memegang), 44% (394 anak) bicara bahasa dan 16% (143 anak) sosialisasi kemandirian (Cempaka & Naviati, 2016).

Dalam jurnal penelitian American Association of Pediatrics (AAP) yang mengambil topik "*Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*" mengatakan bahwa hampir semua anak (96,6%) telah menggunakan s=perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orang tua

sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Kabali et al., 2015).

Sebuah survei terhadap anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun dari 35 kindergartens di China mengungkapkan bahwa 57,3% anak-anak terpapar layar elektronik yang terpapar selama lebih dari 2 jam/hari (Wu et al., 2017). Dan berdasarkan penelitian Setianingsih (2018) bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget dibanding bermain dengan aktifitas fisik yaitu 81,1% anak menggunakan gadget < 2 jam perhari.

Gadget membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya. Kedisiplinan dan batasan sangat perlu dilakukan orang tua pada saat anak usia dini dalam menggunakan gadget, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini (Sapardi, 2018).

Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini. Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan gadget adalah terganggunya status perkembangan anak (Jafri & Dafega, 2020).

Penggunaan gadget tanpa ada aturan atau batasan dari orang tua dan tidak menyeleksi konten apa saja yang diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan ada pada gadget mereka, maka gadget akan memiliki dampak negatif yang lebih dominan, sedangkan kita ketahui bahwa anak-anak akan dengan mudah mencontoh dan mempraktekan apa yang mereka lihat, ditambah terlihat kurangnya nilai-nilai moral pada anak saat ini walaupun mereka mendapatkan pendidikan moral oleh orang tuanya dengan memberi teladan yang baik, hal itu dikarenakan anak-anak mendapatkan pengaruh dari apa yang anak lihat melalui gadget yang dimilikinya dengan berbagai tayangan, gambar, dan permainan yang anak mainkan (First Hardian Deotama & Gunarti Dwi Lestari, 2021).

Penggunaan gadget pada anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015. Kebanyakan anak memakai

gadget untuk bermain, 23 persen orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun mengatakan jika anak mereka suka bermain gadget, sedangkan 82 persen orang tua menyampaikan jika mereka online setidaknya sekali dalam satu minggu (D. P. Oktafia et al., 2021). Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% dari orang tua mengatakan bahwa anak mereka online di jejaring sosial minimal satu kali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Penggunaan gadget mempunyai dampak yang negatif, dampak negatif yang muncul adalah mudah seseorang dalam mendapatkan berbagai macam informasi dari bermacam media informasi dan teknologi sehingga menjadikan anak menjadi malas bergerak dan melakukan berbagai macam aktivitas. Pernyataan ini tentunya berpengaruh tidak baik terhadap kesehatan maupun perkembangan pada anak (D. P. Oktafia et al., 2021).

Kebiasaan menggunakan gadget dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar (D. P. Oktafia et al., 2021). Dampak yang lainnya ketika anak terlalu lama menggunakan gadget yaitu anak akan merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, serta rendahnya prestasi belajar (Gligor & Mozoş, 2019).

Pada tahap perkembangan ini ada periode penting, yaitu periode prasekolah. Masa prasekolah disebut masa keemasan (Golden period), jendela kesempatan (Window of opportunity), dan masa kritis (Critical period). Dimasa prasekolah terdapat berbagai tugas perkembangan yang harus dikuasai anak sebelum dia mencapai tahap perkembangan selanjutnya. Adanya hambatan dalam mencapai tugas perkembangan tersebut akan menghambat perkembangan selanjutnya (Data, 2017). Anak berusia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat (Sapardi, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Annida Uttalamidz Kota Tangerang, didapatkan bahwa orang tua mengatakan anaknya menggunakan gadget dan respon yang ditunjukkan anak saat orang tua tidak memberikan gadget adalah marah dan menangis dan ada yang tidak masalah jika tidak diberikan gadget. Orang tua mengatakan bahwa setelah mengenal gadget anaknya cenderung mengabaikan nasihat dan perintah orang tua, anak semakin susah untuk di ingatkan. Durasi pemberian gadget juga

berbeda-beda mulai dari 2 jam sampai lebih dari 3 jam dalam satu hari. Dalam satu hari anak biasa diberikan untuk bermain gadget yaitu sebanyak 3-4 kali dalam rentang waktu biasanya 1 jam dalam sekali bermain. Adapun media yang digunakan yaitu aplikasi TikTok dan menonton video kartun di Youtube. Tetapi orang tua juga mengatakan sengaja memberikan anak bermain gadget dengan alasan agar anak tidak rewel dan orang tua bisa mengerjakan pekerjaan rumah dengan tenang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ditemukan bahwa penggunaan gadget pada anak menimbulkan dampak negatif terutama pada perkembangan anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap status perkembangan anak usia prasekolah di RA Annida Uttalamidz Kota Tangerang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap status perkembangan pada anak usia pra sekolah di RA Annida Uttalamidz Kota Tangerang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap status perkembangan pada anak usia pra sekolah di RA Annida Uttalamidz Kota Tangerang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi karakteristik responden (usia, jenis kelamin, pendidikan, aplikasi yang digunakan, durasi penggunaan gadget) pada anak usia pra sekolah.
2. Untuk mengidentifikasi frekuensi penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah.
3. Untuk mengidentifikasi durasi penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah
4. Untuk mengidentifikasi status perkembangan pada anak usia pra sekolah.
5. Untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia pra sekolah.
6. Untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia pra sekolah.

7. Untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia pra sekolah.
8. Untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia pra sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui dampak pemakaian gadget terhadap status perkembangan anak usia pra sekolah.

1.4.2 Bagi orang tua dan guru

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua dan guru akan adanya hubungan penggunaan gadget terhadap status perkembangan anak usia pra sekolah.

1.4.3 Bagi institusi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam keperawatan, anak keluarga, dan komunitas serta sebagai sumber referensi mengenai hubungan penggunaan gadget terhadap status perkembangan anak usia pra sekolah.