**BAB 1  
PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi (Manumpil, Ismanto, and Onibala, 2015). Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan alat komunikasi berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk *online* maupun *offline*. Namun penggunaan *gadget* seringkali disalahartikan sebagian pihak, seperti orang tua yang secara instan memberikan fasilitas *gadget* untuk sekedar dijadikan mainan bagi anak yang masih berusia dini (Wardhani, 2016).

Pengenalan atau penggunaan *gadget* sejak dini kepada anak tentu akan berdampak terhadap perkembangan anak.Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain penurunan kosentrasi, menghambat perkembangan motorik, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat dan menghambat kemampuan berbahasa (Handrianto, 2013). Dalam era globalisasi ini, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman (Istiqomah, N. S & Lisiswanti, 2017).

Di Indonesia penggunaan media *gadge*t pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, sebanyak 23% orang tua yang memiliki anak mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget*, sedangkan 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2015). Menurut hasil penelitian Sari, P dan Mitsalia A. A. (2016), terbanyak terdapat di pulau Jawa sebanyak 58,08%. tua Pada penelitian yang dilakukan oleh Zaini dan Soenarto (2019) diperolah 94% orang menyatakan bahwa anak mereka pernah menggunakan *smartphone* dan *tablet*. Ini artinya, hampir setiap anakusia 4-6 tahun saat ini sudah memainkan *smartphone* dan tablet*.* Kecenderungan anak usia 4-6 tahun dalam menggunakan *smartphone* dan tablet untuk bermain game mencapai 43%, sementara untuk kepentingan edukasi hanya sebesar 39%.

Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak kecanduan menggunakan *gadget* sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan anggota-anggota keluarganya. Hal ini tentunya berdampak buruk terhadap buruk terhadap perkembangan sosial anak (Novitasari, W & Khotimah, 2016)

Penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan, yakni motorik kasar dan halus serta bicara dan bahasa dikarenakan pemberian *gadget* pada anak sehingga kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak, seperti kurangnya mengajak anak bicara, berinteraksi dan bermain. Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua (Manumpil, Ismanto, and Onibala, 2015).

Triastutik (2018) mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa anak yang jarang menggunakan *gadget* mengalami tingkat perkembangan normal karena anak tersebut dapat bermain dengan teman sebaya dan dapat berkomunikasi dengan orang disekitar dengan baik. Sedangkan pada anak yang sering menggunakan *gadget* mengalami tingkat perkembangan terlambat, hal tersebut dikarenakan anak hanya menggunakan *gadget* untuk bermain game dan melihat *youtube* saja sehingga mereka tidak aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Ketika menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain *game* lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Justru, kadang kala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain diluar rumah dan bahkan tidak menganggu aktivitas orang tua pada saat dirumah. Tentu saja hal ini akan membuat anak malas bergerak dan berkativitas, kurang berinterkasi dengan lingkungan, dan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak (Sapardi, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sapardi (2018) banyak ditemukan perkembangan anak yang menyimpang pasa aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Pada aspek perkembangan motorik halus seperti anak belum mampu untuk memegang pena/pensil dengan benar, belum mampu menulis apa yang diinstruksikan. Pada aspek perkembangan motorik kasar seperti anak belum mampu untuk berdiri dengan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan, belum bisa menangkap bola denga baik. Menurut analisa hal ini dikarenakan ketika menggunakan *gadget* anak kurang mendapatkan stimulasi untuk mencapai berkembangan motorik halus maupun kasar yang sesuai. Ketika menggunkan *gadget* anak jarang jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok anak terlalu lama duduk dan diam pada satu tempat saat menggunakan *gadget.*

Seharusnya penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku Keagamaan bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca (Chusna, 2017).

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak. Dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak menganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. Mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (Chusna, 2017).

1. **Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah di TK Cempaka Kota Probolinggo ?

1. **Tujuan Penelitian**
2. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah di TK Cempaka Kota Probolinggo.

1. Tujuan Khusus
2. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Cempaka Kota Probolinggo.
3. Mengidentifikasi perkembangan anak prasekolah di TK Cempaka Kota Probolinggo.
4. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah di TK Cempaka Kota Probolinggo.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Manfaat Teoritis

Sebagai masukan solusi intervensi keperawatan anak terhadap masalah kecanduan anak terhadap *gadget*.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

1. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Agar melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan penyuluhan pada orang tua anak prasekolah tentang penggunaan *gadget* yang benar.

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai bahaya penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak prasekolah.