

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi berkembang sangat pesat saat ini. Sebagai contoh gadget sangat populer dan semakin meluas, hampir setiap individu dari kalangan anak hingga dewasa kini sudah memiliki gadget dengan teknologi modern, seseorang dapat berkomunikasi menggunakan ponsel, laptop, tablet, *smart phone* dan lain-lain (Jafri & Defega, 2020). Saat ini, tercatat 5,11 miliar orang yang menggunakan gadget di dunia, sekarang ada 4,39 miliar orang menggunakan internet dan 3,38 miliar pengguna media sosial. Di Indonesia, sekitar 89% penduduknya menggunakan gadget dan 71% anak balita yang bermain gadget (Setiawan et al., 2020). Persoalan pada generasi masa kini adalah memberi anak gadget terlalu dini di era globalisasi sehingga dapat berdampak buruk pada perkembangan anak (Jafri & Defega, 2020).

Pengenalan gadget kepada anak-anak merupakan cara orang tua untuk mengalihkan anak dengan memperlihatkan video yang ada pada gadget yang bertujuan agar anak berhenti menangis dan tidak rewel (Sulastri & Rini, 2022). Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika, mengatakan bahwa anak berusia 0-2 tahun lebih baik jika tidak terpapar gadget, perlu batasan waktu bermain gadget selama 1 jam/hari untuk usia 3-5 tahun, dan pada usia 6-18 tahun selama 2 jam/hari. Namun, kenyataannya mayoritas anak-anak di Indonesia menggunakan gadget 4-5 kali lebih lama dari waktu yang disarankan (Sukmawati & Psi, 2019).

Jika terlalu sering menggunakan gadget, anak mulai bergantung dan tidak dapat melakukan banyak hal. Sehingga dapat menjadi masalah karena mengganggu kemampuan untuk belajar dan berkembang (Arnani & Husna, 2021). Tidak hanya orang dewasa yang kecanduan gadget, tapi anak-anak. Biasanya anak tidak dapat mengontrol keinginannya untuk bermain gadget, karena mereka belum mengerti jika penggunaan gadget yang berlebih akan berdampak buruk terhadap tubuhnya (Rahayu & Mulyadi, 2021). Gadget memiliki banyak manfaat antara lain sebagai hiburan dan informasi. Akan tetapi, gadget berdampak negatif pada keterampilan motorik anak, kemampuan kognitif, dan paparan radiasi. Selain itu, gadget dapat

berdampak pada aspek bicara dan bahasa, karena anak cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Arnani & Husna, 2021).

Perlu diketahui bahwa anak usia 1-5 tahun berada pada masa perkembangan yang sangat sensitif yang disebut *The Golden Age*. Ini berarti kecerdasan, kemampuan emosional dan spiritual mereka semua tumbuh dan berkembang dengan cepat. Jika seorang anak diberi gadget, itu dapat berdampak signifikan pada pertumbuhan dan perkembangannya sehingga mempengaruhi perkembangan selanjutnya sampai dewasa (Nafaida et al., 2020). Pada usia 2-4 tahun, mereka mulai belajar bagaimana menggunakan otot untuk menggerakkan benda. Ini penting, karena dapat membantu mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal. Selain itu, usia 2-4 tahun sebagian besar anak belum mengikuti aktivitas belajar dan bermain seperti di taman bermain, paud, TK dan tempat edukasi lainnya. Oleh sebab itu, anak pada usia tersebut tidak memiliki aktivitas rutin yang dapat mengalihkan perhatiannya dari penggunaan gadget (Mirawati & Rahmawati, 2019).

Terdapat 4 aspek perkembangan yang dapat digunakan untuk menilai perkembangan anak, termasuk sikap tubuh dan kemampuan motorik kasar, yang berhubungan dengan kemampuan mereka untuk bergerak. seperti pada usia 2 tahun anak mampu berdiri sendiri tanpa berpegangan, motorik halus yaitu kemampuan melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi seperti pada usia 3 tahun anak dapat mencoret-coret pensil pada kertas, Keterampilan bicara dan bahasa terkait dengan kemampuan untuk memahami kata dan suara. Misalnya, seorang anak berusia 4 tahun dapat menyebutkan nama, umur, dan tempat. Aspek sosialisasi dan kemandirian berhubungan dengan kemampuan mandiri seperti pada usia 4 tahun, anak bisa bermain dengan teman dan mengikuti aturan main, dan mungkin sudah bisa berpakaian sendiri (Kemenkes RI, 2016).

Pada penelitian Oktaviani et al. (2019) diperoleh hasil bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis data dan menunjukkan bahwa sebagian besar anak tidak menggunakan gadget hingga berusia sekitar 24 bulan dengan alasan bahaya sinar gadget dan takut kecanduan. Serta hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan anak yang normal ada 20 responden (44,4%), meragukan ada 14 responden (31,1%), dan perkembangan anak tidak normal ada 11 responden

(24,5%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir setengah dari responden mengalami perkembangan yang normal.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada lima ibu yang memiliki anak usia 2-4 tahun di Desa Licin pada 28 Februari 2023, serta data rekapitulasi deteksi dini tumbuh kembang anak di Puskesmas didapatkan data 3 orang anak mengalami gangguan perkembangan. Setelah dilakukan wawancara, semuanya mengatakan bahwa anaknya sangat ketergantungan gadget. Kebiasaan memainkan gadget itu sangat sulit dihentikan, karena jika anak tidak diberi gadget anak menjadi tidak mau makan, menangis dan sampai mengamuk. Empat dari lima orang ibu mengatakan bahwa anaknya sangat sulit jika diajak melakukan aktivitas atau bermain dengan teman sebaya karena anaknya hanya fokus pada gadget. Sedangkan satu ibu mengatakan jika anak selalu menonton video yang ada pada gadget sehingga sulit untuk diajak berbicara dan mengalami keterlambatan dalam berbicara. Tanpa disadari banyak anak yang kecanduan gadget, terlalu sering menggunakannya dapat membuat anak kurang komunikatif dan kurang aktif. Ini dapat berdampak negatif pada perkembangan anak terutama pada usia 2-4 tahun. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian karya tulis ini dengan judul penelitian "Gambaran Perkembangan Anak Usia 2-4 Tahun dengan Ketergantungan Gadget".

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat banyak hal yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, termasuk faktor genetik dan lingkungan. Anak usia 2-4 tahun merupakan periode perkembangan yang sangat sensitif. Pada masa kini, anak berkembang dalam berbagai hal, termasuk keterampilan motorik, keterampilan bahasa, dan keterampilan sosialnya. Penggunaan gadget yang semakin luas dan digunakan oleh semua kalangan. Akan tetapi, dapat menjadi persoalan bagi anak-anak karena banyak anak yang telah ketergantungan dengan gadget sehingga sulit untuk diajak berkomunikasi, berinteraksi sosial dan anak cenderung tidak melakukan aktivitas yang seharusnya dilakukan pada seusianya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget?"

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi gambaran perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengetahui perkembangan motorik kasar pada anak usia 2-4 tahun.
2. Mengetahui perkembangan motorik halus pada anak usia 2-4 tahun.
3. Mengetahui perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 2-4 tahun.
4. Mengetahui perkembangan sosialisasi dan kemandirian pada anak usia 2-4 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat praktis

1. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah pemahaman dan pengalaman yang baru untuk melakukan suatu penelitian, serta menambah pengetahuan mengenai perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget.
2. Bagi institusi pendidikan, dengan penelitian ini mahasiswa dapat mengetahui perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget.
3. Bagi institusi Puskesmas, dengan penelitian ini lembaga bisa mendapatkan data penelitian dan dijadikan sumber pembelajaran di masa yang akan datang serta sebagai dasar untuk melakukan edukasi mengenai perkembangan anak.

1.4.2 Manfaat pengembangan

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber informasi serta dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya yang akan meneliti masalah perkembangan anak usia 2-4 tahun dengan ketergantungan gadget.