

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia di era saat ini tidak bisa terlepas dari kemajuan teknologi (Marlamb, 2023). Teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Subarkah, 2019). Teknologi pun terus berkembang beriringan dengan perkembangan zaman. *Gadget* adalah salah satu bentuk dari hasil berkembangnya teknologi (Marpaung, 2018). *Gadget* merupakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, atau komputer portabel yang dapat membuat pekerjaan manusia menjadi lebih praktis (Hijriyani & Astuti, 2020). *Smartphone* menjadi jenis *gadget* yang banyak digunakan di Indonesia. Berdasarkan data Newzoo yang dilansir dari statista.com menunjukkan pada tahun 2022 Indonesia termasuk negara pengguna *smartphone* terbanyak keempat di dunia dengan jumlah pengguna sebanyak 187,7 juta jiwa.

Saat ini teknologi *gadget* seperti *smartphone* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau remaja saja, kini anak usia dini pun sudah menggunakannya. Berdasarkan data hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional Badan Pusat Statistik (2023) terdapat 38,92% anak usia dini yang sudah menggunakan *handphone* dengan persentase pengguna berusia 0-4 tahun sebanyak 43,07% dan pengguna berusia 5-6 tahun sebanyak 56,90%. Kemudian terdapat 32,17% anak usia dini yang sudah mengakses internet dengan persentase pengguna berusia 0-4 tahun sebanyak 34,52% dan usia 5-6 tahun sebanyak 47,01%. Persentase tersebut mengalami peningkatan dari tahun 2022, dimana di tahun 2022 persentase pengguna *handphone* pada anak usia dini hanya 33,44% dan yang mengakses internet 24,96%.

Peneliti juga melakukan survei awal melalui kuesioner *online* mengenai penggunaan perangkat digital pada anak usia dini yang dilakukan pada 121 orang tua yang mempunyai anak usia 1-6 tahun di Kabupaten Bandung dan Kota Bandung. Dihasilkan terdapat 90,1% atau 109 orang tua yang sudah memperbolehkan anaknya menggunakan perangkat digital seperti *handphone*, laptop, komputer, atau televisi, dengan *handphone* sebagai perangkat digital yang paling banyak digunakan anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa saat ini

penggunaan *gadget* seperti *smartphone* pada anak usia dini menjadi hal yang lumrah.

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) merekomendasikan waktu *screen time* untuk anak yang berusia 0-6 tahun, diantaranya : (1) *Screen time* tidak dianjurkan untuk anak usia dibawah 1 tahun. (2) *Screen time* diperbolehkan bagi anak usia 1-2 tahun, namun hanya untuk melakukan *video-chatting* dengan pendampingan dari orang tua. (3) *Screen time* bagi anak usia 3-6 tahun dianjurkan tidak lebih dari 1 jam dengan pendampingan orang tua. *Screen time* merupakan waktu yang dihabiskan anak di depan layar *smartphone*, tv, laptop, tab, atau media digital lainnya (Pratiwi, 2020). Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan peneliti, masih ditemukan anak usia dini yang bermain *gadget* lebih dari satu jam dalam sehari.

Anak usia dini sedang menempati masa "*The Golden Age*". Seluruh potensi pada diri anak dapat tumbuh dan berkembang dengan cepat di masa ini. Stimulasi dari lingkungan sekitar akan lebih mudah diterima anak. Masa ini akan menentukan perkembangan kepribadian, karakter, dan kemampuan kognitif anak. *Gadget* menjadi salah satu unsur yang bisa memberikan pengaruh bagi perkembangan anak usia dini (Agustin & Immanuel, 2024). *Gadget* akan berdampak positif jika digunakan dengan benar oleh anak seperti menambah pengetahuan, melatih kreativitas, memudahkan komunikasi, dan memperluas jaringan pertemanan (Yumarni, 2022). Sundus (2017) mengungkapkan bahwa anak bisa merasakan dampak positif saat menggunakan *gadget* seperti melatih kemampuan motorik dan kognitifnya, sebagai sarana hiburan, serta melatih daya saing anak.

Jika anak bermain *gadget* tanpa mengenal waktu maka akan timbul dampak negatif dari penggunaannya (Fitriahadi & Tyastiti, 2020). Menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama dengan jarak pandang yang dekat dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata pada anak, seperti mata menjadi lelah dan kering, bahkan dapat menimbulkan gangguan refraksi mata pada anak (Mashudi & Monasari, 2024). Menggunakan *gadget* melebihi waktu yang telah ditentukan dapat mengakibatkan anak menjadi kecanduan dan tidak terlalu peka dengan lingkungannya, mengalami kurang tidur, serta kurangnya aktivitas di luar ruangan (Azamiah et al., 2023). Ketika anak menjadi kecanduan dalam menggunakan

gadget serta terkena dampak negatifnya, maka perkembangannya akan terhambat, terutama pada prestasinya (Subarkah, 2019).

Anak yang belum memiliki kontrol diri yang baik sangat rentan untuk mendapatkan dampak negatif dari penggunaan perangkat tersebut. Maka orang tua dan pendidik harus ikut serta dalam mengawasi dan memantau penggunaan *gadget* pada anak (Mashudi & Monasari, 2024). Peran orang tua diperlukan untuk dapat mengontrol, membatasi, mendampingi, dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak (Lestari & Widjayati, 2020). Menurut Prasanti (2016) orang tua pun perlu memberikan edukasi yang baik mengenai penggunaan *gadget*. Edukasi yang diberikan pada anak harus disampaikan secara menyenangkan, tidak memaksa, penuh kasih sayang, kesabaran, dan keuletan (Lestari & Widjayati, 2020).

Memberikan edukasi yang lebih menyenangkan untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui media video animasi (Rahmayanti et al., 2021). Dijelaskan oleh Maharani (2022) bahwa pada video animasi menampilkan gambar dengan warna yang menarik diiringi musik dan tampilan karakter bergerak yang seakan-akan mengajak anak untuk ikut terlibat dalam cerita sehingga dapat mendorong anak untuk ikut bereaksi terhadap cerita tersebut. Melalui video animasi juga memungkinkan anak untuk memahami dan mengimplementasikan apa yang dilihatnya dengan lebih mudah dan cepat dalam kehidupan (Nurfuati & Amelia, 2020).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mariyona & Rusdi (2022) yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Kota Bukittinggi", dimana dalam penelitian tersebut dihasilkan bahwa pemberian informasi melalui video animasi efektif dilakukan untuk menambah pengetahuan anak tentang bagian-bagian tubuh yang perlu dijaga untuk menghindari pelecehan seksual, dengan gambar yang berwarna dan penambahan audio dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat dengan mudah memahami apa yang ada dalam video animasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk merancang sebuah media edukasi berupa video animasi 2D untuk memberikan edukasi kepada anak usia dini mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget*

yang berlebihan dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Perancangan Video Edukasi Animasi 2D Mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebih Untuk Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan perancangan video edukasi animasi 2D mengenai dampak penggunaan *gadget* berlebih untuk anak usia dini?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan video edukasi animasi 2D mengenai dampak penggunaan *gadget* berlebih untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, peneliti membatasi masalah, diantaranya sebagai berikut.

1. Media yang dirancang berupa video edukasi animasi 2D berbentuk cerita fabel.
2. Cerita yang disajikan berisikan dampak negatif dari penggunaan *gadget* (*smartphone*) secara berlebihan bagi anak usia dini yaitu menyebabkan kecanduan, kurang tidur, dan gangguan kesehatan mata.
3. Perancangan media penelitian ini diperuntukan bagi anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan perancangan video edukasi animasi 2D mengenai dampak penggunaan *gadget* berlebih untuk anak usia dini.
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan video edukasi animasi 2D mengenai dampak penggunaan *gadget* berlebih untuk anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti dalam merancang video edukasi animasi 2D mengenai dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi anak usia dini 5-6 tahun.

2. Bagi Anak

Media video edukasi animasi 2D ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pemahaman mengenai dampak yang bisa ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan lebih menyenangkan untuk anak usia dini 5-6 tahun.

3. Bagi Orang tua dan pendidik

Media video animasi 2D ini diharapkan dapat digunakan oleh orang tua atau pendidik dalam mengedukasi anak usia dini 5-6 tahun mengenai dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, serta dapat meningkatkan kesadaran orang tua untuk memberikan *gadget* dengan lebih bijak kepada anak usia dini.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian skripsi pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai hal yang melatarbelakangi penelitian meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang relevan atau mendukung penelitian yang berasal dari berbagai sumber bacaan seperti dari buku, jurnal, laporan nasional/internasional, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai prosedur yang digunakan dalam melakukan penelitian ini meliputi penjelasan desain penelitian, partisipan dan tempat

penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil temuan pada penelitian dan pembahasan penelitian mengenai proses perancangan selama penelitian serta analisis hasil berdasarkan rumusan masalah pada penelitian.

5. Bab V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini menguraikan kesimpulan dari penelitian, implikasi, serta rekomendasi sesuai hasil temuan penelitian.