

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Trend penggunaan *gadget* dan bahkan kecanduan *gadget* pada anak-anak khususnya anak usia prasekolah akhir-akhir ini cenderung meningkat. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah sebagian besar >1 jam/hari (Gunawan, 2017). Durasi yang terlalu lama untuk bermain *gadget* dapat memicu berbagai masalah diantaranya ialah gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih, Ardani & Khayati, 2018), gangguan mental emosional (Wulandari & Hermiati, 2019), gangguan prestasi belajar (Arifin & Rahmadi, 2017; Helmi & Agustina, 2017), anak menjadi cenderung pasif, tidak tertarik untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengalami sulit tidur, makan minum yang tidak teratur, perubahan perilaku yang terkadang agresif (Chikmah, 2018; Wiguna, 2013; Pangastuti R, 2017), keterlambatan berbicara, depresi serta gangguan karakter (Sundus, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dipublikasikan oleh Widjarnako, dkk (2016) menunjukkan lebih dari seperempat anak di dunia memiliki *gadget* sebelum mereka berusia 8 tahun. Dan sekitar 2 juta anak di bawah usia 8 tahun telah memiliki *gadget*. Sementara itu, angka pengguna *gadget* pada anak usia balita di Indonesia pada tahun 2012 sebesar 27% dan pada tahun 2014 jumlahnya meningkat hingga 73% (Widjarnako dkk, 2016). Sedangkan paparan hasil penelitian yang disimpulkan oleh *lookout* pada sebuah infografis yang mengambil sampel pada anak usia 1-8 tahun menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia

5-8 tahun sebesar 52%, lalu diikuti oleh anak usia 2-4 tahun sebanyak 39% dan terakhir anak usia 1 tahun sebanyak 10%. Dari penggunaan *gadget* tersebut telah berdampak pada kecanduan bermain *gadget*. Angka kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi, yaitu mencapai angka 18,8% (Setianingsih, Ardani & Khayati, 2018) dan bahkan penelitian lain menemukan angka hingga mencapai 66% (Wulandari & Hermiati, 2019).

Popularitas *gadget* di kalangan anak-anak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang sayangnya hal ini tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadgetnya*, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadgetnya* berjam-jam. Penggunaan *gadget* pada anak bisa juga memunculkan sisi positif, diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri serta mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung dan pemecahan masalah (Handrianto, 2013). Namun masalah kemudian akan muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak dalam penggunaan *gadget* (Warisyah, 2015). Seperti halnya pengamatan di TK “A”, sebagian besar orang tua mengatakan bahwa anaknya suka bermain *gadget* dan memberikan kebebasan pada anak serta sebagian lainnya mengatakan bahwa orang tua lah yang mengajarkan anak cara menggunakan beberapa aplikasi di *gadget*. Kondisi yang demikian apabila tidak dibatasi penggunaannya oleh orang tua maka dapat memicu munculnya dampak negatif, diantaranya ialah anak tidak

dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013 dalam Chikmah, 2018), mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi sehingga anak menjadi tidak dapat merespons hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Wiguna, 2013). Selain itu jika orang tua tidak dapat membatasi penggunaan *gadget* pada anak, maka akan menimbulkan kecanduan *gadget* sejak dini pada anak.

Orang tua memiliki peran penting dalam menjaga dan mengoptimalkan perkembangan anak. Dalam melaksanakan peran sebagai pendidik dan fasilitator, orang tua memiliki tugas untuk mendidik dan menjauhkan anak dari kecanduan *gadget*. Berperan sebagai fasilitator, maka orang tua harus mampu bersikap tegas dengan memilih konten dalam *gadget* yang bisa diakses oleh anak serta membatasi penggunaannya. Penggunaan *gadget* intensitas tinggi pada anak dikatakan jika penggunaannya lebih dari 45 menit dalam sekali penggunaan per hari atau lebih dari 3 kali penggunaan per harinya sedangkan penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia di bawah 5 tahun yakni hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain membatasi waktu penggunaan, orang tua juga harus mampu memilih konten yang sesuai untuk anak. Untuk anak usia pra sekolah sebaiknya penggunaan *gadget* hanya difokuskan seputar pengenalan warna, bentuk dan suara. Sebab pada usia pra sekolah yang menjadi target bukan pada kemampuan menggunakan *gadget* tapi lebih kepada fungsi dan peran orang tua dalam mendampingi penggunaannya. *Gadget* tidak lebih hanya sebagai sarana edukasi bagi anak usia pra sekolah.

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Apakah ada hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang?”.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi peran orang tua pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.
- b. Mengidentifikasi kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.
- c. Menganalisis hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

D. Manfaat

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan dan kemajuan keperawatan khususnya dalam mengoptimalkan perkembangan anak di era digital.

2. Praktis

a. Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi responden dalam menjaga, mempertahankan dan mengoptimalkan perkembangan anak di era digital.

b. Lokasi penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi data ilmiah yang perlu ditindaklanjuti untuk mengatasi permasalahan yang ada, sehingga kualitas pelayanan dapat ditingkatkan.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan tersendiri bagi peneliti dalam memahami dan menerapkan ilmu riset untuk menggali dan memecahkan masalah khususnya mengenai tantangan orang tua dalam menjaga perkembangan anak di era digital.