

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak-anak generasi masa kini merupakan generasi *digital native*, yaitu generasi yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir. Banyak orang tua yang dengan sengaja memberikan dan membiarkan anaknya yang masih berusia dini bermain *gadget* dengan alasan agar anak tidak rewel dan dapat duduk dengan tenang padahal anak usia dini seharusnya masih belum layak menggunakan *gadget* (Narullita 2022). Sebagian anak sudah difasilitasi *gadget* mulai dari usia dini oleh orang tuanya agar dapat mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan orang tua dapat lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya karena anak usia dini biasanya cenderung tertarik dengan hal-hal baru yang didapatkannya sehingga dapat memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*.(Pebriana 2017)

Di era yang modern seperti saat ini, penggunaan *gadget* sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi COVID-19 pada tahun 2020. Sebelum adanya COVID-19 saja jumlah pengguna *gadget* di Indonesia sudah cukup tinggi. Indonesia masuk dalam “lima besar” sebagai negara pengguna *gadget*. Berdasarkan KOMINFO pada tahun 2018 ditemukan sebanyak 98% anak-anak tahu cara mengoperasikan internet dan sebanyak

79,5% diantaranya adalah pengguna *gadget*. Pengguna internet dikalangan anak prasekolah terus meningkat sejak tahun 2014 hingga 2018. Hal ini ditunjukkan dari presentase penggunaan internet oleh anak prasekolah pada tahun 2014 sekitar 17,14% dan mengalami peningkatan pada tahun 2018 menjadi 39,90% (Badan Pusat Statistik, 2018). Pada tahun 2020, survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di pulau Jawa sebanyak 55,7% dari 73,7% jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada kalangan anak prasekolah (Digital Starup Nusantara, 2020). Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan atau memainkan *gadget* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game online maupun offline.

Pada tahun 2020, dunia diserang oleh virus yang dinamai dengan virus COVID-19. Pada saat pandemi COVID-19 berlangsung tentunya lebih banyak aktivitas yang dilakukan di rumah dan tidak menutup kemungkinan banyak waktu luang yang tersisa, dan kebanyakan dimanfaatkan oleh anak-anak untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak prasekolah karena *gadget* telah berevolusi menjadi barang dengan desain yang sangat menarik ditambah dengan penggunaan teknologi *touchscreen* (Novitasari and Khotimah 2016). Penggunaan *gadget* pada anak prasekolah memang memiliki banyak manfaat, apalagi 90% pembelajaran pada saat itu dilakukan secara *daring* dan tugas-tugas diberikan melalui aplikasi yang

terdapat pada *gadget* (Fauziah Isni and Anugrah 2021). Anak dapat mencari permainan edukatif, belajar tentang teknologi, dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif serta dapat melatih fungsi otak (Sulastri and Sonyo Rini 2022). Penggunaan aplikasi edukatif bermanfaat untuk keterampilan anak seperti aplikasi mewarnai, belajar membaca, menulis, dan berhitung juga dapat diunduh secara gratis melalui *gadget*. Anak juga bisa berkomunikasi jarak jauh dengan teman sebaya ataupun keluarga (Putri, Utami, and Lestari 2020). Aplikasi yang terdapat pada *gadget* disajikan dengan beraneka warna dan karakter sehingga anak yang sudah pernah mencoba menggunakan *gadget* akan ketagihan dan senang menggunakan *gadget* berlama-lama.(Vitrianingsih, Khadijah, and Ceria 2018).

Kebiasaan selama pandemi tersebut membuat anak menjadi kecanduan terhadap *gadget* dan menjadi rutinitas sehari-hari setelah pandemi bahkan ketika tidak ada urgensi apapun. Jika penggunaan *gadget* yang berlebihan terus dibiarkan maka akan menimbulkan dampak negatif. Anak-anak akan menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Anak akan lebih memilih duduk bermain *gadget*, menikmati permainan serta fitur-fitur tertentu yang ada di dalam *gadget* dan tidak tertarik lagi untuk berinteraksi atau bermain bersama teman sebayanya (Sulastri and Sonyo Rini 2022). Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* yaitu menyebabkan anak menjadi lebih pasif sehingga dapat mempengaruhi kemandirian anak. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor berdampak pada terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak (Sujianti 2018).

Periode prasekolah disebut dengan generasi emas karena pada usia ini anak berada di fase tumbuh kembang yang sangat cepat. Pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini akan berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya sehingga diperlukan upaya peran orang tua dalam mengenali faktor predisposisi yang berdampak buruk pada perkembangan anak. Salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Yuliani and Fitra 2020).

Pandemi COVID-19 menjadi salah satu faktor penyebab anak menjadi kecanduan *gadget*, dan kurangnya penangan dari orang tua menjadikan perilaku tersebut semakin tertanam sampai saat ini. Oleh karena itu, perlakuan dan perhatian khusus dari orang tua sangat dibutuhkan. Anak harus diberi pengalihan dari *gadget* agar interaksi anak dengan lingkungan sekitar tidak terganggu. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan seperti menciptakan suatu bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas ataupun menyusun *puzzle* (Putri, Utami, and Lestari 2020). Selain itu, pendampingan orang tua juga sangat diperlukan untuk membatasi lamanya dan sejauh mana anak mengoperasikan *gadget* agar tidak terjadi penyalahgunaan *gadget*. Orang tua harus memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak, mengalihkan perhatian anak dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak anak bermain diluar rumah, olahraga, bersepeda, bermain musik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Setianingsih, Ardani, and Khayati 2018)

Berdasarkan hasil wawancara kepada 5 ibu yang mempunyai anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo mengatakan bahwa anaknya setiap hari menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam dan sudah pintar mengoperasikannya. Anak biasanya menggunakan *gadget* untuk bermain game *online* dan juga menonton *youtube* dan aplikasi *tiktok*. Namun, ibu – ibu tersebut terkadang merasa sebal jika anaknya terlalu fokus bermain *gadget* sehingga ketika dipanggil responnya lambat. Dari 5 ibu yang telah diwawancarai, mereka tidak mengetahui apakah perkembangan anaknya sudah sesuai dengan umurnya atau malah mengalami keterlembatan perkembangan karena ibu menganggap bahwa anaknya akan bisa dengan seiring berjalannya waktu dan tidak pernah melakukan deteksi dini tumbuh kembang pada anaknya.

Berdasarkan hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo?

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo.
2. Mengidentifikasi perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo
3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam melakukan penelitian ilmiah terutama terkait hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun.

### **1.4.2 Bagi Masyarakat**

Dapat menambah informasi dan pengetahuan kepada masyarakat khususnya para orang tua mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah serta memberikan gambaran mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* sehingga orang tua dapat mengambil sikap dan mengarahkan anaknya untuk

mengantisipasi dampak yang kurang baik terhadap perkembangan anak.

#### **1.4.3 Bagi Tempat Penelitian**

Memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai hubungan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah sehingga pihak sekolah dapat memberikan pengarahan agar para siswa / anak didiknya mau membatasi kebiasaan dalam bermain *gadget* setiap harinya dengan mengajarkan metode belajar kreatif dan memberikan stimulasi seperti belajar di luar ruangan menggunakan benda-benda yang ada disekitar, menambah permainan yang menarik dan merangsang motorik anak seperti playground.

#### **1.4.4 Bagi Institusi Pendidikan**

Sebagai sumber referensi serta menambah bahan bacaan dan wawasan mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah usia 5-6 tahun.