

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Brauner & Stephens (16) mengemukakan bahwa Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosialemosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah. (Meta anindya, 2017)

Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3- 6 tahun. Yusuf (2008) berpendapat bahwa anak prasekolah adalah merupakan fase-fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun. Sedangkan menurut Hawdi (2002) bahwa masa kanak-kanak pertama yaitu pada rentang usia 3-6 tahun dan masa ini dikenal masa prasekolah. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia

sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah. (Meta anindya, 2017)

Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90%. Menurut Desmita, bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 10% dari waktunya setiap hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun dan lebih dari 40% pada usia antara 7-11 tahun. Hubungan dengan teman sebaya sangat kuat mempengaruhi perkembangan seorang anak. (Meta anindya, 2017)

Menurut Noorlaila (2010), anak usia prasekolah memiliki tahap-tahapan perkembangan tersendiri dalam persiapannya memasuki dunia luar, terutama untuk masuk ke kelompok bermain atau taman kanak-kanan. Persiapan tersebut meliputi kepekaan anak untuk menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Usia taman kanak-kanak merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Umumnya anak-anak menjadi sangat aktif, mulai memiliki penguasaan

(kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan seperti memanjat dan melompat. Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak memiliki sistem belajar yang santai, menyenangkan, bersifat ringan, berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan anak dalam memberikan pengajaran. Salah satu contoh sistem belajar yang santai dan menyenangkan yaitu seperti program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak prasekolah yaitu kerjasama dalam bermain peran, menyusun potongan gambar hewan, serta bekerja sama dalam mewarnai gambar. Berbagai permainan tersebut nantinya dapat memberikan hasil bagaimana kemampuan anak dalam beradaptasi, bertoleransi terhadap orang lain, dan bekerjasama dengan orang-orang baru yang sebelumnya belum ia kenal, serta bagaimana respon anak dalam mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh kelompok bermain atau taman kanak-kanak tersebut. (Meta anindya, 2017)

Anak usia dibawah Anak usia di bawah delapan tahun didunia sebanyak 72 persen anak sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan *ipod* sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tabletatau *smartphone* setiap

harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berupa di angka 38 persen (Fajriana, 2015, h1). Survei yang dilakukan *eMarketer* didapatkan data pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74.9 juta pengguna (Riadi, 2015 dalam penelitian Setianingsih. dkk 2018)

Stimulasi yang anak dapat dari sistem belajar yang santai dan menyenangkan tersebut diharapkan dapat merangsang otak anak sehingga mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik kemampuan gerak, bicara, dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada anak. Selain stimulasi bermain, beberapa faktor juga mampu mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. (Meta anindya, 2017)

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, *video game* dan juga telepon seluler atau *smartphone*. (Indrawan, 2014 disitasi

Dewanti, Widada dan Triyono, 2016, h127; Iswidharmanjaya, 2014, h7).
(Meta anindya, 2017)

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget*.

Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan *gedged* antara lain, *gedged* menampilkan fitur – fitur menarik, kecanggihan dari *gedged* yang dapat memudahkan semua kebutuhan, faktor lingkungan membuat adanya penekan dari teman sebaya dan juga masyarakat, faktor sosial juga mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial.
(Kotler, 2007)

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua.

kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak, dapat menimbulkan sisi negatif. (Meta anindya, 2017)

Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri dan keras kepala. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila S (2016). Novitasari dan Khotimah (2016) mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan *games* yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya.

Pengertian pengetahuan adalah merupakan hasil 'tahu' dan ini terjadi setelah orang mengadakan penginderaan suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dengan sendiri. A Wawan (2011)

Berdasarkan hasil pre survey yang dilakukan pada tanggal 10 november 2018 di TK Aisyiyah Wonokarto melalui wawancara terhadap 10 ibu balita usia 5-6 tahun terdapat 5 (50%) ibu yang berpengetahuan

baik tentang dampak penggunaan gadget dan 5 (50%) ibu yang berpengetahuan kurang tentang dampak penggunaan gadget. Sedangkan di TK Aisyiyah Wonokriyo melalui wawancara terhadap 10 ibu balita usia 5-6 tahun terdapat 7 (70%) ibu yang berpengetahuan baik tentang dampak penggunaan gadget dan 3 (30%) ibu yang berpengetahuan kurang tentang dampak penggunaan gadget.

Berdasarkan data di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penyuluhan Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Pengetahuan Ibu Pada Anak Usia 5-6 Dini Tahun Di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis merumuskan permasalahan penelitian adalah “Apakah terdapat Pengaruh Penyuluhan Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Pengetahuan Ibu Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019”?

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Diketahui pengaruh penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat pengetahuan ibu pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui rata-rata tingkat pengetahuan ibu pada anak usia dini 5-6 tahun sebelum penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019.
- b. Diketahui rata-rata tingkat pengetahuan ibu pada anak usia dini 5-6 tahun sesudah penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget terhadap tingkat pengetahuan ibu pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Aisyiyah Wonokarto Pringsewu Tahun 2019

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Memberikan pengetahuan dan wawasan serta informasi yang berguna dan sebagai penambahan pemahaman tentang hubungan tingkat pengetahuan ibu terhadap dampak penggunaan gadget sehingga diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Praktis

a. Bagi ibu

Sebagai tambahan informasi tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun.

b. Bagi TK Aisyiyah Wonokarto

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk guru - guru di TK Aisyiyah Wonokarto agar bekerja sama dengan tenaga kesehatan dalam menangani permasalahan dalam penggunaan gadget pada anak balita.

c. Bagi Universitas Aisyah Pringsewu

Sebagai tambahan untuk studi pustaka dan masukan kepada tenaga pendidik dan mahasiswa tentang dampak penggunaan gadget sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dalam melakukan pengabdian masyarakat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dalam penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun dengan menggunakan variabel yang lain.

E. Ruang Lingkup

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian experiment dengan reancangan quasy ekperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh ibu yang memiliki balita usia dini 5-6 tahun sedangkan obyek penelitian adalah tingkat pengetahuan. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Wonokarto pada bulan Februari 2019.