

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, semakin banyak juga perkembangan pada media elektronik salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* sangat mempermudah urusan manusia sehingga *gadget* sangat dibutuhkan untuk menjalankan kehidupan sehari-hari. Awalnya *gadget* memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh orang dewasa. Tetapi semakin berkembangnya zaman, fungsi *gadget* menjadi semakin bertambah dan dapat digunakan oleh orang dewasa, orang tua, dan juga anak-anak. Data dari KOMINFO pada tahun 2014 menyebutkan bahwa 98% anak kecil di Indonesia mengetahui tentang internet, dan 79.5% diantaranya adalah pengguna internet.<sup>1</sup> KOMINFO juga melakukan survey mengenai penggunaan internet antara daerah perkotaan dengan daerah pedesaan, dengan hasil 87% pengguna internet berasal dari perkotaan dan 13% dari pedesaan.<sup>2</sup> Kementerian Komunikasi dan Informasi Teknologi juga menemukan bahwa 52% diantaranya menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet.<sup>1</sup> Satu dari tiga anak sudah menggunakan *smartphone* saat berusia 3 tahun, sedangkan satu dari sepuluh anak menggunakan *smartphone* pada usia 2 tahun, dan lebih dari satu per tiga anak sudah terpapar *smartphone* pada usia dibawah 1 tahun.<sup>3,4</sup> Anak berusia 2 – 5 tahun di Amerika Serikat terpapar layar selama 2 jam 39 menit per hari dan anak 0 – 2 tahun terpapar layar selama 42 menit per hari.<sup>5</sup> Sedangkan rekomendasi dari American Academy of Pediatrics (AAP) yaitu anak di bawah usia 2 tahun tidak diperkenankan untuk terpapar layar sama sekali dan dibatasi penggunaan selama 1 jam per hari untuk anak berusia 2 – 5 tahun.<sup>6</sup>

Saat ini juga semakin banyak aplikasi atau program yang bertujuan sebagai media belajar, dan hiburan untuk anak-anak yang membantu perkembangan anak khususnya untuk usia 0 – 5 tahun. Lima tahun pertama merupakan masa-masa anak sangat sensitif terhadap lingkungan, biasa disebut sebagai “golden

period”. Perkembangan anak saat dewasa dipengaruhi oleh perkembangan yang terjadi pada masa “golden period” ini. Banyak orang tua yang mempercayai *gadget* untuk menjadi media belajar anak dibandingkan dengan buku atau mainan edukasi karena *gadget* memiliki fitur yang lengkap dan praktis untuk dibawa kemanapun. Sayangnya, beberapa orangtua membebaskan anaknya bermain *gadget* tanpa pengawasan. Masalah baru muncul ketika tidak adanya pengawasan serta interaksi dari orangtua mengenai lama penggunaan *gadget* dan mengenai konten yang diakses oleh anak. Tidak adanya pengawasan dan interaksi dari orang tua dapat menyebabkan anak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya dan tidak memiliki batas waktu untuk bermain *gadget* sehingga berkurangnya waktu anak untuk berinteraksi dengan sekitarnya.

Mengingat betapa pentingnya perkembangan anak, penulis merasa pentingnya melihat faktor yang dapat memengaruhi perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif. Perkembangan termasuk sifat yang kualitatif, dan merupakan suatu hal yang dapat terulang kembali. Perkembangan anak memiliki beberapa aspek yang terdiri dari motorik kasar, motorik halus, bicara dan bahasa, serta sosial kemandirian. Menurut Seifert dan Hoffnug, “perkembangan pada anak adalah perasaan yang tumbuh pada anak yang mengakibatkan perubahan pada kematangan tingkat berfikir, interaksi sosial, dan fungsi motorik”.<sup>7</sup> Data dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) pada tahun 2013 menyebutkan “sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan”.<sup>8</sup> Journal of Maternal and Child Health menyebutkan bahwa perkembangan anak secara langsung dipengaruhi oleh *gadget* dan memiliki dampak yang negatif pada anak usia 3-5 tahun.<sup>9</sup> Keterlambatan berbicara juga lebih sering terjadi pada anak yang menghabiskan waktu yang lama untuk bermain *gadget* karena kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar.<sup>10</sup> Komaini menjelaskan bahwa kemampuan otot anak dapat meningkat dengan cara aktif bergerak karena anak yang aktif lebih memiliki kemampuan otot yang baik dibandingkan anak yang tidak aktif bergerak.<sup>11</sup> Sedangkan penelitian Fitra (2018) menyatakan tidak ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* dan perkembangan anak.<sup>12</sup> Hal ini yang

menyebabkan penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan anak usia 3 – 5 tahun.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Namun, tidak sedikit anak yang sudah menggunakan *gadget* dibawah dari usia dan lebih dari batas waktu yang dianjurkan oleh AAP. Penelitian ini belum dilakukan di Ibu Kota sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dan Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan keterlambatan perkembangan anak usia 3-5 tahun?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan keterlambatan perkembangan anak usia 3 – 5 tahun.

### **1.4.2 Tujuan Khusus**

Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia 3 – 5 tahun.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademik**

Memberikan data atau informasi untuk penelitian selanjutnya dengan tema yang serupa.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Menjadi referensi untuk penelitian lainnya dengan tema yang serupa.