

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dunia maju dengan sangat pesat. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan lptek pada zaman sekarang (Pebriana, 2017). Saat ini *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja dan lanjut usia, tetapi juga beredar dikalangan usia anak-anak bahkan *gadget* bukan barang asing bagi anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan *gadget* (Widiawati, 2014). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini bagai pedang bermata dua. Disatu sisi memberikan manfaat untuk media belajar, namun disisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia prasekolah dapat menyebabkan kecanduan dan acuh terhadap lingkungan sekitar. Selain itu menyebabkan anak tidak merespon dan membantah jika dipanggil orang tuanya, anak lebih suka bermain gadget sendiri dirumah dari pada bermain bersama teman-temannya, konsentrasi anak akan berkurang dalam melakukan aktivitas, karena anak tidak dapat dipisahkan dalam genggamannya *gadget* sejak usia dini. Akibat dari perilaku tersebut dapat mengubah anak menjadi menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat mengurangi disiplin serta rasa tanggung jawabnya (Chusna, 2017). Salah satu yang mempengaruhi kontrol penggunaan *gadget* yaitu persepsi

orang tua. Persepsi orang tua juga mempengaruhi sikap dan cara orang tua mendidik anaknya (Zaini & Soenarto, 2019).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25 % dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan di Indonesia antara 13-18%. Sekitar 9-5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yaitu anak susah dalam berkomunikasi dan beradaptasi yang berdampak pada perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) perkembangan anak tahun 2018 dilaporkan bahwa perkembangan sosial emosional anak Indonesia meningkat menjadi 69,9% akan menjadi lebih rendah jika dibandingkan Negara Vietnam 91,2%, Kazakhtan 82,1%, dan Thailand 79,4%. Perkembangan sosial anak akan mengalami keterlambatan apabila faktor pencetus tidak segera diatasi. Di Indonesia penggunaan gadget anak usia dini dan remaja menduduki tempat cukup tinggi yaitu 79,9%. Menurut penelitian dari (Novitasari dan Khotimah) salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada orang tua siswa RA Mamba'ul ulum, dengan jumlah 67 orang tua. Peneliti melakukan wawancara pada 8 orang tua, 7 orang tua mengatakan anaknya biasa bermain *gadget* menggunakan *gadget* milik orang tua, 1 orang tua tidak

memperbolehkan anaknya bermain *gadget* agar lebih fokus pada belajar. Orang tua mengatakan semenjak anak sering bermain *gadget* anak menjadi lebih suka menyendiri bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya. Ketika *gadget* diambil orang tua, anak marah dan menangis.

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang berlebihan dapat menjadi efek kecanduan. Menyebabkan perkembangan sosial semakin menurun, interaksi sosial yang kurang, emosional yang akhirnya meninggalkan aktivitas belajar dirumah ataupun sekolah. (Gunawan, 2011). Hal ini mengkhawatirkan sebab pada masa ini anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* baik itu di rumah maupun di lingkungan bermain anak, sehingga anak merasa asik bermain sendiri dengan *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya dilingkungan rumah. Jika anak usia dini sudah di beri *gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap proses perkembangan psikososialnya dan perkembangan sosial dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan kemandirian anak dalam berfikir, berperilaku, dan pemerolehan bahasanya. Yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak (Hafiz, 2017). Seharusnya pada masa ini anak mengalami perkembangan yang baik pada fisik dan mentalnya serta anak usia prasekolah menjadi sebuah tahap bermain dan sebagai awal masa

kanak-kanak sehingga anak memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan lingkungan luar dan teman sebayanya (Santrock, 2011). Persepsi orang tua terhadap sesuatu mempengaruhi sikap dan cara orang tua mendidik anaknya salah satunya dalam hal pengontrolan penggunaan *gadget* (Zaini & Soenarto, 2019).

Pemahaman orang tua tentang pengaruh *gadget* pada anak sangat penting. Sehingga orang tua dapat membatasi durasi penggunaan *gadget*, jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *gadget*. Di luar itu, orang tua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke *gadget* lagi, perangkat mobile sebaiknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan **ambil kembali** setelah selesai, ajarkan anak pentingnya menahan diri pastikan untuk memberikan pujian pada anak ketika ia berhasil menahan diri untuk tidak bermain game dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan, Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik, meletakkan HP dan bermain bersama anak. Putri Fitria (dalam theAsianparent Indonesia, 2019)

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Raudatul Atfal Mamba’ul Ulum Sukolio Wajak Kab. Malang”

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimanakah gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di Raudatul Atfal Mamba’ul Ulum Sukolilo Wajak Kab. Malang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di Raudatul Atfal Mamba’ul Ulum Sukolilo Wajak Kab. Malang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan keperawatan dan orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi

Diharapkan dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan

2. Bagi Responden

Diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah, dan pentingnya pengawasan orang tua pada anak

3. Bagi Lahan Penelitian

Dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai informasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

