

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi kini telah berkembang kian pesat, dan teknologi diciptakan untuk mempermudah berbagai informasi dan mendapatkan pengetahuan. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat dimiliki siapapun, baik orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak pra sekolah kini telah menjadi pengguna aktif dari perkembangan teknologi khususnya gadget (Muzakki, 2013).

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada zaman sekarang dan mendarat.

Gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, rumah berantakan, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan mahir dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget

yang seharusnya menjadi teman bermain. Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia pra sekolah, sebagai masa golden age Muhibbin syah, 2003 (dalam Chusna, 2017).

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang -Undang Sisdiknas tahun 2003). Menurut Mansur (2005) anak pra sekolah adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak pra sekolah memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Masa keemasan (golden periode) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan pesat pada otak yang berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga lahir sampai usia 4 (empat) tahun (Suyadi, 2013). Masa keemasan anak merupakan peluang untuk memacu perkembangan anak. Anak pra sekolah juga berada pada masa jendela kesempatan (window of opportunity) untuk memberikan stimulus terhadap perkembangan otak serta memodifikasi input yang akan diberikan pada anak. Anak pra sekolah juga berada pada masa kritis, karena perkembangan jaringan koneksi otak yang aktif dan mampu menyerap informasi serta memberikan respon terhadap stimulasi-stimulasi baru menjadikan anak berada pada masa kritis yang mengalami hambatan perkembangan jika tidak disertai oleh stimulus yang mendukung perkembangan anak. (Affrida, 2018)

Dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan untuk perkembangan pada anak usia pra sekolah yaitu sulit konsentrasi pada dunia nyata, terganggunya fungsi PFC atau Pre-Frontal Cortex (bagian didalam otak

yang mengontrol emosi), introvert. Adapula dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan yaitu waktu terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak, Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama, mengganggu kesehatan, menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Jonathan, 2015 (dalam Chusna, 2017). Melihat kerugian dari mengenalkan gadget pada anak akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Dalam hal ini, perlu peran penting orangtua dalam pemanfaatan gadget pada anak. Orangtua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan. Upaya yang bisa dilakukan orang tua yaitu pilih aplikasi sesuai usia, batasi waktu penggunaan gadget, hindarkan kecanduan, beradaptasi dengan zaman. (Ferliana,2013)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, smartpone, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari

Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Unantenne, 2014). Menurut perusahaan survei eMarketer mengemukakan bahwa pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016. Sudah tidak terbantahkan lagi jika saat ini popularitas smartphone di Indonesia semakin meningkat pesat. Kondisi tersebut juga diakui oleh raksasa mesin pencari Google. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, Google sudah melakukan survey seputar penetrasi pengguna smartphone di Indonesia. “Hasil survey Google yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur tool Google, yakni Consumer Barometer, mengungkapkan pengguna smarphone di Indonesia telah meningkat hingga 43 persen.

Berdasarkan hasil study pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 November 2018 oleh penulis dengan Kepala Sekolah TK PKK Bandulan Malang diperoleh informasi dari Kepala Sekolah bahwa banyak orang tua dari anak yang bersekolah di TK tersebut yang melapor agar diberikan nasihat dan bimbingan karena saat berada di rumah anak-anak tersebut terlalu sering menggunakan gadget dan sulit untuk diberitahu. Saat itu penulis melihat satu dari anak TK yang saat itu bermain gadget didekat orang tua dan tidak mengikuti kegiatan yang ada di kelas. Saat orang tua tersebut ditanya, orang

tua mengatakan jika anak nya rewel tidak mau mengikuti kegiatan yang ada di kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengetahuan dan Upaya Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah di Tk Pkk Bandulan”. Peneliti akan lebih fokus kepada keluarga terutama pengetahuan dan upaya orangtua tentang penggunaan gadget.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah yang akan diangkat adalah bagaimana Pengetahuan dan Upaya Orang tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah ?

## **1.3 Tujuan**

1. Mengetahui pengetahuan dan upaya orang tua tentang cara penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah
2. Mengetahui dampak negatif gadget pada anak usia pra sekolah
3. Mengetahui penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah selama berada di rumah

## **1.4 MANFAAT**

### **1.4.1 Bagi Subjek**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang sejauh mana penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah

### **1.4.2 Bagi Pengguna gadget**

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget

#### **1.4.3 Bagi Institusi**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi kepastakaan institusi Poltekkes Kemenkes Malang terutama tentang pengetahuan ibu tentang penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah

#### **1.4.4 Bagi peneliti Selanjutnya**

Dapat dijadikan penelitian lebih lanjut dengan menjadikan penelitian ini sebagai referensi