

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Orang tua atau dewasa bahkan anak-anak termasuk bayi dan balita, telah menggunakan gadget di masa digital seperti sekarang ini. Anak pra sekolah yang seharusnya lebih banyak bermain dengan teman sebayanya, namun dengan adanya gadget menjadikan gadget adalah alat permainan yang sehari-hari digunakan. Mereka sering menggunakan gadget untuk memainkan game atau melihat tayangan video yang kurang memuat nilai edukasi untuk belajar. Sangat disayangkan, jika anak pra sekolah kurang memanfaatkan nilai positif dari penggunaan gadget. Anak pra sekolah menggunakan gadget untuk melihat tayangan video dari YouTube seperti video menyanyi, bermain game, video lucu atau komedi, video tentang binatang, tanaman, dan lain-lain (Aulia et al., 2022). Di Indonesia, pengguna gadget atau smartphome mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Tahun 2014 yaitu 47 juta jiwa yang meliputi 79,5% merupakan anak-anak dan remaja. Tahun 2020 meningkat dan menempati urutan ke empat pengguna gadget atau smartphome yaitu 167 juta jiwa atau 89% dari populasi penduduk Indonesia. Dikutip dari Databoks menunjukkan bahwa pengguna gadget atau smartphome di Indonesia meliputi 3,5% bayi (usia di bawah satu tahun), 25,9% anak usia 1 hingga 4 tahun, 29% anak usia balita, dan 47,7% anak usia 5 hingga 6 tahun (Aulia et al., 2022)

Teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat dan telah mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pengaruh

besarnya terlihat dari fakta bahwa teknologi mulai dianggap sebagai hal yang harus dimiliki setiap orang. Teknologi memiliki banyak manfaat bagi anak, tetapi ada juga memberikan dampak negatif pada anak-anak. Salah satu dampak negatifnya yaitu munculnya rasa candu dan ketergantungan pada gadget. Karena kecanduan ini, anak menjadi semakin bergantung pada gadget yang pada akhirnya menyebabkan penggunaan gadget yang berlebihan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada perkembangan motorik anak, kurangnya aktivitas fisik atau pergerakan dapat menyebabkan perkembangan motorik anak yang kecanduan gadget semakin melambat (Syarofi et al., 2024).

Di era modern penggunaan internet sudah menjadi hal yang biasa ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang membuat orang lebih tergantung pada perangkat elektronik (gadget). Kegiatan belanja dan belajar dilakukan secara online dari rumah melalui gadget. Jumlah pengguna gadget di Indonesia sudah cukup tinggi, ini ditunjukkan oleh data statistik telekomunikasi Indonesia, di mana presentase pengguna gadget usia 5 tahun meningkat dari sekitar 25,84% pada tahun 2014 menjadi 50,92% pada tahun 2018. Presentase penggunaan internet di pedesaan juga meningkat dari sekitar 8,37% pada tahun 2014 menjadi 25,56% pada tahun 2018. Ketua lembaga perlindungan anak mengatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan gadget, menunjukkan bahwa kecanduan gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa. Begitu juga dengan Komisi Nasional Perlindungan Anak yang telah menangani 42 kasus anak yang kecanduan gadget sejak 2016 (Sumber, Kominfo 2018). Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena mereka memiliki fungsi dalam gadgetnya, seperti bermain game, menonton video, mendengar musik dan yang lainnya (Zaini & Soenarto, 2019).

Kemajuan zaman di bidang teknologi saat ini sedang berkembang dengan pesat, salah satu teknologi tersebut adalah gadget. Perkembangan gadget yang semakin pesat sudah banyak digunakan oleh anak-anak dan orang dewasa. Saat ini tidak jarang anak-anak menggunakan gadget setiap saat. Dikatakan sebagai penggunaan gadget yang aktif apabila penggunaannya melebihi batas, tidak teratur, dan mulai mengganggu aspek kehidupan sehari-harinya, seperti mengabaikan kewajiban untuk belajar, kesulitan tidur, atau interaksi dengan orang lain, yang ditandai dengan keinginan yang besar untuk terus menggunakan gadgetnya meskipun dapat menimbulkan dampak negatif, hingga berpotensi menjadi kecanduan gadget. Hal ini berlawanan dari orang tua yang mengenalkan gadget kepada anak mereka agar mereka tidak mengganggu aktivitas orang tua mereka atau hal lainnya. Namun, tanpa disadari hal tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak pra sekolah, salah satunya perkembangan kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget pada anak-anak pra sekolah dan bagaimana hal itu berdampak pada perkembangan kognitif anak-anak. Jika gadget digunakan dengan intensitas yang tinggi dan dengan aplikasi non-edukasi, gadget memiliki efek negatif, seperti menurunkan konsentrasi anak dan menghambat eksplorasi mereka. Namun, jika digunakan dengan intensitas yang rendah, gadget memiliki efek positif, seperti meningkatkan pemikiran simbolik mereka, dan menumbuhkan imajinasi mereka (Nurita Dwi Asalia, 2021).

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi dalam kehidupan. Perkembangan ini harus dikendalikan dan dioptimalkan agar mampu berpikir dengan baik. Tentu saja perkembangan kognitif anak tidak akan mampu meningkatkan keterampilan

dengan pemanfaatan pengetahuan jika terkontaminasi oleh dampak negatif dari penggunaan gadget itu sendiri, sedangkan untuk perkembangan emosionalnya sendiri dapat menyebabkan anak menjadi kurang fokus, sering membantah dan suka menyendiri, lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya (Filtli & Senbiring, 2018). Perkembangan berpikir sejak bayi hingga dewasa meliputi periode sensorimotor (usia 0-2 tahun), dimana anak mengalami dunia melalui gerakan dan sensasi serta belajar tentang kekekalan suatu benda. Pada masa praoperasi (2-6 tahun), anak mempunyai kemampuan kognitif sebesar. Operasi konkrit (usia 7 sampai 12 tahun), anak mulai berpikir logis, adanya penalaran informal serta operasional formal (13-17 tahun). Proses membangun struktur yang lebih berkelanjutan diharapkan dapat memaksimalkan perkembangan anak, terutama dalam memahami bagaimana melindungi kesehatan pribadi anak dari dampak negatif perangkat itu sendiri (Nainggolan & Daeli, 2021). Anak-anak prasekolah adalah individu yang berusia antara 3 hingga 6 tahun. Pada umumnya, mereka terlibat dalam program pendidikan pra sekolah. Di Indonesia, kebanyakan dari mereka mengikuti program penitipan anak untuk usia 3 bulan hingga 5 tahun, serta kelompok bermain bagi yang berusia 3 tahun. Sementara itu, untuk anak yang berusia 4 hingga 6 tahun mereka biasanya berpartisipasi dalam program taman kanak-kanak. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini banyak sekali orangtua yang mengabaikan kebutuhan anak, tumbuh dan kembangnya dengan memberikan permainan yang belum selayaknya diberikan kepada anak pra sekolah dengan alasan agar anaknya diam dan tidak mengganggu aktifitas orang tuanya (Latif et al., 2013).

Peneliti ingin mempelajari bagaimana penggunaan gadget berdampak pada perkembangan kognitif dan emosional anak usia dini, baik dengan dampak

positif maupun dampak negatif. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat berdasarkan hasil pra-penelitian berupa konsevasi di lokasi tersebut menunjukkan bahwa banyak anak-anak pra sekolah menggunakan gadget, dan orang tua terkesan membiarkan anak-anak menggunakannya (Nur Mutmainnatul Itsna, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kognitif dan emosional anak pra sekolah selama menggunakan gadget. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan informasi terkait perkembangan kognitif dan emosional anak (Dwi Wulandari, 2019). Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi. Wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan beberapa jenis kontrol sosial yang diberikan orang tua kepada anak-anak mereka terhadap penggunaan perangkat elektronik (gadget). Orang tua pertama membatasi jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget, kedua mendampingi mereka saat mereka menggunakan gadget, ketiga menegur mereka, atau mengancam untuk menyita gadget mereka (Alivia Ardiva, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran orangtua dalam menghadapi perkembangan kognitif dan emosional anak pra sekolah ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan utama

Mengetahui perkembangan kognitif dan emosional anak pra sekolah yang aktif menggunakan gadget

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik anak berdasarkan kelas dan usia anak
- b. Mengetahui gambaran orang tua mengenai cara mengurangi waktu anak dalam bermain gadget
- c. Mengetahui cara pencegahan penggunaan gadget pada anak
- d. Mengetahui dampak yang diterima anak selama menggunakan gadget

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Pasien

Diharapkan orang tua dapat memahami tentang bahaya penggunaan gadget pada anak pra sekolah, pada perkembangan kognitif dan emosional anak.

1.4.2 Bagi Peneliti

Diharapkan pada peneliti untuk lebih aktif memberikan masukan tentang dampak negatif penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

1.4.3 Bagi pendidikan

Diharapkan agar dapat memberikan masukan atau motivasi kepada anak pra sekolah tentang bahaya penggunaan gadget.