

## BAB 1 : PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia 3-6 tahun terjadi sangat pesat, pada masa ini diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal bila semua aspek saling mendukung interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor keturunan, lingkungan, stress dan pengaruh media massa. Perkembangan fisik serta kepribadian yang besar terjadi pada masa ini. Perkembangan motorik berlangsung secara terus menerus. Pada usia ini anak membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih pesat, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri<sup>(1)</sup>

Anak usia 3-6 tahun, dianjurkan untuk lebih terlibat dalam bentuk permainan berkelompok, bersosialisasi, bermain di alam untuk merangsang perkembangan otak yang menggunakan aktifitas fisik, keterampilan dan intelektual serta fantasi<sup>(2)</sup> Agar perkembangan anak berjalan dengan baik diperlukan rangsangan yang berguna seperti lingkungan sosial disesuaikan dengan kebutuhan anak agar potensi anak berkembang optimal<sup>(3)</sup>

Salah satu media informasi dan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* yang merupakan perpaduan antara komputer *portable* seperti *notebook* dan internet

Media informasi awalnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, namun seiring dengan perkembangan zaman munculah *gadget* seperti *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur baru seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan. Hal inilah yang menjadi alasan utama sebagian besar anak 3-6 tahun menggunakan *gadget*.<sup>(4)</sup>

*Gadget* mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak usia 3-6 tahun, jika dipakai tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua dengan durasi pemakaian yang lama maka akan berakibat buruk bagi kesehatan anak, terutama pada mata. Karna retina anak masih sangat sensitif akibat dari sinar biru yang dipancarkan oleh *gadget* bila dibiarkan secara terus menerus dengan jangka yang panjang akan mempengaruhi sentral penglihatan serta ketajaman mata akan berkurang lebih cepat. Sinar biru pada *gadget* juga bisa menyebabkan degenerasi makula dan glaucoma.<sup>(5)</sup>

Anak umur 3-6 tahun belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan crayon, buku gambar, teman bermain dan berbagai hal lainnya.<sup>(4)</sup> *Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya.<sup>(4)</sup>

Menurut organisasi kesehatan dunia (*WHO*) tahun 2016 menunjukkan angka kejadian kelelahan mata berkisar 40% sampai 90%. Dua per tiga dari orang dengan

kebutaan di seluruh dunia adalah kaum perempuan dewasa dan anak-anak. Setiap menit seorang anak menjadi buta dan 60% dari anak-anak buta tersebut meninggal dunia dalam waktu satu tahun. Dalam laporan WHO terdapat data yang mengkhawatirkan, yaitu sebanyak 19 juta anak berusia di bawah 15 tahun rusak indera penglihatannya. Sebagian besar, sekitar 12 juta anak menderita kelainan refraksi “*Gadget* dapat mempengaruhi kesehatan pada anak, akibat radiasi dari sinyal *gadget* menjadi factor pencetus terjadinya resiko kanker otak”. Anak juga mengalami penurunan dalam motivasi belajar seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak<sup>(6)</sup>.

Survey yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama Samsung *Kidstime* melalui survey *Mobile Device Usage Among Young kids* pada tahun 2014 pada 2500 orang tua di Asia Tenggara seperti Singapura, Malaysia, Indonesia, Thailand, dan Filipina. Dengan hasil sebanyak 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan *gadget*, 67% menggunakan milik orang tuanya, 18% menggunakan milik keluarga secara bersama-sama, 14% menggunakan milik sendiri, yang artinya 25000 anak di Asia Tenggara ada 343 anak yang memiliki *gadget* sendiri.<sup>(7)</sup>

Menurut kementerian informasi dan unicef di Indonesia pada tahun 2012 sebanyak 27% anak balita menggunakan *gadget* tahun 2014 meningkat jadi 73%, sebanyak 29% anak memiliki *gadget* sendiri yang diberikan orang tua. Indonesia menempati urutan kelima besar pemakai *gadget* di dunia pada tahun 2014 dengan jumlah yang aktif sebanyak 47 juta pemakai sekitar 14%, dilihat dari jenis usia persentase tertinggi pada anak dan remaja sebanyak 79,5% hal ini memberikan dampak pada anak sebanyak 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi,

35% anak mengaku di hubungi oleh orang yang tidak dikenal, 28% anak mengalami penipuan.<sup>(8)</sup>

Gabungan Pengusaha Optik Indonesia (GAPOPIN) dan Perhimpunan Dokter Spesialis Mata Indonesia (PERDAMI) mencatat ada sebanyak 40% anak Indonesia yang mengalami kelainan mata, dan gaya hidup yang tidak sehat seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi faktor utama terjadinya kelainan mata pada anak selain dari faktor keturunan.<sup>(9)</sup> Menurut survey yang dilakukan Startup asal Inggris bahwa sebanyak 87% anak-anak dibawah umur di Indonesia telah memiliki *gadget* hal ini melebihi angka kepemilikan *gadget* pada anak di Amerika yang hanya memiliki angka sebanyak 30%.<sup>(10)</sup>

Cris A. Rowan seorang dokter asal Amerika dalam bukunya "*virtual Child: The Terrifying truth about what technology is doing to children*" 2010 adanya larangan penggunaan *gadget* pada anak di bawah umur 12 tahun. Mengingat dampak negatif yang ditimbulkan seperti pertumbuhan otak terlalu cepat, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, terlambatnya perkembangan tubuh, kemampuan bahasa terganggu dan menyebabkan obesitas, gangguan tidur, prestasi belajar menurun, pikun digital, radiasi dan adiksi konten yang ada dalam *gadget* pun bisa menyebabkan agrefititas pada anak.<sup>(10)</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sarah.F dan Pujonarti.S pada tahun 2013, anak yang bermain *gadget* dengan intensitas tinggi memiliki resiko obesitas sebanyak 2,1 kali lebih besar di bandingkan dengan anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah. Pendapat ini didukung bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* < 2 jam setiap hari dan tidak cukup aktif dalam melakukan aktifitas

fisik. Terdapat peningkatan 1,57 kali dan resiko *overweight* 1,43 kali pada anak –anak yang bermain *gadget*> 2 jam setiap hari.<sup>(11)</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanti Imron pada tahun 2017, terjadinya masalah perkembangan sosial emosional rendah pada balita sebanyak 63%, sebanyak 50,6% mengalami perkembangan sosial emosional baik. Hal ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.<sup>(12)</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Radesky, dkk pada tahun 2015 dari 55 observasi dengan durasi 10-40 menit dilakukan pada keluarga pada sebuah restoran 40 diantaranya menggunakan *gadget* saat berada di meja makan, yang terdiri dari satu orang tua dan seorang anak, anak berusia bayi dan usia sekolah. Dengan hasil penelitian, respon orang tua berkurang terhadap anak, perbincangan dengan anak sedikit, tingginya nada saat perbincangan terjadi, hal ini menyebabkan kehangatan dalam keluarga menjadi berkurang.<sup>(13)</sup>

Menurut laporan dari Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Agam terjadinya kasus kekerasan seksual yang diakibatkan oleh situs pornografi dalam *gadget* yang terjadi pada anak di tahun 2017. Sebanyak 99,9 %. Angka ini meningkat dibanding pada tahun 2016 yaitu sebanyak 96,5% kasus akibat penggunaan *gadget*<sup>(14)</sup>

Kecamatan Ampek Nagari memiliki 33 TK <sup>(15)</sup>, dari 33 TK tersebut peneliti melakukan survey awal pada tanggal 28-29 Agustus 2018 pada 10 TK dengan kriteria jumlah murid terbanyak ditemukan 3 kasus pada anak yang mengalami kecanduan *gadget* dari total 28 orang jumlah murid yang ada di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari dengan menggunakan blanko SDIDTK pada ke 3 anak

tersebut terjadi kelainan pertumbuhan dan perkembangan yang diakibatkan oleh dampak dari pemakaian *gadget* yang berlebihan.yang menyebabkan anak menjadi hiperaktifitas dan individual.

Menurut informasi dan hasil wawancara serta observasi yang peneliti temukan di TK tersebut permasalahan pada anak ini disebabkan oleh tidak adanya kontrol dan pengawasan dari orang tua terhadap anak sehingga anak-anak dibiarkan menggunakan gadget tanpa dikontrol oleh orang tua,bahkan pada saat kesekolaahpun mereka membawa gadget tanpa sepengetahuan orang tua.

Berdasarkan kasus diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Sarasah Indah Batu Kambang.tentang gambaran pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambang Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam tahun 2019. Penelitian ini untuk menggambarkan pemakaian *gadget game* terhadap anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambang Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Tahun 2019 dalam sudut pandang metode penelitian kualitatif.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada maka rumusan permasalahan yang diangkat oleh peneliti adalah “Bagaimana Gambaran Pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang Anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambang Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Tahun 2019”

### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam tahun 2019

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui faktor pemakaian *gadget game* seperti pengetahuan, perilaku, lingkungan terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam.
2. Untuk mengetahui peran orang tua seperti durasi, pengawasan, konten dalam pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam
3. Untuk mengetahui tentang dampak positif dan negatif pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah Taman Kanak-kanak untuk dapat menentukan kebijakan dan peraturan pada murid-muridnya tentang larangan membawa *gadget* ke sekolah.
2. Bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat untuk menambah literatur tentang gambaran pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun.
3. Dengan dilakukannya penelitian ini, bisa menambah pengetahuan peneliti tentang dampak pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh keembang anak usia 3-6 tahun.

4. Dengan hasil penelitian ini, peneliti selanjutnya bisa menjadikannya referensi dan acuan, terutama mahasiswa/i Fakultas Kesehatan Masyarakat Unand

#### 1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi Dinas Pendidikan

Bisa dijadikan masukan dan informasi tentang gambaran dampak pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun.

2. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi untuk membatasi pemakaian *gadget* dan aturan durasi pemakaian serta pengawasan terhadap konten yang ditonton anak

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pemakaian *gadget game* terhadap tumbuh kembang anak usia 3-6 tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dari murid TK Sarasah Indah Batu Kambing, beserta 2 orang guru yang mengajar di TK tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam dengan masing-masing informan menggunakan lembar persetujuan informan untuk menjadi responden dan pedoman wawancara dan *FGD* serta peralatan selama wawancara diantaranya, alat perekam, notebook, dan alat tulis. Data diolah dengan cara membuat transkrip data, mereduksi data, penyajian data, menyimpulkan dan menafsirkan data