

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan tingkat kecanggihannya semakin meningkat. Gadget merupakan salah satu teknologi mutakhir yang telah merevolusi keberadaan manusia. Hampir setiap orang saat ini memiliki smartphone atau perangkat elektronik lainnya, dan mereka semua sering menggunakannya. Pada akhirnya semua kalangan, termasuk anak-anak, sudah menggunakan gadget. (Asmaul, 2017). Meningkatnya Gadget di Indonesia juga dikarenakan banyaknya gadget yang dijual dengan harga relative murah sehingga saat ini gadget dapat dimiliki siapa saja (Mirah, 2021).

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) memperkirakan pada tahun 2023-2024, jumlah masyarakat di Indonesia yang menggunakan perangkat elektronik dan mengakses internet akan mencapai 215.626.156 jiwa, atau setara dengan 78,2% dari total penduduk sebanyak 275.773.901 jiwa. Pulau Jawa Barat mempunyai tingkat penetrasi dan kontribusi internet tertinggi, dengan proporsi sebesar 82,73%. Laporan ini memberikan bukti bahwa Pulau Jawa Barat banyak menggunakan perangkat elektronik dan memiliki konektivitas internet yang kuat.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2020, direkomendasikan agar anak-anak, khususnya balita usia 3-5 tahun, menghabiskan waktu tidak lebih dari satu jam untuk melihat layar gadget. Hal ini

untuk mencegah anak menjadi kecanduan gadget, karena aktivitas fisik sangat penting untuk tumbuh kembangnya yang optimal. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), penggunaan gadget dikatakan berintensitas tinggi bila melebihi 120 menit per hari. Penggunaan gadget dengan intensitas tinggi berpengaruh terhadap perkembangan motoric, bicara bahasa dan sosial anak yang bernilai negative (Puspitasari et al., 2021).

Ketika manusia mempersepsikan suatu benda, mereka memperoleh pengetahuan tentang benda tersebut (Notoamojo, 2018). Untuk membantu anak-anak menggunakan teknologi dan mengurangi dampak buruk teknologi terhadap anak-anak, khususnya selama tahun-tahun prasekolah yang rentan, pengetahuan orang tua merupakan komponen eksternal yang sangat penting (Fahrizal, 2018). Menurut Syifa, Setianingsih, dan Sulianto (2019), orang tua yang berpengetahuan luas dapat dengan bijak mengawasi dan mengatur penggunaan perangkat anak-anak mereka, sehingga memungkinkan mereka memilih materi online yang sesuai untuk perkembangan dan kemajuan anak-anak mereka.

Saat ini, banyak orang tua yang tidak terlalu mempermasalahkan anaknya menggunakan perangkat elektronik. Faktanya, sebagian besar orang tua gagal memberikan stimulasi dini yang cukup pada anak usia prasekolah. Tahap pertumbuhan anak selanjutnya sangat dipengaruhi oleh praktik orang tua dalam mengasuhnya. Banyak orang tua yang membekali anaknya dengan perangkat elektronik untuk berbagai keperluan, antara lain sebagai sarana pendidikan, sarana komunikasi, sarana bermain, dan sekadar untuk memberikan kegembiraan

(Juliansyah, 2020). Menggunakan gawai membuat anak senang sehingga tidak banyak menangis.

Dalam penelitian yang diterbitkan dalam Triastutik (2018) oleh The Asian Parent Insight, 3.917 anak (usia 3 hingga 8 tahun) dari 2.417 orang tua yang memiliki perangkat elektronik disurvei di lima negara Asia Tenggara: Indonesia, Singapura, Thailand, Filipina, dan Malaysia. Jafri dan Defega (2020) menemukan bahwa dari 98% anak usia 3 hingga 8 tahun yang menggunakan barang elektronik, 67% meminjamnya dari orang tuanya.

Ada pro dan kontra terhadap elektronik; Apakah orang tua harus membantu anak-anak mereka menetapkan batasan penggunaannya atau tidak, adalah masalah tanggung jawab orang tua. Keuntungan dari teknologi adalah membantu anak-anak mengembangkan otak dan kreativitas mereka dengan lebih mudah, namun kelemahannya adalah anak-anak mungkin menjadi terlalu tidak aktif karena semua informasi dan media yang mereka miliki. Hal ini kemungkinan besar berdampak buruk bagi tumbuh kembang remaja (Yuliani, Supiati dan Fitra, 2020).

Penelitian dengan judul *Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah* telah dilakukan di Desa Mabal Kabupaten Bandung oleh Ni Luh Made Asri Dewi pada tahun 2022. Secara umum pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia prasekolah -anak sekolah berada pada kategori baik, berdasarkan penelitian yang mensurvei 88 orang tua, dari total 60 orang tua mempunyai pengetahuan yang baik tentang bagaimana sebaiknya anak menggunakan gadget.

Puskesmas Nagreg di Kecamatan Nagreg ini merupakan salah satu Puskesmas yang menyelenggarakan upaya peningkatan status kesehatan diantaranya adalah Pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari hasil pemeriksaan/pemantauan oleh petugas kesehatan pada bulan Januari 2024 dengan memakai KPSP didapatkan perkembangan motorik baik kasar atau halus anak tidak sesuai dengan umur atau yang mengalami keterlambatan perkembangannya termasuk kemampuan untuk memegang benda, menulis, menggambar, berjalan, berlari, melompat, menyusun benda, dan lainnya tidak berkembang sesuai umur. didapatkan 35 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motoriknya, dari jumlah tersebut sebanyak 25 orang diantaranya berasal dari desa citaman . Menurut Bagian Kesehatan Ibu dan Anak di Puskesmas Nagreg sebanyak 35 anak tersebut masih dalam pemberian stimulasi perkembangan anak secara intens, karena menurut orang tua/pengasuh anak tersebut anaknya jarang diberikan stimulasi karena anaknya cenderung malas bergerak semenjak mengenal gadget, Setelah mencoba survey dan meminta bantuan kepada kader ke tiap RW untuk menanyakan intensitas penggunaan gadget pada orang tua anak yang mengalami gangguan motorik tersebut, menurut orang tua intensitas pemakaian gadget anak tersebut lebih dari 2 jam setiap hari nya.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada 15 orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun dikecamatan Nagreg desa citaman, didapatkan dari 5 orang tua mengatakan anaknya menjadi malas bergerak tidak tertarik melakukan aktivitas fisik diluar dan lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dengan memainkan gedjet tidak mengenal waktu, kadang pagi, siang atau malam

hingga anak malas beraktivitas. Sebanyak 3 orang mengatakan anak bermain gadget dengan durasi 1-2 jam pada siang hari dan malam sebelum tidur sekitar 1 jam, kemudian sebanyak 2 orang mengatakan anaknya bermain gedjet sehari tidak melebihi 1 jam.

Hasil wawancara dari dua orang tua anak juga mengungkapkan memberikan alat elektronik untuk membantu menenangkan anak. Para orang tua harus tenang karena mengetahui anak mereka lebih aman bermain dengan perangkat elektronik di dalam rumah dibandingkan bermain di luar. Banyak orang tua khawatir anak-anak mereka akan kesulitan bersosialisasi dan beradaptasi dengan sekolah atau lingkungan baru jika mereka terus-menerus bergantung pada perangkat elektronik. Selain itu, tiga orang tua menyebutkan bahwa, dengan izin mereka, anak-anak tidak boleh mengakses perangkat elektronik lebih dari satu jam setiap hari. Namun, orang tua sering kali terlalu sibuk dengan pekerjaan atau kehidupan sosialnya sehingga tidak bisa mengawasi penggunaan ponsel oleh anak-anaknya, sehingga mereka menghabiskan waktu yang sudah ditentukan dan tidak tahu apa yang sedang dilakukan anak-anak mereka saat bermain ponsel.

Penelitian berjudul *Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah di Desa Citaman Kabupaten Bandung*, penelitian ini didasari oleh ketertarikan peneliti terhadap uraian tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan berikut berdasarkan uraian latar belakang: Bagaimana gambaran pengetahuan orang tua tepenggunaan gadget pada anak prasekolah di Desa Citaman Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran pengetahuan orang tua dalam manajemen penggunaan perangkat elektronik atau gadget pada anak usia prasekolah di Desa Citaman Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

Temuan penelitian disini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu keperawatan khususnya bidang ilmu promosi kesehatan. Secara khusus, hasil ini akan memberikan wawasan tentang pengetahuan orang tua mengenai manajemen penggunaan gadget pada anak prasekolah.

2. Manfaat Praktisi

1) Bagi Orang Tua

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu keperawatan khususnya bidang ilmu promosi kesehatan. Secara khusus, temuan ini akan memberikan pemahaman terhadap kesadaran

orang tua pada manajemen penggunaan perangkat elektronik pada anak usia prasekolah.

2) Bagi Anak-anak

Memanfaatkan materi pendidikan bermanfaat bagi anak-anak untuk memberikan pencerahan kepada mereka tentang konsekuensi penggunaan perangkat elektronik.

3) Bagi Pemerintah Daerah/Desa

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peningkatan keterlibatan pemerintah daerah/kabupaten dalam bidang kesehatan, khususnya bagi anak-anak berusia antara 3 dan 5 tahun, dengan memberikan pendidikan di setiap komunitas tentang pemanfaatan perangkat elektronik.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapannya adalah bahwa temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian masa depan yang mencakup subjek yang lebih luas dan menggunakan teknik analisis yang lebih tepat.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup masalah

Penggunaan gawai secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua berdampak negatif terhadap perkembangan motorik anak prasekolah. Oleh karena itu, orang tua harus memantau dengan cermat penggunaan gadget anak untuk memastikan tumbuh kembangnya berjalan dengan baik.

2. Ruang lingkup sasaran

Fokus penelitian ini adalah pada orang tua yang berdomisili di Desa Citaman, Kabupaten Bandung, yang memiliki anak berusia antara 3 hingga 5 tahun. Jumlah orang tua kelompok sasaran ini adalah 448 orang, sedangkan jumlah sampel penelitian adalah 82 orang.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Citaman Kabupaten Bandung yaitu pada bulan Januari tahun 2023.

4. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi deskriptif, yang mencoba menggambarkan suatu keadaan secara obyektif dan selanjutnya menganalisisnya menggunakan distribusi frekuensi.