

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan jaringan internet yang sangat cepat membuat pengguna gadget atau *gadget* juga mengalami peningkatan. Jaringan 4G *Long Term Evolution* (LTE) memiliki kemampuan mentransfer data secara cepat sehingga dapat memberi kemudahan kepada para pengguna *gadget* dalam memperoleh kenyamanan dalam ber-internet (Suharno, 2018). Pengguna *gadget* di Indonesia juga sangat banyak. Jumlah penduduknya yang mencapai 250 juta dan menjadi pasar yang besar. Pengguna *gadget* Indonesia juga tumbuh pesat. Lembaga riset digital marketing *Emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *gadget* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang, dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *gadget* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Ramaita et al., 2019)

Berdasarkan hasil survey *The Asian Parents Insight* di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia terdapat 2.417 orang tua yang memiliki *gadget*. Data tersebut menunjukkan bahwa ditemukan sebanyak 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan *gadget*. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* mayoritas menggunakan *gadget* guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online (Alifiani et al., 2019).

Tingginya popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik yang memberi ketertarikan bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi- dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang membuat anak tidak lepas dari *gadget* (Ayuningsih et al., 2018). Tidak salah *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *gadget* pada masa kini telah berevolusi

menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam *gadget* tersebut. Seperti *games* yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari *game* bertemakan petualangan sampai pelajaran. Tidak heran jika *gadget* sangat disenangi oleh anak pada masa ini (Munisa, 2020).

Teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Meskipun dikhawatirkan kedepannya akan ada dampak negatif dari teknologi, teknologi ini dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, namun sejatinya anak memiliki hak untuk dapat memanfaatkan teknologi. Sebagaimana telah di jelaskan dalam Undang Dasar 1945, (pasal 28 C ayat 2) yang menyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat kan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia (Maiziani & Amilia, 2020). Semakin maju teknologi, semakin besar dampaknya terhadap penggunaannya dari positif hingga negatif. Sisi positifnya, perangkat dapat digunakan sebagai alat untuk belajar, berkomunikasi, mencari informasi, dan hiburan(Chang *et al.*, 2018)

Berdasarkan data BPS (2022) menunjukkan persentase yang menggunakan *HP* pada anak usia 5-6 tahun 52,76%. Yogyakarta merupakan provinsi dengan jumlah penduduk usia 3-6 tahun sebesar 9,26%, dan penggunaan *smartphone* mencapai 69,81%, kategori anak usia 5-12 tahun yang menggunakan *gadget* mencapai 12,89 % hal ini terjadi peningkatan setiap tahunnya (BPS, 2021). Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika menemukan fakta bahwa, pada tahun 2014 didapatkan data 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini yang

menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan (Jarmi & Rahayuningsih, 2017).

Pengenalan gadget pada anak- anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Oktafia et al., 2021). Hal ini dapat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak, dapat mengurangi waktu istirahat tidur anak serta dapat berakibat terganggunya fungsi fisiologis dari organ mata *World Health Organization* (WHO) menjelaskan 5-25% anak pra sekolah mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan akibat penggunaan gadget secara berlebihan (Jafri & Defega, 2020). Perkembangan *gadget* memberikan tantangan bagi orang tua di zaman modern ini, besarnya eksistensi teknologi dalam kehidupan anak, sehingga hampir tidak dapat dipisahkan dari aktivitas hidup sehari- hari, dan salah satunya adalah *gadget* sebagai bentuk modernitas (Hertinjung et al., 2021; Tamsil, 2021).

Anak yang dianggap sudah kebiasaan bermain gadget jika dalam waktu sehari bermain dengan gadget lebih dari dua jam, dan jika gadget diambil anak akan marah bahkan tantrum. Seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya. hal ini akan menyatakan sebuah respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Sebagian besar anak ataupun remaja meningkat konsumsi penggunaan Gadget dari waktu ke waktu. Salah satu sebabnya kurangnya pengawasan dari orang tua atau bahkan meniru perilaku orang tua dan orang-orang dewasa disekitarnya. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anakanak menggunakan Gadget. Dimana banyakbanyak produk-produk gadget yang menjadikan anak sebagai

target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif penggunaan gadget (Jey & Mau, 2021)

Sebagian besar orang tua menemukan bahwa memberi perangkat seperti *gadget* memudahkan untuk menenangkan anak saat orang tua bekerja. Menggunakan *gadget* untuk anak-anak akan menjadikan anak-anak lebih berteknologi sejak usia muda, memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan lebih cepat dan lebih komprehensif (Fhatia, 2019). Intensitas penggunaan menggunakan *gadget* cenderung menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan, dimana pada masa ini anak usia 3-6 tahun berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Dewi et al., 2021).

Penggunanya yang berlebih berdampak terhadap sikap individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya (Marpaung, 2018). Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat dan konsentrasi belajar, salah satunya adalah kemajuan pesat dari *gadget* yang diakui sebagai fasilitator terbaik dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan. Ponsel menceerdas pengguna dengan adanya ponsel memudahkan kinerja banyak aktivitas mereka dapat memfasilitasi transaksi, jual beli, edukasi dan kegiatan bermanfaat lainnya (Fahrizal & Faiga, 2021).

Semakin tingginya penggunaan *gadget* semakin tinggi pula tingkat kecanduan yang di alami seseorang, dengan itu diperlukannya upaya pencegahan untuk meminimalisirkan dengan cara melakukan terapi bermain dan penguatan positif (*Positive Reinforcement*) terhadap anak. Selain itu dengan penyediaan ruang aktif yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan konsep mewadahi kegiatan anak yang produktif yang dapat membantu mengurangi intensi anak untuk bermain *gadget*. Melalui pendampingan tersebut, orang tua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan

kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak (Harun, 2022; Khotimah *et al.*, 2021).

Allah SWT menjelaskan dalam QS. At- Tahrim ayat 6 yang menjelaskan bagaimana peran orang tua dalam memberikan hak pendidikan pada anak. Hak pada anak merupakan hak yang wajib orang tua berikan kepada anak untuk bekal ia hidup dan untuk pemenuhan hidup.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ

شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Arti: “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu: penjaganya malaikat- malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintah”.

Terdapat penjelasan hadist yang menjelaskan bahwa “Tidaklah seorang anak yang lahir itu kecuali dalam keadaan fitrah. Kedua orangtuanya yang menjadikan ia Yahudi, Nasrani atau Majusi.”(HR Muslim). Anak pertama kali mendapatkan hak pendidikannya di keluarga, sebelum ia mendapatkan pendidikan di sekolah. Mendidik anak adalah tanggung jawab bersama antara ibu dan ayah, sehingga diperlukan pasangan yang seaqidah, dan sepemahaman dalam pendidikan anak. Jika tidak demikian tentunya sulit mencapai tujuan pendidikan anak dalam keluarga. Anak pertama kali mendapatkan pengajaran nilai-nilai tauhid dari kedua orang tuanya, demikian juga mengenai ajaran-ajaran islam yang lain.

Tingginya penggunaan *gadget* pada era sekarang yang dimana teknologi mengalami kemajuan yang semakin pesat. *Gadget* merupakan suatu alat yang dimana bisa digunakan sebagai komunikasi, hiburan , dan pendidikan, hal ini mengakibatkan ketertarikan tersendiri bagi

penggunanya yang dimana pengguna tersebut dari berbagai kalangan usia. Usia prasekolah menjadi salah satu pengguna *gadget* yang masih belum cukup umur untuk di perkenalkan *gadget*, tetapi penggunaan di umur prasekolah menjadi pusat perhatian karena fenomena pada zaman sekarang banyak sekali anak usia prasekolah yang sudah mengenal *gadget* di usia dini. Hal tersebut dilakukan oleh kebanyakan orang tua sebagai cara untuk mendiamkan anak yang sedang rewel, dengan begitu kebanyakan anak diusia prasekolah mengalami kecanduan dan mengalami beberapa dampak negatif dari *gadget* tersebut. Berdasarkan uraian fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Bagaimana Pengalaman Orang Tua Dalam Pengelolaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah”

B. Rumusan Masalah

Salah satu tantangan yang dihadapi orang tua di era modern ini adalah sejauh mana teknologi hadir dalam kehidupan anak, sehingga sulit untuk dipisahkan dari aktivitas kehidupan sehari-hari, dan salah satunya adalah *gadget* sebagai bentuk modern. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2022 menunjukkan pengguna internet di Indonesia mencapai 77,02% dan pengguna internet di usia 5-12 tahun sebesar 62,43%. Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informasi, angka yang diperoleh pada tahun 2014 menunjukkan bahwa 30 juta anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang digunakan.

Gadget di era globalisasi mudah ditemukan karena hampir semua orang memilikinya. Faktanya, *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja pada usia (12-21 tahun) dan dewasa atau orang tua pada usia (60 tahun ke atas), tetapi juga anak-anak pada usia (7-11 tahun) dan ironisnya usia (3-6 tahun) pada usia pra sekolah mereka sudah mengenal *gadget* terlebih dulu. Kepopuleran *gadget* pada anak tidak lepas dari karakteristik benda yang menarik bagi anak-anak.

Gadget memiliki dimensi gerak, suara, warna dan lagu dalam satu perangkat. Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah “Pengalaman Orang Tua Dalam Pengelolaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah”

C. Tujuan Penelitian

Untuk menggali pengalaman orang tua terkait pengelolaan *gadget* pada anak di usia pra sekolah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu cara pencegahan dengan melakukan penelitian pengalaman pada orang tua. Hasil penelitian ini dapat di jadikan bahan pengembangan ilmu keperawatan khususnya bidang keperawatan jiwa dan keperawatan anak terkait anak usia prasekolah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi keluarga

Memberikan pengetahuan terkait *gadget* dan cara pencegahan terhadap adiksi *gadget*

b. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi bagi puskesmas terkait dengan pengalaman orang tua terkait pemberian *gadget* di usia prasekolah

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bisa dijadikan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman, untuk kedepannya bisa menjadikan acuan bagi peneliti selanjutnya

E. Penelitian Terkait

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zaini & Soenarto (2019).” Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan

Anak Usia Dini”. Temuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *gadget* pada anak usia TK 4-6 tahun dan untuk mengidentifikasi penyebab tingginya penggunaan *gadget*. Hasilnya, 94% anak TK usia 4 hingga 6 tahun sudah menggunakan *gadget*. berikut adalah beberapa alasan mengapa anak-anak prasekolah berusia 4-6 tahun lebih cenderung menggunakan *gadget* :1) *Gadget* dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) *Gadget* dan tablet sebagai media pendidikan dan memperluas pengetahuan anak; dan 3) Kehadiran *gadget* dan tablet sebagai sarana hiburan dan sebagai kunci orang tua agar anak tidak rewel.

2. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Viandari & Susilawati, (2019) “Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pola asuh orangtua dan penggunaan *gadget* dalam interaksi sosial anak prasekolah. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah interaksi sosial. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia prasekolah berada pada titik dimana mereka mulai menyadari lingkungan sosialnya, mengembangkan potensi yang dimiliki, dan mulai membentuk kemandirian. Keterampilan berinteraksi sosial yang baik sangat diperlukan pada masa ini, guna mencapai perkembangan sosial yang optimal. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anak dapat mempengaruhi kemampuan dalam berinteraksi sosial. Anak-anak dapat belajar dari orang tua mereka, dan menerapkan bagaimana mereka berinteraksi dengan teman sebayanya untuk membangun hubungan. Penggunaan teknologi *gadget* oleh anak usia prasekolah dapat berdampak positif atau negatif terhadap interaksi sosial anak di sekolah.

3. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mayenti & Sunita (2018) “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru”. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* terhadap Perkembangan anak usia dini. penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Cross sectional* dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang, baik dari kalangan lansia, muda, remaja bahkan anak-anak. *Gadget* memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi *gadget* juga memberikan dampak negative bagi manusia khususnya bagi perkembangan anak jika digunakan tanpa pengawasan dan pengarahan dari orang tua. Hasil penelitian dapat disimpulkan adanya didapatkan *gadget* berdampak negative dan Perkembangan anak sesuai.