

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa prasekolah adalah masa yang sangat berharga bagi perkembangan anak atau dengan kata lain adalah masa setelah anak lahir yang dikenal dengan *the golden age*. *Golden age* merupakan masa yang sangat efektif dan *urgent* untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak manusia untuk menuju Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Uce, 2017). Berdasarkan pendapat Biechler dan Snowman (1993), yang dikutip dalam Soemiarti Patmonodewo (2000) mengatakan bahwa anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka cenderung mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. Dan tentunya pada masa ini alangkah baiknya jika anak lebih dekat dengan lingkungan sosial untuk mengembangkan potensi kecerdasan yang dimiliki, pengembangan komunikasi anak dan membentuk kemandirian. Namun pada masa moderenisasi seperti ini pengembangan potensi kecerdasan, komunikasi dan kemandirian anak tidak hanya dengan pendekatan terhadap lingkungan saja, karena kecanggihan teknologi yang ada pada saat ini juga sangat berpengaruh dalam pengembangan potensi kecerdasan, komunikasi dan kemandirian anak jika digunakan dengan baik dan benar. Salah satu contoh media yang digunakan untuk mendukung perkembangan anak adalah *gadget*. Begitu juga dengan pendapat

Warisyah (2015) Berdasarkan data penelitian baru menurut Parent Indonesia tahun 2013 yang dikeluarkan American Association of Pediatrics (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dari 38% menjadi 72%.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (Pebriana, 2017). Perkembangan dan kecanggihannya yang kian pesat memberikan kemudahan untuk semua orang yang mengoperasikannya, baik orang dewasa, remaja, lansia bahkan anak-anak sekalipun dapat merasakan kecanggihannya. Baik untuk keperluan kerja, sekolah bahkan yang saat ini patut kita perhatikan adalah anak-anak usia prasekolah sudah pandai mengoperasikan *gadget* dan menggunakan *gadget* sebagai media bermain di kesehariannya. Hal ini sependapat dengan Sari & Mitsalia (2016) *gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia prasekolah. *Gadget* memiliki daya tarik yang lebih terhadap anak-anak dengan berbagai fitur serta aplikasi yang ada dalam *gadget* itu sendiri. Aplikasi yang ditawarkan *gadget* bukan hanya tentang aplikasi pembelajaran seperti pengenalan huruf atau gambar, melainkan juga ada aplikasi hiburan seperti sosial media dan tentunya aplikasi *game* yang menjadi pusat perhatian anak-anak. Pada kenyataannya, anak-anak akan menjadi lebih sering menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya, karena ketika sudah menggunakan *gadget* anak-anak bisa sampai lupa waktu (Trinika, 2015). Berkaitan

dengan hal itu, *gadget* sendiri memiliki dampak positif yang apabila digunakan dengan bijak akan mendukung perkembangan daya pikir anak. Namun terdapat juga beberapa dampak yang mana hal ini menimbulkan kecemasan terhadap orangtua. Hal ini selaras dengan pendapat Arfianto (2017) yang menyebutkan bahwa *Gadget* juga mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang dapat memunculkan kecemasan terhadap orangtua.

Adapun dampak negatif akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk terhadap perkembangan psikologis dan kesehatan anak. Contoh dari dampak terhadap psikologis anak adalah interaksi sosial anak terganggu karena anak akan lebih tertarik bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Sebagaimana pendapat Chusna (2017) yang menyatakan bahwa banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak dan menurunkan daya konsentrasi. Dalam hal ini penggunaan gadget tidak hanya mengganggu interaksi sosial anak, akan tetapi perkembangan psikososial anak juga ikut terganggu. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mubashiro (2013), menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orangtua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Tidak hanya itu penggunaan gadget yang terlalu lama juga dapat menimbulkan rasa kecanduan tersendiri bagi anak. Hal ini selaras dengan pendapat Iswidharmanjaya dan Agency (2014) yang menjelaskan tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak, yaitu ketika anak telah kecanduan gadget, pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian dari hidupnya. Anak

akan lupa terhadap dunia nyata dan menganggap seolah-olah gadget adalah dunia mereka. Apabila anak merasa waktu menggunakan gadgetnya berkurang atau terganggu, anak cenderung marah dan emosinya tidak stabil. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggrahini (2013) menunjukkan bahwa sejak menggunakan gadget, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering badmood dan tidak mendengarkan nasehat orangtua. Selain psikologis anak terganggu, *gadget* juga berdampak pada masalah kesehatan anak yaitu kurangnya kebutuhan tidur (Iswidharmanjaya & Agency, 2014). Selain itu *gadget* yang beredar terdapat transmitter yang mengubah suara menjadi gelombang yang kemudian dipancarkan keluar melalui antena dan gelombang ini berfluktuasi melalui udara. Gelombang itu disebut juga gelombang RF atau *radio frequency* yang menghasilkan radiasi elektromagnetik. Pendapat ini dibuktikan dalam Sugianto, Prayanto & Yudani (2015) yang mengatakan radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tak terlihat, efeknya pun tak terasa secara langsung. Namun, penggunaan gadget yang tepat juga akan menghasilkan dampak positif antara lain membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreativitas anak (Putri & Hazizah, 2019). Dari beberapa penjelasan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa memang benar ada dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis dan kesehatan anak prasekolah. Dampak psikologis tersebut adalah interaksi sosial anak terganggu, psikososial anak terganggu, penurunan daya konsentrasi, menimbulkan rasa kecanduan, dan emosional anak tidak stabil. Sedangkan dampak terhadap kesehatan yaitu terpaparnya radiasi dan kualitas tidur anak terganggu. Berkaitan dengan itu,

penggunaan gadget yang tidak bijak dan tanpa pengawasan orangtua menjadi sorotan dan sebaiknya mendapatkan pengawasan dini terhadap peran orangtua karena bukan tidak mungkin hal inilah yang dapat memberikan dampak negatif ataupun perilaku penyimpangan terhadap anak.

Peran orangtua dalam mendampingi maupun mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* sangat penting. Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui *gadget* serta ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Orangtua dituntut untuk lebih intensif dalam mendampingi anak bermain *gadget*. Meski disatu sisi memang anak harus diajarkan akan pentingnya teknologi modern, namun penggunaan yang tidak terkontrol dan tanpa pengawasan orangtua akan menjadi bumerang tersendiri bagi anak. "Kalau misalnya mau main HP ya sama ibu atau ayah. Misalnya anak mau tahu sejarah perang Diponegoro. Berlangsung tahun berapa? Presiden Amerika ke-35 siapa? mungkin itu bisa dicari bersama" kata Pria yang akrab disapa Kak Seto beliau menilai, pemberian *gadget* terhadap anak usia dini tanpa pendampingan adalah keputusan keliru dari para orangtua di era millennial (Algadry, Prasetiawati & Karmila, 2019). Namun yang terjadi saat ini, kebanyakan peran orangtua telah digantikan dengan kecanggihan gadget itu sendiri. Anak-anak lebih terbiasa bergaul dengan gadget di kesehariannya hingga sampai lupa waktu. Dari hal ini dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Maka tidak sedikit orangtua sangat mencemaskan

tentang dampak negatif gadget yang meliputi dampak terhadap psikologis maupun kesehatan bagi perkembangan anaknya di usia prasekolah.

Kecemasan orangtua dikarenakan penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak terkhusus anak usia prasekolah semakin memprihatinkan, dan tentu memiliki dampak negatif terhadap perkembangan psikologis anak meliputi interaksi sosial anak terganggu, psikososial anak terganggu, penurunan daya konsentrasi, menimbulkan rasa kecanduan, dan emosional anak tidak stabil. Sedangkan dampak terhadap kesehatan yaitu terpaparnya radiasi dan kualitas tidur anak terganggu. Dari beberapa dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan psikologis dan kesehatan anak terkhusus anak prasekolah, orangtua pasti merasakan perubahan yang berbeda pada anaknya, contohnya seperti anak lebih pemarah pada saat merasa terganggu bermain *gadget*, sering bermalas-malasan, lupa waktu dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar serta radiasi yang dihasilkan dari pancaran *gadget* tersebut. Hal inilah yang memicu kecemasan orangtua.

Studi pendahuluan yang peneliti ambil berdasarkan fenomena yang terjadi disekitar lingkungan, orangtua sering mengeluh akan perilaku anaknya yang semakin hari semakin memprihatinkan. Dari fenomena tersebut didapatkan bahwa beberapa orangtua dari siswa kelompok bermain Buah Hati dengan anak usia 3-6 tahun mengaku khawatir dengan perkembangan anaknya saat ini yang ketergantungan *gadget*. Para orangtua mengatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan *gadget* satu sampai dua jam bahkan lebih untuk bermain dan menonton video. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan mahasiswa STIKES Nani Hasanuddin Makassar yang berjudul HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL

ANAK USIA PRASEKOLAH (3-5 TAHUN) DI PAUD SALSABILAH KELURAHAN SAPANANG KABUPATEN PANGKEP. Hasil uji statistik yang telah dilakukan terhadap 32 responden, menunjukkan bahwa dari 32 anak tersebut, didapatkan 18 (56,3%) anak dalam kategori penggunaan *gadget* \geq 1 jam yang perkembangan psikososialnya kurang. Sedangkan, 14 (43,8%) anak lainnya dalam kategori penggunaan *gadget* $<$ 1 jam dan perkembangan psikososialnya baik. Semakin sering seorang anak bermain *gadget* maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Dalam hal ini memicu terjadinya kecemasan terhadap orangtua, akibat penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat memberikan dampak yang negatif salah satunya adalah perkembangan psikososial anak khususnya anak prasekolah yang dimana dalam masa perkembangan menjadi terganggu. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Miharja & Fitrianti (2020) yang mengatakan bahwa Kecemasan orangtua dikarenakan penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Maka dari itu bukan tidak mungkin orangtua akan merasa cemas terhadap anaknya. Ini terjadi karena orangtua takut anaknya akan mengalami dampak negatif dari *gadget* itu sendiri dan berpengaruh pada perkembangan anaknya. Berdasarkan hal ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada anak usia 3-6 tahun dikarenakan 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, 2017).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan kajian tentang Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Prasekolah Pada Kelompok Bermain Buah Hati Kelurahan Sidorejo Kecamatan Kenduruan Kabupaten Tuban.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kecemasan orangtua terhadap dampak gadget pada perkembangan anak prasekolah di Kelompok Bermain Buah Hati Kelurahan Sidorejo Kecamatan Kenduruan Kabupaten Tuban?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui kecemasan orangtua terhadap dampak *gadget* pada perkembangan anak prasekolah pada kelompok bermain Buah Hati Kelurahan Sidorejo Kecamatan Kenduruan Kabupaten Tuban.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Bagi Peneliti

Sebagai penerapan teori khususnya penelitian yang didapat pada perkuliahan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya yang masih berkaitan dengan penelitian ini.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Orangtua/Masyarakat

Menjadikan informasi tentang dampak terhadap penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia prasekolah menjadikan kecemasan tersendiri pada orangtua, serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang sejauh mana tingkat kecemasan yang dialami subjek.

2. Bagi Lahan Pendidikan

Memberikan pengetahuan tentang tingkat kecemasan terhadap dampak *gadget* pada perkembangan anak usia prasekolah (3-6 tahun).