

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Gadget* merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan mempermudah segala aktivitas dari segi apapun. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik dan menjadi banyak perhatian masyarakat (Soedjatmiko, 2009).

Perkembangan teknologi dan informasi di Dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, salah satu produk dari inovasi kecanggihan teknologi adalah *gadget*, sebagaimana dijelaskan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi dan hiburan (Manumpil, 2015).

Beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Beberapa contoh dari *gadget* adalah *smartphone*, tab, *i-phone*, laptop dan juga komputer, akan tetapi *gadget* identik dengan sebuah benda kecil yang sangat mudah dibawa kemana-mana oleh manusia salah satunya oleh anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan *gadget* dengan jenis *smartphone* dan juga *tab*, karena benda tersebut mungkin lebih praktis digunakan dibandingkan *gadget* jenis laptop ataupun komputer (Manumpil, 2015).

Pengenalan *Gadget* terlalu dini pada anak dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif. Hal tersebut tentunya dipenuhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orangtua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatnya kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut akan muncul bila orangtua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, secara tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orangtua kurang baik, serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak

**Shofina Putri Oktaviani, 2018**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK LABSCHOOL UPI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

negatif tersebut dapat menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri dan keras kepala. Karena *gadget* telah merubah pola pengasuhan anak, karena di zaman sekarang, segala aktivitas berhubungan dengan *gadget*, bahkan anak balita sudah mengenal *gadget*. Lebih dari 50% faktor orangtua memberikan *gadget* pada anaknya agar anak merasa nyaman dan tidak rewel, ketika mereka sedang sibuk bekerja (Utami, 2013).

Namun sekarang *Gadget* telah menjadi sahabat yang dekat bagi anak, dan mengurangi minat bermain dan belajar. *Gadget* memang ada positifnya bagi anak, media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat *games* interaktif yang edukatif, namun penggunaan *gadget* yang berlebihan, apalagi untuk konten yang tidak baik bagi anak (*game dan film*) serta pornografi dipercaya akan mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak, ataupun kemampuan anak (Karupiah, 2009).

Dengan keberadaan *gadget*, anak-anak menjadi lebih mudah dalam menikmati sensasi bermain, sebab bermain sudah menjadi kebutuhan dasar bagi anak-anak disela waktu kosongnya, karena bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri setiap anak. Sebelum kehadiran *gadget* sebagai media permainan tradisional, namun dengan adanya *gadget*, anak-anak mendapatkan alternatif media permainan yang baru, Sehingga konsumsi *gadget* oleh anak-anak pada usia prasekolah dapat dimaknai sebagai sebuah konsumsi terhadap fungsi simbolik (Sujiono & Sujiono, 2010).

Jika bagi kebanyakan anak bermain, bergaul adalah *mengasyikan*, namun tidak demikian bagi sebagian anak-anak yang lain, anak-anak sekarang seolah-olah sangat menikmati kesendiriannya (tentunya bersama *gadget*) dan tidak peduli teman dan tidak ada keinginan atau kebutuhan untuk bergaul bersama, apalagi bila dilingkungan rumah anak tidak ada teman sebayanya untuk berinteraksi (Mutiah, 2012).

Anak dianggap sudah tidak dapat dikontrol saat bermain *gadget* bila sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam, dan jika *gadgetnya* diambil maka anak tersebut akan marah sekali. Jika dipisahkan dengan *gadget*, maka akan muncul perasaan yang begitu gelisah pada sang anak. Bahkan diperkirakan 80% pengguna *gadget*

**Shofina Putri Oktaviani, 2018**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK LABSCHOOL UPI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

prasekolah memiliki perilaku seperti itu. Anak terbiasa menggunakan *gadget*, untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, informasi, maka tanpa adanya *gadget* anak tersebut akan merasa kehilangan dan kesepian (Anna L. K., 2014).

Dampak tidak baik dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak berdampak pada pola tidur dan pola belajar. Dalam sebuah survei *The National Sleep Foundation (NSF)* terhadap 1.100 orangtua yang memiliki anak berusia 5-17 tahun terungkap bahwa waktu tidur anak lebih sedikit dari yang direkomendasikan (Anna L. K., 2014).

*The Asian Parent Insights* pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.714 orangtua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orangtua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak usia 3-8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orangtua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survei mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*). Penggunaan *gadget* oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, untuk memainkan aplikasi permainan (*games*) ataupun sekedar menonton film (The Asian Parent Insights, 2014).

Rideout (2013) telah melakukan survei bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, lalu meningkat kembali menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya presentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi.

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang tidak jauh berbeda, menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung sekitar 5-30% mengatakan bahwa hanya beberapa orangtua saja yang tidak memberikan *gadget* pada anaknya, karena dengan adanya beberapa faktor, dari segi ekonomi, keyakinan atau ketidakmauan sang orangtua dalam memperkenalkan *gadget* tersebut pada sang anak (Agmasari, 2015).

**Shofina Putri Oktaviani, 2018**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK LABSCHOOL UPI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Diruang lingkup masyarakat di perhatikan akan terdapat suatu fenomena menarik, diberbagai tempat akan banyak menemui seorang anak yang bermain *gadget* masing-masing, tanpa memperdulikan lingkungan disekitar. Seakan-akan *gadget* sudah menjadi suatu fungsi yang signifikan dalam kehidupan sosial masyarakat termasuk anak-anak. Teknologi *gadget* saat ini telah mengakibatkan adiksi berlebihan bagi penggunanya terlebih kepada anak-anak, orangtua memegang kendali penuh untuk menghindarkan anak dari adiksi berlebihan kepada *gadget*, namun para orangtua muda cenderung memberikan *gadget* kepada anak mereka sedini mungkin dengan alasan kepraktisan. Karakteristik dari seorang anak yang menggunakan *gadget* berlebihan dibandingkan anak yang tidak menggunakan *gadget*, seorang anak yang telah menderita *nomophobia* (*no mobile phone phobia*) atau teradiksi *gadget* berlebihan, perilakunya akan lebih tidak sopan, dikarenakan kurangnya interpersonal. Karena bermula anak lebih banyak berinteraksi dengan *gadgetnya* daripada dengan sesamanya (Widiyani, 2013).

Bandung merupakan salah satu kota terbesar di Jawa Barat, sudah menjadi salah satu kota teknologi yang sudah maju dan terbukti sudah terdapat banyak *hotspot* gratis yang memicu setiap masyarakat bahkan anak-anak untuk memanfaatkan fasilitas tersebut, contohnya saat orangtua mengajak anaknya bermain ke sebuah *mall* Kota Bandung, saat sedang beristirahat dan ada fasilitas *hotspot* gratis tersebut sang anak pasti tidak melewatkan kesempatan untuk memainkan *gadget* baik itu sekedar bermain *games*, *mendownload*, atau melihat video di *youtube* (Pemerintah kota Bandung, 2016).

Hasil penelitian Novitasari dan Khotimah tahun 2016 tentang pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung lebih asyik dengan dunianya, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan *games* yang dapat membuat anak sibuk dengan dirinya, sehingga dapat menurunkan prestasi belajar anak (Novitsasari & Khotimah, 2016).

TK.Labschool UPI yang terletak di Jl. Dr.Setiabudhi No.229, Kampus Universitas Pendidikan Indonesia dikota Bandung tentunya menjadi salah satu Taman Kanak-Kanak yang prioritas

**Shofina Putri Oktaviani, 2018**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK LABSCHOOL UPI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

anaknyanya adalah usia 4-6 tahun, yaitu usia prasekolah yang menjadi tujuan peneliti untuk melakukan penelitian di TK tersebut. Setelah mengetahui karakteristik TK.Labschool peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peneliti akan melakukan penelitian di TK tersebut karena, berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan di TK.Labschool, data yang diperoleh dari pihak sekolah seluruh kelas ada 3, kelas A (1 kelas) yang terdiri dari 25 murid diantaranya 15 murid berjenis kelamin perempuan dan 10 murid berjenis kelamin laki-laki, yang berusia 4-5 tahun, dan kelas B (2 kelas) yang terdiri dari 50 murid dari 2 kelas diantaranya 28 murid berjenis kelamin perempuan dan 22 murid berjenis kelamin laki-laki, yang berusia 5-6 tahun.

Tanggal 6 Maret 2018 peneliti telah melakukan studi pendahuluan kepada 10 orangtua murid kelas A, didapatkan 5 orangtua mengatakan bahwa membiarkan anak bermain *gadget* lebih dari 2 jam, lalu orangtua mengatakan anak lebih sering melawan bila disuruh saat sedang bermain *gadget* dan susah diatur dibandingkan dengan saudaranya yang tidak bermain *gadget*, 2 orangtua yang lain mengatakan hanya memberikan *gadget* pada saat waktu libur saja dan tidak lebih dari 2 jam, dan 3 orangtua lain mengatakan bahwa anak di TK.LabSchool memang hampir semua sudah mengenal *gadget* termasuk anaknya, baik untuk sekedar melihat video di *youtube*, ataupun bermain *games*, hal tersebut diketahui karena adanya komunikasi antara orangtua satu dan lainnya, akan tetapi belum ada penanganan yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Hasil observasi saat itu terlihat pada saat waktu pulang sekolah, saat anak-anak tersebut keluar dari kelas beberapa dari mereka langsung meminta *gadget* pada orangtuanya dengan alasan ingin *mendownload* dan bermain *games*.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan latar belakang yang telah didapat yaitu tentang “Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK.Labschool UPI Bandung”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana mengetahui

**Shofina Putri Oktaviani, 2018**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK LABSCHOOL UPI BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

gambaran pengetahuan orangtua tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK.Labschool UPI Bandung.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui gambaran pengetahuan orangtua tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di TK.Labschool UPI Bandung.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu dalam bidang keperawatan, mengenai pengetahuan orangtua tentang dampak *gadget* pada anak usia prasekolah di TK.Labschool UPI Bandung. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2. Manfaat Praktisi**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melaksanakan penyuluhan kepada orangtua anak di TK.Labschool UPI Bandung tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.