

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini pengaruh globalisasi tidak terlepas dari kehidupan manusia. Pengaruh globalisasi salah satunya yang kita rasakan yaitu perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Banyak temuan dan inovasi pada teknologi komunikasi yang sudah membawa kita ke peradaban baru karena era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi sebuah keuntungan. Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu penggunaan *smartphone* (Izzati et al., 2022). Menurut Anggraini (2019), *smartphone* merupakan media komunikasi yang canggih sehingga mudah dibawa kemana-mana, sehingga dapat membuat dan menerima sebuah panggilan suara maupun panggilan dengan bertatapan muka yang dikenal dengan video call antara dua orang.

Berdasarkan data dari Kadata Media Network (2020), jumlah pengguna *smartphone* secara global terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna, naik 5,6% dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2022, jumlah pengguna *smartphone* diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Sementara itu data dari KOMINFO RI bahwa pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Pengguna *smartphone* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa sampai anak usia dini pun sudah menggunakannya. Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7% (Badan Pusat Statistik (BPS), 2021).

Seiring dengan perkembangannya seperti sekarang ini, *smartphone* tidak hanya dimiliki dan digunakan oleh orang dewasa, orang tua, tetapi juga oleh remaja, bahkan anak-anak memiliki dan menggunakan *smartphone* setiap hari, kapan saja dan dimana saja. Bagi mereka, memiliki *smartphone* di tangan merupakan suatu kebanggaan untuk menunjukkan bahwa mereka berada di era modern dan tidak terlihat ketinggalan zaman. Bahkan, sebagian orang justru

menganggap *smartphone* sebagai kebutuhan sehari-hari yang diprioritaskan (Ayu et al., 2020)

Saat ini anak lebih memilih bermain *smartphone* daripada belajar. Anak lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain game online, menonton youtube, bermain tik-tok. Terlalu lama menggunakan *smartphone* membuat anak menjadi malas untuk keluar rumah, malas berolahraga, dan anak mengalami penurunan dalam bersosialisasi dengan teman di lingkungan sekitar. Anak lebih senang bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman-temannya di luar rumah (Wulan et al., 2021).

Bagi anak, *smartphone* dan internet telah menjadi multifungsi tergantung bagaimana menggunakannya secara positif atau negatif. Banyak sekali dampak positif dari penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* dapat membantu mereka menyerap ilmu dengan lebih mudah, dapat mengakses informasi dari luar dan dapat berkomunikasi dengan kerabat jauh tanpa harus khawatir, tetapi juga banyak efek negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* (Zakiah & Ritanti, 2021).

Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan *smartphone* sebagai media permainan bagi anak (Derry, Iswidharmanjaya Beranda, 2014). Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan *smartphone* sejak usia dini sebelum anak benar-benar menjadi pemuda yang tangguh hal tersebut dilakukan dengan dalih lebih aman dan memudahkan mengawasi anak-anak ketika main *smartphone* daripada main di luar. Para orang tua biasanya tidak memikirkan pengaruh jangka panjang yang muncul (Ayu et al., 2020)

Menurut Ameliola & Nugraha (2013), dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *smartphone* dan menikmati dunia yang ada di dalam *smartphone* tersebut. Anak memiliki kecenderungan untuk menggunakan *smartphone* setiap hari dan mengakibatkan ketergantungan terhadap *smartphone* dan akan menjadi suatu kebiasaan atau kegiatan rutin yang harus dilakukan setiap harinya. Karena terlalu sering menggunakan *smartphone*, anak menjadi kurang

beraktivitas. Mereka lebih memilih memainkan game atau permainan yang ada dalam handphone tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan menyebabkan perkembangan tubuh anak terganggu, terutama pada anak pra sekolah.

Masa usia pra sekolah merupakan masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Anak usia prasekolah memiliki potensi yang besar untuk berkembang (Indriawan & Wijiyono, 2020). Menurut Heni & Mujahid (2018) bahwa sebagian besar anak menggunakan *smartphone* dalam frekuensi yang sering dan mengalami perkembangan yang tidak sesuai yaitu sebesar 62,5%. Aspek perkembangan tersebut meliputi motorik kasar, motorik halus, bahasa & bicara, serta kemandirian & sosial. Dengan demikian penggunaan *smartphone* pada anak usia pra sekolah harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *smartphone* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini

Berdasarkan data dan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di TK Azzahra Boalemo, Didapatkan bahwa jumlah anak usia prasekolah sebanyak 50 siswa, Terdiri dari usia kelompok bermain yaitu sebanyak 10 siswa, kelas A sebanyak 20 siswa, dan kelas B sebanyak 20 siswa. Dan dari 10 siswa semuanya merupakan pengguna *smartphone*. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *smartphone* dan bermain *smartphone* selama kurang lebih dari 2-7 jam dalam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *smartphone* dari umur 2 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan *smartphone* untuk memainkan aplikasi *game* dan menonton video *Youtube*. Dan terdapat gangguan di motorik kasar seperti anak takut menaiki tangga satu demi satu, anak tidak mampu mengayuh sepeda roda tiga sampai sejauh 3 meter, anak belum mampu menangkap bola yg berukuran bola kasti. Gangguan pada motorik halus seperti anak belum mampu memegang pensil secara tegak, anak belum mampu bicara secara jelas. Gangguan sosialisasi dan kemandirian seperti anak belum mampu memakai dan mengancing baju sendiri, anak belum mampu memakai sepatu dan kaos kaki sendiri. Gangguan bicara dan bahasa seperti

anak belum mampu menyebut nama lengkapnya, anak sering mengulang-ulang kata pada saat bicara, anak kesulitan menyusun kalimat.

Adapun hadits yang meriwayatkan :

قَالَ النَّبِيُّ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ : { مَا تَحَلَّ وَالِدٌ وَلَدَهُ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبِ حَسَنٍ }

Artinya : Nabi SAW bersabda: “Tidak ada pemberian seorang tua untuk anaknya yang lebih utama dari pada pendidikan dan perkembangan anak itu sendiri.

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ : { أَكْرَمُ مَا آوَى وَ أَحْسَنُ مَا آدَبَهُمْ }

Artinya : Nabi SAW bersabda : “Muliakanlah anak-anak kalian dan ajarilah mereka tata krama dan pantaulah perkembangan mereka.”

Anak adalah amanah bagi setiap orangtua. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi keduanya untuk mendidik anak tumbuh menjadi orang yang sholeh dan dapat tumbuh dan berkembang dengan sebaik-baiknya.

Sehubungan dengan berbagai masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh lagi lewat penelitian yang judul “**Hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Anak memiliki kecenderungan untuk menggunakan *smartphone* setiap hari mengakibatkan ketergantungan anak menjadi suatu kebiasaan.
2. Masa usia pra sekolah seorang anak akan banyak mengalami perubahan. Sebagian besar anak menggunakan *smartphone* sehingga perlu adanya pengawasan dari orangtua.
3. Berdasarkan data dan observasi di TK Azzahra Boalemo hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *smartphone* dari umur 2 tahun dan bermain *smartphone* selama kurang lebih 2-7 jam. Dan ada beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya mengalami gangguan di motorik kasar, motorik halus, sosialisasi dan kemandirian serta bicara dan bahasa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut diatas, dapat dirumuskan permasalahan apakah terdapat hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

#### 1.4.1. Tujuan Umum

Mengetahui analisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo.

#### 1.4.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi karakteristik responden di TK Azzahra Boalemo.
2. Untuk mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo
3. Untuk mengidentifikasi perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo
4. Untuk menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan perkembangan anak usia pra sekolah di TK Azzahra Boalemo

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bahan ajar dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai keperawatan anak khususnya tentang penggunaan *smartphone* dan perkembangan pada anak usia pra sekolah.

#### 2. Bagi Orang Tua

Sebagai salah satu bahan informasi pada orang tua mengenai penggunaan *smartphone* bagi anak beserta dampaknya dan sebagai bahan evaluasi terhadap perkembangan anak.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi acuan proses belajar dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan melalui proses pengumpulan informasi ilmiah untuk kemudian dikaji, diteliti, dan disusun dalam sebuah karya tulis yang ilmiah, informatif.