

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pertumbuhan dan perkembangan adalah dua fenomena yang berlainan namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap keluarga berharap agar anak-anaknya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, baik secara fisik, mental/kognitif, maupun sosial (Mardeyanti et al., 2021). Seringkali, para orang tua tidak menyadari ketika anak mereka mengalami keterlambatan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengenali tanda-tanda bahaya (red flag) terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (IDAI dalam Mardeyanti et al., 2021). Menurut Ardiana, pada umumnya saat ini seringkali terjadi gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang mencakup gangguan pertumbuhan fisik, kemampuan motorik, bahasa, dan perilaku (Ramadhan, 2023). Gangguan dalam pertumbuhan fisik pada anak bisa mengambil bentuk wasting, stunting, dan overweight, sementara dalam perkembangannya, anak dapat mengalami penyimpangan perilaku, keterlambatan dalam kemampuan motorik kasar dan halus, bicara dan bahasa, serta masalah dalam bersosialisasi dan menjadi mandiri (Inggriani et al., 2019).

Menurut laporan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) tahun 2018 dalam Yadika et al. (2019), data global menunjukkan bahwa sekitar 52,9 juta anak di bawah usia 5 tahun mengalami gangguan pertumbuhan pada tahun 2016, dengan 54% di antaranya merupakan anak laki-laki. Selain itu, sekitar 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan pertumbuhan tinggal di negara-negara dengan pendapatan rendah dan menengah. Di tingkat nasional, di Indonesia, prevalensi status gizi balita mencakup 3,9% gizi buruk, 13,8% gizi kurang, 79,2% gizi baik, dan 3,1% gizi lebih. WHO melaporkan bahwa pada tahun 2016, prevalensi gangguan pertumbuhan pada anak-anak di bawah 5 tahun di Indonesia mencapai 7.512,6 per 100.000 populasi, atau sekitar 7,51% (Kemenkes RI dalam Sari et al., 2022).

Berdasarkan hasil Riskesdas dalam Himawati & Fitria (2020) Prevalensi gangguan perkembangan anak di Indonesia pada tahun 2018 adalah sebesar 15,3%. Artinya, sekitar 1 dari 6 anak di Indonesia mengalami gangguan perkembangan. 9,4% anak usia balita (6-59 bulan) mengalami gangguan perkembangan. Selain itu, sekitar 30% anak di Jawa Barat mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 80% diantaranya disebabkan oleh

kurangnya stimulasi. Adapun prevalensi gangguan perkembangan di Kabupaten Bandung yaitu sekitar 20-30%. Di antara jenis gangguan perkembangan pada anak balita, yang paling umum adalah keterlambatan bicara dan bahasa (Kemenkes dalam Sari et al., 2022).

Jika masalah perkembangan balita tidak diatasi, dapat terjadi dampak serius seperti keterlambatan perkembangan fisik, kognitif, dan sosial; gangguan belajar; masalah emosional dan sosial; penurunan kepercayaan diri; serta dampak jangka panjang pada kehidupan anak, termasuk kesulitan akademik, kesulitan dalam hubungan interpersonal, penurunan kualitas hidup, dan gangguan perkembangan yang lebih serius. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengatasi masalah perkembangan sejak dini dan mencari bantuan profesional agar anak dapat mencapai potensi mereka secara optimal (Susanto, 2021).

Ada banyak hal yang memengaruhi pertumbuhan anak usia dini, dan salah satu faktor yang berperan dalam mengarahkan perkembangan yang tidak sesuai adalah perilaku orang tua yang memberikan gadget kepada anak dengan berbagai alasan. Hal tersebut seperti laporan WHO dalam Mumtazah et al. (2023) sebanyak 25% dari anak-anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Berbagai kendala perkembangan seperti keterlambatan dalam kemampuan motorik, bahasa, dan perilaku sosial pada anak-anak telah mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, dan salah satu faktor yang berkontribusi adalah penggunaan gadget (Surianti, 2020).

Peningkatan penggunaan perangkat elektronik akan memperbesar risiko kecanduan perangkat elektronik. Kecanduan tersebut dapat meningkatkan kemungkinan munculnya gangguan perhatian dan hiperaktivitas karena efek kecanduan perangkat elektronik terhadap pelepasan dopamin yang berlebihan, sehingga mengakibatkan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) menurun (Swandhina & Maulana, 2022). Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Piningit (2021) kemajuan teknologi membawa dampak buruk yang berujung pada kerusakan fisik dan mental pada manusia, contohnya adalah munculnya Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH).

Pada tahun 2016, jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 132,7 juta orang, atau sekitar 51,5% dari total populasi Indonesia yang mencapai 256,2 juta jiwa. Mayoritas pengguna Internet tersebar di pulau Jawa, mencapai 86.339.350 pengguna, atau sekitar 65% dari total pengguna Internet di seluruh Indonesia. Dibandingkan dengan tahun 2014 yang mencatat 88,1 juta pengguna Internet, terjadi peningkatan signifikan sebanyak 44,6 juta

pengguna dalam rentang waktu dua tahun (2014–2016). Adapun pembagian pengguna Internet menurut rentang usia, adalah sebagai berikut: usia 10–24 tahun sekitar 18,4%, usia 25–34 tahun sekitar 24,4%, usia 35–44 tahun sekitar 29,2%, usia 45–54 tahun sekitar 18%, dan usia di atas 55 tahun sekitar 10% (Keminfo, 2021).

Menurut data yang disampaikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% dari anak-anak usia dini, yaitu usia 1-6 tahun di Indonesia, telah mampu menggunakan ponsel pada tahun 2022. Selain itu, 24,96% dari mereka juga memiliki kemampuan untuk mengakses internet. Angka yang lebih rinci menunjukkan bahwa sebanyak 52,76% dari anak-anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel, sedangkan proporsi ini menurun menjadi 25,5% pada anak-anak dengan rentang usia 0-4 tahun. Di sisi lain, 39,97% dari anak-anak usia 5-6 tahun telah mampu mengakses internet, sementara hanya 18,79% dari anak-anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang dapat mengakses internet (BPS Indonesia, 2022).

Radiasi dari perangkat elektronik dapat membahayakan saraf dan otak anak apabila mereka sering menggunakannya. Hal ini juga dapat mengurangi keaktifan dan kemampuan berinteraksi sosial anak. Anak cenderung menjadi kurang responsif dan lebih memilih kesendirian dengan gadget mereka, yang menyebabkan mereka menjadi lebih individualis dan kurang peduli terhadap orang lain, termasuk orang tua, teman, dan orang lain di sekitarnya.

Anak-anak yang tengah mengalami fase keingintahuan yang besar juga akan merasa gembira apabila diberikan gadget oleh orang tua mereka. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi informasi, anak-anak masa kini tampaknya lebih akrab dengan teknologi daripada generasi sebelumnya. Mereka dengan mudah dapat mengakses berbagai aplikasi di gadget yang baru mereka peroleh. Tak memerlukan waktu lama bagi mereka untuk memahami semua fitur-fitur yang ada pada gadget tersebut (Yumarni, 2022).

Menteri yang bertanggung jawab atas pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak memperingatkan orang tua untuk mengawasi aktivitas gadget anak mereka dengan lebih ketat. Karena dengan bermain gadget seperti handphone (HP) atau tablet, anak-anak dapat terpapar oleh konten atau informasi yang belum difilter dengan baik (Keminfo, 2021). Oleh karena itu, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Mereka harus menetapkan waktu-waktu yang ditentukan di mana anak boleh menggunakan HP, serta waktu di mana anak harus bersama orang tua. Selain itu, ada waktu yang sesuai bagi anak untuk

berinteraksi dengan teman sebayanya. Pentingnya pemahaman akan dampak gadget, terutama bagi orang tua, sangatlah besar. Hal ini penting agar penggunaan gadget oleh anak dapat dikontrol dan perkembangan mereka dapat terjadi secara optimal. Dengan demikian, anak-anak dapat menjadi individu yang aktif, cerdas, dan mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik (Yumarni, 2022).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggrasari (2020) menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun dengan nilai $p\text{-value } 0,001 < 0,05$. Hasil penelitian Fathani (2020) memperoleh hasil ada pengaruh penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan anak ($p\text{-value}=0,01 < 0,05$). Hasil penelitian Putri et al. (2022) mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) ($p\text{-value } 0,000 < 0,05$).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Taman Kanak Kanan (TK) Al-Mustofa Kabupaten Bandung didapatkan informasi bahwa jumlah anak usia dini (4-6 tahun) tahun 2023 terdapat sebanyak 58 orang anak, yang terdiri dari 4 kelas dengan 6 tenaga pendidik. Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh salah satu tenaga pendidik di TK Al-Mustofa dapat diketahui bahwa perkembangan setiap anak-anak yang belajar dan bermain di TK Al-Mustofa berbeda-beda tiap anaknya. Terdapat anak yang sudah sangat pandai dalam bergaul atau bersosialisasi dengan teman-temannya, namun ada juga yang anak yang sangat takut atau tidak mau untuk bermain dengan teman-temannya. Selain itu menurut tenaga pendidik yang diwawancarai didapatkan juga informasi bahwa masih ada anak usia 4-5 tahun yang masih belum dapat berbicara dengan baik karena memiliki keterbatasan kosa kata dan belum jelas dalam berbicara karena belum mampu mengucapkan beberapa huruf seperti huruf "R", "L" dan "P".

Penelitian yang dilakukan oleh Subarkah (2019) mengenai Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak menegaskan bahwa fase penting dalam perkembangan anak terjadi pada usia 1-5 tahun, yang sering disebut sebagai Masa Emas. Pada periode ini, segala aspek kecerdasan, termasuk intelektual, emosional, dan spiritual, mengalami pertumbuhan yang signifikan. Hal ini akan membentuk landasan penting bagi perkembangan anak hingga dewasa. Ketika berada di Masa Emas, anak-anak sangat meniru dan memiliki kapasitas kecerdasan yang lebih besar dari yang kita prediksi, yang harus diakui. Pemberian gadget sebagai mainan selama periode ini dapat memengaruhi perkembangan bahasa mereka. Tidak

hanya mengenai bahasa, tetapi yang lebih serius adalah kemungkinan gangguan terhadap perkembangan emosional anak. Mereka bisa menjadi tidak sabar, cenderung marah, dan mengalami kesulitan dalam mengatur emosi, bahkan mungkin menghadapi kesulitan dalam mengendalikan respons emosional mereka.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 10 orang ibu yang memiliki anak yang bermain dan belajar di TK Al-Mustofa dan didapatkan hasil 7 orang ibu mengatakan biasa dan sering memberikan gadget pada anaknya dengan alasan agar anak tidak rewel, dan terpantau. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada bahwa gangguan pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, bahasa, serta perilaku sering terjadi pada anak-anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak termasuk kurangnya stimulasi, dan teks menyoroti penggunaan gadget sebagai faktor yang berpotensi menyebabkan gangguan perkembangan. Penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya penggunaan gadget dapat berkontribusi pada gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak. Data statistik menunjukkan peningkatan signifikan penggunaan gadget di Indonesia, terutama di kalangan anak usia dini. Radiasi dari gadget diklaim dapat merusak syaraf dan otak anak, serta mengurangi interaksi sosial. Pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak diakui, termasuk pembatasan waktu penggunaan. Penelitian terakhir menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa, perkembangan personal sosial, dan tingkat perkembangan anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Terhadap perkembangan di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Terhadap perkembangan di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak usia prasekolah di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung.
- b. Mengidentifikasi karakteristik orang tua atau pengasuh anak usia prasekolah di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung.
- c. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung
- d. Mengidentifikasi perkembangan anak usia prasekolah di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung
- e. Mengidentifikasi hubungan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah terhadap perkembangan di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori perkembangan anak usia prasekolah dan pola asuh orangtua. Dalam hal ini, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana Hubungan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Terhadap perkembangan di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi TK Al-Mustofa

Temuan penelitian ini diharapkan menjadi sumber pembelajaran yang berharga serta pengetahuan yang mendalam mengenai penggunaan *gadget* dalam aktivitas bermain bagi anak-anak usia pra-sekolah, yang bertujuan untuk memperkuat proses perkembangan mereka secara holistik.

2. Bagi Orang Tua

Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan pencerahan yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan gadget dalam bermain bagi anak-anak usia pra-sekolah (4-6 tahun) yang diawasi oleh orang tua. Selain itu, diharapkan juga dapat memperluas pengetahuan pembaca mengenai hal tersebut. Hal ini diharapkan mampu membantu orang tua untuk mengatur dengan bijak waktu anak-anak dalam bermain gadget, serta membimbing mereka menuju pertumbuhan dan perkembangan yang lebih optimal, terutama dalam hal perkembangan anak.

3. Bagi Isntitusi Pendidikan

Temuan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak usia 4-6 tahun mengenai cara yang tepat dalam menggunakan teknologi, sehingga pihak sekolah dapat lebih memperhatikan interaksi antar siswa dan meningkatkan pengawasan di lingkungan sekolah.