

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan *gadget* pada masa kini sudah semakin pesat. Semua usia dapat mengakses *gadget* dengan mudah. Ini menawarkan banyak kemudahan dalam mengakses informasi dan hiburan. Perangkat atau peralatan elektronik dengan tujuan fungsional dan praktis, yang biasanya dirancang untuk membantu manusia, disebut *gadget*. Contoh lain dari teknologi yang penggunaannya sedang meningkat adalah *gadget*.

Merujuk pada penjabaran dari Widyawati & Sugiman (2014) salah satu kaitan umum dengan inovasi dan produk baru adalah artefak teknologi kecil yang dikenal sebagai *gadget*, yang dapat berupa alat atau barang elektronik dengan tujuan tertentu. Teknologi ini memiliki berbagai macam fungsi untuk memudahkan hidup manusia, seperti akses informasi tanpa batas, lintas negara dan bahasa, mengirim pesan lewat *E-mail* atau aplikasi, mengakses sosial media, dan menyediakan hiburan dengan mudah lewat media sosial atau *Youtube*. Pengguna dari *gadget* dan akses ini bisa dari berbagai kalangan umur, yaitu dari orang dewasa sampai anak usia dini, yang Dimana hal ini berkaitan dengan istilah *screen time*.

Di Indonesia sendiri *gadget* sudah umum digunakan oleh anak usia dini. Menurut Rowan (2013) adapun tingginya frekuensi penggunaan *gadget* di kalangan anak prasekolah, termasuk mereka yang menonton video atau bermain gim, menunjukkan bahwa 42,1% dari anak-anak ini terpapar pada tingkat penggunaan *gadget* yang relatif tinggi. Tergantung pada tingkat pengawasan dan bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa di lingkungan anak, penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat berdampak positif serta negatif terhadap perkembangan anak (Al-Ayouby, 2017).

Menurut Handrianto (2013) perkembangan kognitif, linguistik, dan sosial-emosional mencapai puncaknya selama beberapa tahun pertama kehidupan. Anak-anak juga memperoleh banyak keterampilan perkembangan pada masa ini. Orang tua harus mampu menyediakan sarana dan hal hal penunjang lain untuk

memfasilitasi perkembangan tersebut. Hingga akhirnya orangtua pun menjadikan gadget sebagai teman anak usia dalam kesehariannya. Namun Terdapat beberapa dampak negatif meskipun gadget juga memiliki beberapa dampak positif.

Gadget mempunyai kegunaan dan implikasi pada anak usia dini. Menurut Iswidharmanjaya (2014) menyebut gadget memiliki beberapa dampak positif pada anak yaitu, menambah pengetahuan, munculnya kreatifitas, dan merangsang keterampilan. Selain itu dampak negatifnya menurut Hastuti (2012) adalah anak menjadi sulit berkonsentrasi, menyebabkan terganggunya fungsi PFC (*Prefrontal Cortex*), dan anak menjadi introvert. Dampak negatif ini harus menjadi *concern* orangtua dalam memberikan gadget pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian dari Sulyandri dalam Ardiansyah et al., (2023) mengungkapkan bahwa jika anak-anak telah terbiasa mengenakan gadget terlampau lama, hal tersebut akan menyebabkan kecanduan pada gadget serta sulit untuk menjauhkannya dari gadget. Menurut Setianingsih (2018) menyebutkan bahwa kecanduan perangkat elektronik memiliki efek negatif pada perkembangan otak anak-anak, yang pada gilirannya memengaruhi kemampuan mereka untuk mengatur emosi, bertanggung jawab, membuat keputusan yang tepat, dan menegakkan prinsip moral.

Adapun beberapa permasalahan terkait penggunaan *screen time* sendiri pada anak usia dini menurut Janis-Norton (2017) yaitu adanya gangguan tidur pada anak, yang dimana penggunaan *screen time* sebelum tidur dapat mengganggu kualitas tidur anak, karena paparan cahaya biru dari layar menekan produksi melatonin (hormon tidur). Kurang tidur juga berdampak pada konsentrasi, suasana hati, dan kesehatan anak secara keseluruhan. Selain mengganggu kualitas tidur anak, *screen time* juga dapat menyebabkan menurunnya motivasi dan produktivitas anak, hal ini dikarenakan penggunaan *screen time* yang tidak terkendali dapat mengalihkan perhatian anak dari aktivitas penting lainnya, seperti belajar, membaca, atau bermain di luar rumah. Anak-anak bisa menjadi kurang tertarik pada kegiatan non-digital yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif mereka.

Oleh karena itu, pembatasan *screen time* pada anak-anak sangatlah penting. Anak-anak berusia di rentang dua hingga lima tahun jangan sampai melebihi satu

jam *Screen time* setiap hari, menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Fakta bahwa 24,9% anak muda Indonesia memiliki akses internet dan 33,4% menghabiskan sebagian besar waktunya di depan layar membuat larangan ini semakin penting (Santika, 2023).

Adapun menurut Kamenetz (2018) permasalahan penggunaan *screen time* ini mengakibatkan mengurangnya interaksi anak dengan keluarga di rumah, dan juga anak menjadi kurang terlibat dalam aktivitas sosial, permainan fisik, serta kurangnya eksplorasi di lingkungan sekitarnya. maka dari itu perlunya keterlibatan orang tua pada pengawasan terkait *screen time* pada anak. Mengurangi *Screen time* anak-anak merupakan tantangan bagi banyak orang tua. Dampak mendalam teknologi pada pertumbuhan otak anak-anak seringkali tidak disadari oleh sebagian orang tua. Oleh karena itu, penting untuk lebih banyak berdiskusi tentang *Screen time* di prasekolah dan taman kanak-kanak.

Bedasarkan latar belakang masalah yang disampaikan diatas, penelitian ini ingin mengkaji lebih lanjut tentang bagaimana dampak penggunaan *screen time* pada anak usia dini terkait aspek kognitif. Aspek tersebut menjadi penting diteliti dikarenakan penggunaan gadget terus meningkat. Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa penggunaan gadget ini dapat bersifat negatif pada anak, tetapi pembahasan tentang dampak penggunaan *screen time* gadget pada anak tidak meyeluruh.

Pertimbangan-pertimbangan ini mendasari upaya penelitian saat ini, yang bertujuan untuk mengisi kesenjangan pemahaman kita tentang dampak *screen time* pada perangkat anak dan durasi yang biasanya digunakan di depan layar. Dampak *screen time* pada perkembangan otak anak-anak dan strategi untuk membatasi penggunaan layar mereka sendiri merupakan fokus utama penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini yakni:

1. Apakah *screen time* dapat mempengaruhi aspek kognitif pada anak usia dini?
2. Seberapa besar kontribusi *screen time* dalam mempengaruhi aspek kognitif anak usia dini di Kecamatan Purwakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang ada, beberapa tujuan dilangsungkannya penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui apakah *screen time* dapat mempengaruhi aspek kognitif pada anak usia dini
2. Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi *screen time* dalam mempengaruhi aspek kognitif anak usia dini di Kecamatan Purwakarta

1.4 Manfaat Penelitian

1. Studi ini diharapkan bisa berkontribusi untuk disiplin keilmuan di sektor perpustakaan khususnya dan semua disiplin keilmuan pada konteks general terkait dampak penggunaan *screen time* gadget pada anak usia dini
2. Studi ini diharapkan bisa memperkaya wawasan untuk peneliti dan pembaca tentang dampak penggunaan *screen time* gadget pada anak usia dini

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Merujuk pada penjabaran di atas, penelitian ini dilangsungkan untuk mengetahui berbagai dampak terhadap penggunaan *screen time* pada anak usia dini dalam aspek kognitif dan penelitian ini dilaksanakan dikecamatan Purwakarta. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana perspektif orang tua terhadap *screen time* pada anak usia dini.