BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dan fungsi atau struktur tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistemnya yang terorganisasi. Dengan demikian aspek perkembangan ini bersifat kualitatif, yaitu pertambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh.Hal ini diawali dengan berfungsinya jantung untuk memompa darah, kemampuan untuk bernapas, sampai kemampuan anak untuk tengkurap, duduk, berjalan, bicara, memungut benda-benda di sekelilingnya, serta kematangan emosi dan social anak. Tahap perkembangan awal akan menentukan tahap perkembangan selanjutnya (Fitri Respati Ambarwati dan Nita Nasution, 2012).

Tahap perkembangan awal sampai ke tahap perkembangan selanjutnya yang dimaksud disini adalah tahap perkembangan awal kehidupan.Pada anak umur 1 tahun ditandai dengan anak sudah mulai berceloteh tetapi maknanya belum jelas. Seiring dengan bertambahnya usia dan stimulasi yang diberikan, maka kemampuan berbahasa anak akan semakin meningkat, karena kosa kata yang dimiliki terus bertambah. Pada usia 2-3 tahun, anak sudah mulai memahami perintah sederhana yang ditunjukan kepada anak tersebut, seperti ‘’ambil bola itu’’ dan seterusnya. Kemampuan anak dalam memahami perintah akan terus berkembang. Kemudian pada usia 4-6 tahun, anak sudah mampu memahami perintah dengan kalimat yang lebih kompleks, seperti ‘’tolong berikan buku ini pada ibu guru’’ (Hamzanwadi Khaironi, 2018).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan sebanyak 5-25%. Berbagai masalah pada perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahunterakhir ini semakin meningkat.Di Indonesia angka kejadian masalah perkembangan pada anak antara 13-18%. (Brauner & Stephens,16) mengemukakan bahwa anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negative

terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya sekitar 9,5%-14,2%.(Surya Muda, 2019).

Berdasarkan data dari Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI, 2018). Pada anak usia 3-5 tahun perkembangan membaca, menulis, menghitung dan berbahasa mencapai 64,6%, perkembangan fisik pada anak mencapai 97,8%, sosial emosional pada anak seperti beradaptasi dengan lingkungan mencapai 69,9%, dan learning pada perkembangan anak mencapai 95,2% maka total indeks perkembangan anak menurut kemenkes RI mencapai 88,3%. Dapat dilihat angka perkembangan membaca, menulis, menghitung dan berbahasa pada anak rendah, yaitu 64,6% dibandingkan dengan perkembangan lain.

Anak usia 4-6 tahun merupakan usia emas anak yang mempunyai karakteristik antara lain: 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik anak yang sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan, sehingga dapat bermanfaat untuk mengembangkan otot kecil maupun otot besarnya. 2)Perkembangan bahasa pun semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan dari orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya sehingga anak dapat merespon orang lain dengan baik, tetapi dalam batas-batas tertentu. 3) Perkembangan kognitif atau daya pikir sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Dapat dilihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya. 4) Bentuk permainan anak masi bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama. (Febriani Utami, 2012).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak.Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada.Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya.Mereka tidak ingin bermain dengan teman sebayanya dan lebih memilih bermain *gadget* saja.Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah.Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (UNRIYO, 2019).*Gadget* adalah olah hasil dari teknologi canggih pada zaman

modern ini *Gadget* dapat memudahkan seseorang untuk berkomunikasi, mencari literature yang di inginkan, bermain game untuk mengusir penat, juga memudahkan kita untuk berbisnis. Penggunaan *gadget* tidak hanya dari kalangan orang dewasa, anak muda bahkan anak usia dini turut menggunakanya. Zaman modern ini banyak orang menghabiskan waktu bersama *gadget* di bandingkan dengan benda elektronik lainnya seperti televisi, radio dan telepon.Mereka lebih memilih menggunakan *gadget* karena sudah terdapat beberapa aplikasi sekaligus. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Master (2016) bahwa lebih dari 50% anak muda menghabiskan waktunya dengan ponsel atau tablet.

Berbagai jurnal penelitian mengemukakan bahwa ada hubungan bermain *gadget* dengan perkembangan anak. Menurut hasil observasi yang di lakukan oleh (Yeni Triastutik, 2018) dalam penelitianya yang berjudul "hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di taman kanak-kanak Bina Insani desa Candimulyo, kecamatan Jombang, kabupaten Jombang'' bahwa berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang jarang bermain *gadget* sebanyak 19 responden (70,4%), dan keterlambatan pada tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun sebanyak 16 responden (40,7%), artinya ada hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.(Surya Muda, 2019) juga menegemukakan dalam penelitianya yang berjudul "hubungan bermain *gadget* (game edukas) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun di TK Dahlia Darmaji'' hasil penelitian menunjukan bahwa durasi bermain *gadget* (game edukasi) sering 21 responden (46,7%), artinya ada hubungan durasi bermain *gadget* (game edukasi) dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang di kemukakan oleh(Vivi Syofia Sapardi, 2018) yang berjudul "hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK islam budi mulia'' bahwa hasil penelitian didapatkan penggunaan *gadget* yang tidak normal pada anak sebanyak 63,8% responden, dengan perkembangannya yang menyimpang sebanyak 40,4% responden, artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah.

Berdasarkan kajian pada beberapa literatur *review*menunjukan bahwa masih banyak anak pada usia dini sudah menggunakan *gadget* milik sendiri atau

milik orang tua mereka dengan tidak membatasi penggunaan *gadget* tersebut sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak baik dari segi perilaku, bahasa dan emosi anak. Sejak anak menggunakan *gadget* pada saat di rumah anak sulit untuk di ajak berkomunikasi dan tidak berespon pada saat orang tua mengajak bicara. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan peneliti lebih dalam tentang hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan sebanyak 5-25%. Berbagai masalah pada perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Di Indonesia angka kejadian masalah perkembangan pada anak antara 13-18%.

1.2.2 Berdasarkan data dari Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) 2018. Total indeks perkembangan anak mencapai 88,3%. Dapat dilihat angka perkembangan membaca, menulis, menghitung dan berbahasa pada anak rendah, yaitu 64,6% dibandingkan dengan perkembangan lain.

1.2.3 Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun
2. Mengidentifikasi tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun
3. Menganalisis hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Institusi

Di harapkan dengan adanya penelitian ini bisa di dapatkan informasi tentang pentingnya tingkat perkembangan anak dalam bermain gadget lebih khususnya untuk menambah pengetahuan bagi mahasiswa keperawatan di Universitas Muhammadiyah Gorontalo.

2. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan sebagai keragka berfikir dalam menambah referensi terkait hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun.

3. Manfaat Bagi Ibu

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan ibu untuk mengetahui adanya hubungan tingakat perkembangan anak usia 4-6 tahun.