

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 ini semakin cepat dan beragam. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi terbaru yang beredar dipasaran, salah satunya adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* di era digital ini telah memasuki semua kalangan, tidak hanya orang tua atau orang dewasa saja. Penggunaan *gadget* juga sudah mulai masuk di kalangan anak-anak. Zaman sekarang sering kali kita menjumpai anak balita yang ikut mengoperasikan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, bahkan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* daripada bermain dengan teman disekitarnya (Subarkah, 2019). Sayangnya penggunaan *gadget* ini tidak dimanfaatkan dengan baik oleh anak. Mereka lebih sering bermain *game* dan menonton video yang tidak memuat edukasi daripada untuk belajar (Ishariani, 2019). Mereka juga sering mengakses *YouTube* untuk menonton berbagai video yang ada didalamnya, seperti video kartun bermain dan bernyanyi, video komedi, video tentang hewan, alam dan lain-lain (Ishariani, 2019). Mereka merasa asyik dan terhibur dengan video-video yang di akses sehingga membuat mereka lupa waktu jika sudah bermain *gadget*, karena anak merasa tertarik untuk terus mengoperasikan fitur-fitur yang ada di dalamnya (Zaini & Soenarto, 2019).

Penggunaan *gadget* atau *smartphone* di Indonesia mengalami pelonjakan yang cukup drastis dari tahun 2014 sebesar 47 juta jiwa, sebesar 79,5 % berasal

dari anak-anak dan remaja, hingga pada tahun 2020 Indonesia menempati urutan ke empat pengguna *smartphone* dengan 167 juta orang atau 89 % dari seluruh penduduk Indonesia (Paridawati et al., 2021). Data lain di publikasikan oleh Databoks menyatakan sebanyak 29 % anak balita di Indonesia sudah mengoperasikan *gadget* atau *smartphone*, bayi yang berusia di bawah satu tahun sebesar 3,5 %, anak usia 1-4 tahun sebesar 25,9 % dan anak usia 5-6 tahun sebesar 47,7 % (Lidwina, 2020). Sedangkan saat ini *YouTube* telah menguasai 60 % dari jumlah total penikmat video *online* dan menjadi situs video *content sharing* terbesar didunia yang memiliki 4 milyar video serta 800.000.000 pengguna (Ishariani, 2019). Melihat data di atas fenomena anak kecanduan *gadget* ini semakin terlihat dalam beberapa tahun terakhir, meskipun belum ada angka pasti berapa presentase dan jumlah anak yang terindikasi kecanduan *gadget* (KOMINFO, 2018). Data di atas juga menunjukkan bahwa jumlah anak yang mengoperasikan *gadget* paling banyak adalah anak usia pra sekolah (usia 5-6 tahun) dan lebih banyak yang mengakses video di aplikasi *YouTube* daripada video *online* lainnya.

Menurut Melvi et al. (2014) 91,8 % anak tertarik untuk menonton video kartun atau animasi daripada melihat video-video lainnya karena anak merasa senang dan merasa terhibur. Secara tidak langsung anak yang menonton video kartun akan mempengaruhi perkembangan otaknya, anak mampu mengingat 94 % informasi yang masuk melalui mata dan telinganya. Berdasarkan data Badan Litbang Kesehatan (2018) menyatakan bahwa indeks perkembangan anak di Indonesia Umur 36-59 bulan mencapai 88,3 % dan untuk perkembangan kemampuan belajar sebesar 95,2 %. Sedangkan prevalensi data perkembangan

anak usia 36-59 bulan di Provinsi Jawa Timur adalah 91,5 % dan untuk perkembangan kemampuan belajar 95,7 % (Riskesdas Jatim, 2018). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Desember 2021 di RA Perwanida 1 Pancir mendapatkan data bahwa dari 63 siswa yang duduk di kelas B ada 10 siswa yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif. Mereka belum mampu mengenal pola ABCD-ABCD, belum mampu mengenal lambang bilangan huruf konsonan dan huruf vocal, belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan belum mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan.

Perkembangan kognitif anak usia pra sekolah adalah masa keemasan atau *golden age*, pada masa ini anak mudah menerima informasi, mudah mendengar, dan mudah menirukan apa yang ada di sekelilingnya. Mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik dari segi intelektual, bahasa, moral dan emosional anak. Mereka juga mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan akan terus belajar mencari tahu apa yang belum diketahuinya. Video kartun di *YouTube* dapat menjadi media untuk pembelajaran anak, ketika mereka menonton video tertentu mereka akan menirukan perilaku didalamnya. Contoh: anak menonton serial kartun upin-ipin dan tayangan tersebut memberikan ilmu yang baik untuk anak seperti hidup rukun dengan teman-temannya, saling tolong menolong dan membantu orang tua dirumah (Ishariani, 2019). Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif pada perkembangan moral, kognitif dan komunikasi interpersonal anak. Namun jika masa kanak-kanak sudah kecanduan *gadget*, perkembangan anak akan berisiko mengalami keterlambatan. Beberapa penelitian menyatakan bahwa kecanduan *gadget* dapat

memberikan dampak negatif pada anak. Han et al. (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan dapat mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks, yaitu mengontrol emosi dan diri, melatih tanggung jawab, pengambilan keputusan dan gangguan pemusatan perhatian atau hiperaktivitas (GPPH). Penelitian Nurhaeda (2018) juga mengatakan *gadget* dapat berdampak buruk bagi anak yaitu anak menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya, kecanduan internet atau *game*, mendapat konten yang tidak baik (pornografi atau kekerasan) dan terkena efek radiasi yang berpengaruh terhadap kesehatan anak. Anak usia prasekolah yang mengakses video di *YouTube* tanpa dikontrol bisa menyebabkan anak bisa menjadi hilang kesempatan untuk bereksplorasi di dunia nyata, sulit bergaul, bahkan penyimpangan perilaku karena mengakses situs berbahaya (Dewi & Rachmaniar, 2017).

Untuk mengatasi kejadian diatas, peran orang tua sangat diperlukan. Orang tua harus selalu mengawasi dan mengontrol anak ketika mengoperasikan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan dan tetap berada pada chanel yang edukatif. Orang tua juga perlu memperhatikan dan membatasi intensitas waktu anak ketika mengoperasikan *gadget*. Penelitian sebelumnya sudah ada yang membahas tentang pengaruh video animasiterhadap perkembangan anak prasekolah, namun belum membahas tentang perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat apakah video kartun benar mempunyai hubungan dengan perkembangan kognitif anak yang terangkai

dalam judul “Hubungan Kebiasaan Menonton Video Kartun Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:
Apakah ada hubungan kebiasaan menonton video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kebiasaan menonton video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi intensitas waktu menonton dan jenis video kartun yang di tonton anak prasekolah
- 2) Mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak
- 3) Menganalisa hubungan antara intensitas waktu menonton video kartun dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia prasekolah
- 4) Menganalisa perbedaan tingkat perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang ditonton anak usia prasekolah

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang hubungan kebiasaan menonton video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

2) Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang terkait dengan hubungan kebiasaan menonton video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai wawasan ilmu pengetahuan mengenai hubungan kebiasaan menonton video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

2) Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang ilmu keperawatan dan pendidikan.

