

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada usia dini anak-anak sedang berada di masa keemasan atau yang sering disebut dengan istilah *golden years*. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana periode ini merupakan masa awal dan kreatif dan produktif bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangannya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan pada anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *Gadget* (Kadir, 2020).

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* tergantung dari pemanfaatan *gadget*, penggunaan *gadget* untuk hal yang bermanfaat atau hanya digunakan untuk hal yang tidak berguna. Bagi anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya,

hal tersebut tergantung dari bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* (Mukarromah, 2019).

Dampak positif penggunaan *gadget* diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Chusna, 2017).

Keberadaan *gadget* bermanfaat bagi anak-anak seperti untuk menanyakan tempat jemput saat pulang sekolah, atau memberikan informasi penting apapun kepada anak. Namun penggunaan *gadget* menjadi tidak bermanfaat adalah ketika penggunaannya tidak dikontrol atau tanpa diawasi oleh orang tua. Seyogyanya para orang tua dapat membatasi penggunaan *gadget* untuk teman sebayanya (Kemenkes RI, 2017).

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anak mereka. Orang tua dikatakan pendidik pertama karena orang tua yang mengenalkan, mengajarkan dan mendidik anak untuk pertama kalinya sebelum anak mengenal lingkungan yang lebih luas selain lingkup keluarga dan orang tua dikatakan pendidik

utama karena pendidikan dari orang tua menjadi dasar bagi perkembangan dan kehidupan anak dikemudian hari (Hidayatullah, 2018).

Berdasarkan teknologi zaman sekarang yang semakin canggih, para orang tua mempunyai cara yang ampuh untuk membuat anaknya tetap duduk tenang dan tidak rewel yaitu dengan penggunaan *gadget* yang secara mudah dipraktekkan oleh anak-anak zaman sekarang, oleh sebab itu orangtua juga harus memberikan pengawasan saat memberikan *gadget* pada anaknya, agar anaknya bisa terkontrol dalam penggunaan *gadget* dengan cara yang baik dan efektif (Wiranto, 2018).

Di zaman yang serba canggih ini kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering di sebut *the golden age* (WHO, 2019).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Perilaku tersebut merupakan dampak negatif yang berlebihan dalam penggunaan *gadget* karena dapat membuat perkembangan anak menjadi ketagihan atau kecanduan (Chusna, 2017)

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia pra sekolah atau anak usia dini menderita gangguan perkembangan (WHO, 2019). Berdasarkan data global Indonesia jumlah anak usia dini (3-6) tahun yang ada di Indonesia terdapat 6.346.193 anak. Di daerah Gorontalo itu sendiri terdapat 50.113 anak (Statistik Paud, 2020). Sementara itu berdasarkan data yang di peroleh dari Dinas Kesehatan Provinsi Gorontalo pada tahun 2020 jumlah anak usia dini (3-6) tahun yang tertinggi berada di Kabupaten Gorontalo sebanyak 42.132 anak. Disudcupil Kabupaten Gorontalo pada bulan Desember tahun 2020 dari data yang diperoleh di wilayah Kecamatan Limboto jumlah anak usia dini yang terbanyak berada di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo dengan total 334 anak.

Berdasarkan hasil dari Lembaga Riset *Digital Marketing Emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Hal ini didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa pengguna jasa internet mencapai 143 juta atau hampir 55 persen dari penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Jadi dapat disimpulkan pengguna aktif dari *smartphone* di Indonesia sudah hampir mencapai setengahnya.

Hasil survey awal dilokasi penelitian pada bulan Januari tahun 2021 saat observasi yang dilakukan, 8 dari 15 anak menghabiskan waktunya dengan *gadget*, sebagian dari mereka sering bermain *game* dan ketika di ajak berkomunikasi mereka tidak peduli dan tidak merespon pembicaraan melainkan hanya fokus pada *gadget*

tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian orang tua memberikan *gadget* pada anak karena orang tua tidak tega mendengarkan permintaan anak yang sering merenggek meminta *gadget* pada orang tua, sehingga sebagian orang tua membelikan anak mereka *gadget* pribadi.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi didapatkan anak-anak usia dini masih menghabiskan waktunya dengan *gadget*
2. Berdasarkan hasil wawancara kurangnya peranan orangtua tentang dampak positif dan negatif pada penggunaan *gadget* yang berlebihan
3. Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia pra sekolah atau anak usia dini menderita gangguan perkembangan.
4. Berdasarkan hasil dari Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang. Hal ini didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan

bahwa pengguna jasa internet mencapai 143 juta atau hampir 55 persen dari penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa

5. Berdasarkan studi epidemiologi menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan gangguan kesehatan, antara lain seperti sakit kepala, kelelahan, gangguan konsentrasi, sulit tidur, dan masalah pendengaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yaitu adakah hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi peran orang tua di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo
2. Mengidentifikasi perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo

3. Menganalisis hubungan peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini kiranya mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dapat dijadikan acuan dasar dalam proses pembelajaran di jurusan keperawatan.
2. Penelitian ini kiranya dapat menjadi salah satu referensi dan rujukan bagi pihak lain yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan bacaan atau referensi bagi mahasiswa keperawatan khususnya disiplin ilmu keperawatan anak khususnya masalah peran orang tua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini

2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dan tolak ukur dan dasar pemikiran untuk mendidik anak sesuai usia belajarnya terutama bagi masyarakat Kelurahan Hunggaluwa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo agar mampu meminimalisir atau mengurangi dampak dari penggunaan *gadget*, yaitu dengan cara

memberikan batasan waktu dan tidak membiasakan anak dalam penggunaan *gadget* agar tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik. Sehingga hubungan komunikasi orangtua dan anak tetap harmonis serta tidak terjadi kesenjangan antara keduanya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya berhubungan dengan hubungan peran orangtua dengan perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia dini tanpa melihat hubungan dengan faktor-faktor lain yang berhubungan dengan perilaku penggunaan *gadget* seperti faktor pengetahuan, sikap, perilaku, dan faktor lingkungan. Sehingga itu, kedepannya untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengukur hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan faktor pengetahuan, sikap, dan lingkungan.