

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi gawai, seperti *iPad*, *tablet*, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gawai banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata namun selain memberikan manfaat positif gawai juga memberikan dampak negatif bagi penggunaannya diantaranya yaitu menyebabkan penggunaannya menjadi kecanduan. (Chusna, 2017).

Saat ini banyak orang tua memberikan gawai kepada anaknya untuk menjadi teman ketika anak-anak sendirian, sedangkan orang tua tidak dapat berinteraksi dan bermain dengan anak-anak mereka (De Lima, Lorenzo Castronuevo, 2016). Pengetahuan orang tua inilah yang menjadikan penggunaan gawai pada anak lebih dari 1 jam sehari, karena orang tua beranggapan bahwa gawai dapat dijadikan media hiburan sebagai pengganti orang tua dalam menemani anak untuk bermain (Lani, 2019).

The Asian Parent Insights pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.714 orangtua yang memiliki gawai dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura,

Thailand, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orangtua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak usia 3-8 tahun pengguna gawai tersebut, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orangtua mereka, 18% lainnya menggunakan gawai milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gawai milik sendiri. Hasil survei mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gawai atau perangkat seluler (*mobile device*). Penggunaan gawai oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, untuk memainkan aplikasi permainan (*games*) ataupun sekedar menonton film (*The Asian Parent Insights*, 2014).

Riset yang dilakukan oleh *UNICEF* pada tahun (2020), memperoleh hasil perkembangan anak usia dini dengan penggunaan gawai terlalu lama mengakibatkan keterlambatan perkembangan, dimana terdapat 12,7% perkembangan anak tidak sesuai. Menurut data Riskesdas, (2018) di Indonesia fenomena gangguan perkembangan sosial pada anak prasekolah mencapai 69,9%. Dalam penelitian ini juga menyebutkan penggunaan gawai berdampak pada emosional anak, sebesar 14,2% anak mengalami gangguan perkembangan emosional akibat penggunaan gawai. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Amin menunjukkan bahwa 36.7% anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan bahasa salah satunya disebabkan oleh pemberian gawai yang berlebihan. (Handayani, Amin 2015). Data juga memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gawai memasuki kepala, orang dewasa

menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gawai di usia kurang dari 16 tahun (Hoyer, W.J., dkk, 1999 dalam Sugianto 2015). Prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) pada anak pra sekolah berkisar 3-10%. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* edisi ke-4 melaporkan prevalensi GPPH sebesar 2-7% diantara anak usia pra sekolah. Peneliti menyebutkan bahwa salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah bermain gawai.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2021. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 6 orang tua dengan metode wawancara pada tanggal 3 Februari 2023. Seluruhnya yaitu 6 orang tua memberikan gawai pada anaknya. 2 diantaranya mengatakan tidak tahu bahwa gawai membawakan dampak negatif terhadap anak tetapi mereka terpaksa memberikan agar anak tidak rewel dan 4 diantaranya mengatakan memberikan gawai juga bermanfaat baik apabila tau batasannya, terkadang mereka memberikannya kurang dari 1 jam sehari.

Menurut Kurniati (2020), anak yang melakukan kegiatan bermain gawai menjadi aktivitas bermain yang kerap dilakukan anak. Melalui

gawai, anak memiliki rasa ingin tahu untuk mengotak atik benda tersebut untuk memecahkan rasa penasaran dari apa yang ada pada gawai tersebut. Penggunaan gawai pada anak tidak terpisahkan dari peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. Tidak hanya orang dewasa, pada anak prasekolah yang ikut terpapar penggunaan gawai juga dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif.

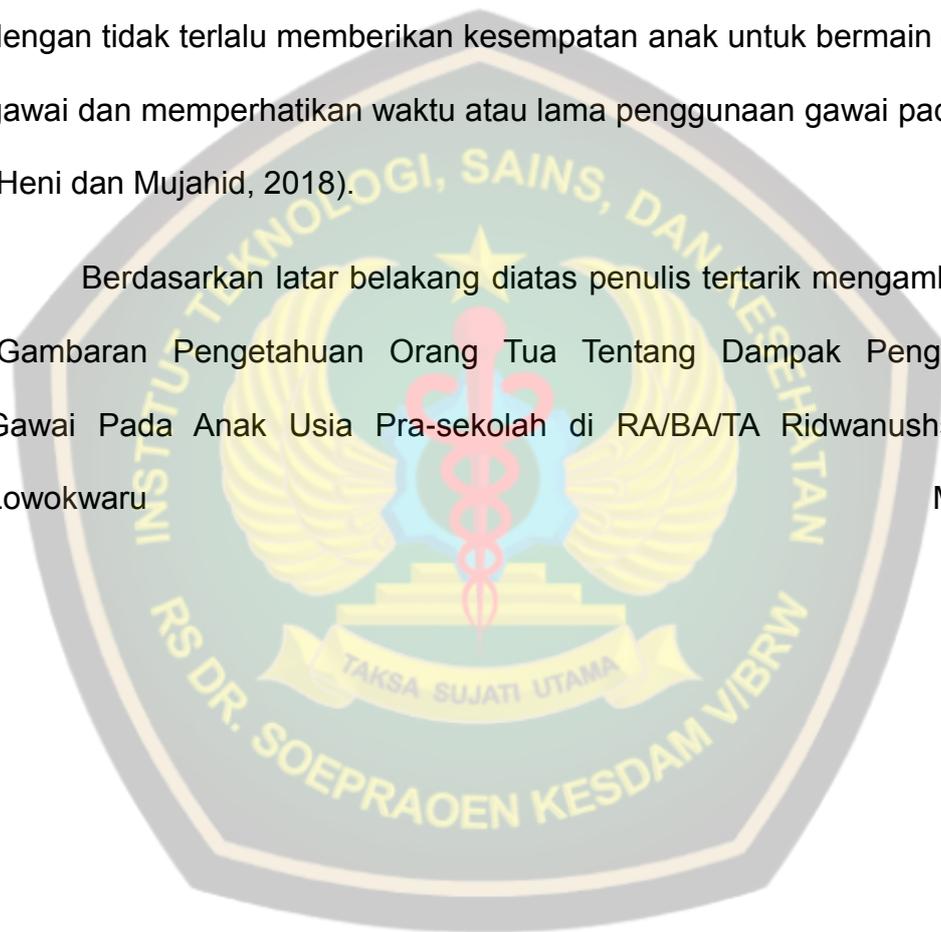
Penggunaan gawai oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan fitur yang menarik. Untuk belajar membaca dan menulis anak tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang ekstra (Novitasari, 2016).

Namun penggunaan gawai dalam waktu lama juga dapat memberikan dampak negatif diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan mata anak, memberikan dampak pola hidup anak menjadi pasif, lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, mengalami penurunan akademik, deperesi dan kelebihan berat badan/obesitas. Lamanya menatap layar monitor atau *screen time* dan penggunaan media elektronik berhubungan dengan penurunan durasi tidur, terganggunya waktu tidur dan gangguan tidur (JYland, 2015).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mensosialisaikan kepada orang tua tentang dampak penggunaan gawai

agar mereka lebih *aware* dengan anak mereka. Orang tua harus peka terhadap dampak penggunaan gawai pada anak prasekolah dikarenakan paparan layar gawai dalam jangka waktu yang lama dapat menjadi masalah kesehatan bagi anak, dilihat dari berbagai dampak yang di timbulkan. (Oliemat, Ihmeideh, Alkhawaldeh, 2018). Upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak penggunaan gawai yaitu dengan tidak terlalu memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan gawai dan memperhatikan waktu atau lama penggunaan gawai pada anak (Heni dan Mujahid, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengambil judul "Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin Lowokwaru Malang"



1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui tentang pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia pra-sekolah di RA/BA/TA Ridwanushsholihin.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Di harapkan penelitian ini mampu memberikan informasi tambahan kepada para orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia pra-sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Profesi Keperawatan

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk perawat dalam memberikan sosialisasi kepada orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia pra-sekolah.

2. Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat memotivasi orang tua agar lebih mengetahui tentang dampak penggunaan gawai pada anak usia pra-sekolah, sehingga kedepannya banyak orang tua yang lebih *aware* dalam pemberian gawai terhadap anak-anak mereka.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan dasar untuk penelitian selanjutnya dalam permasalahan yang serupa ataupun penelitian lain yang berhubungan dengan pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai serta dapat menghasilkan informasi yang berguna bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu keperawatan.

