

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya teknologi informasi di era globalisasi semakin hari semakin jelas, di mana keberadaan *gadget* telah menjadi pemandangan yang biasanya kita temukan di sekitar, dimana saja dan kapan saja. Diantara berbagai *gadget*, salah satu yang paling sering terlihat adalah ponsel, yang lebih terkenal sebagai *smartphone*. Perangkat ini memiliki fungsi utama sebagai sarana komunikasi dan informasi. Salah satu contoh dari teknologi yang berkembang dengan pesat saat ini adalah teknologi informasi. Sebenarnya, teknologi informasi sudah ada sejak lama, berabad-abad yang lalu, dan hingga kini masih terus mengalami perkembangan (Marpaung, 2018)

Penggunaan *gadget* telah menyebar ke berbagai kalangan masyarakat dan juga rentang usia. Tak hanya oleh para dewasa, *gadget* juga telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas anak-anak. Memahami fase pertumbuhan dan perkembangan anak adalah hal yang harus dilakukan oleh setiap orang tua. Seiring dengan proses kemajuan mereka, akan muncul tantangan baik secara fisik maupun emosional (Hilmy et al., 2023)

Menurut *World Health Organization* (WHO) mengungkapkan ada sebanyak 93,52% penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah berada di usia 9-15 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 9-

15 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk *youtube* dan game daring. WHO tahun 2021 melaporkan bahwa di seluruh dunia, 10-20% anak-anak dan remaja mengalami kondisi kesehatan mental, seperti epilepsi masa kanak-kanak, cacat perkembangan, depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Sebanyak 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (Mariyama et al., 2023).

Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia untuk periode tahun 2022-2023, jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Terjadi peningkatan sebesar 1,17% dari jumlah sebelumnya yang mencapai 210,03 juta orang (APJII, 2023)

Perlu dicermati bahwa fase pertumbuhan untuk anak-anak berusia 4-6 tahun disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*). Periode ini, semua segi perkembangan kognitif dan emosional mengalami kemajuan yang luar biasa, sehingga mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya hingga fase dewasa (Sihabuddin et al., 2023).

Laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sebanyak 33,44% usia 0-6 tahun di Indonesia menggunakan *gadget*. Rinciannya, 52,76% anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan ponsel. Proporsi anak usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak, khususnya di *golden age*, tidak seharusnya memiliki atau menggunakan *gadget*, namun justru semakin memperjelas bahwa kecanduan *gadget* mengancam anak (Haningtyas et al., 2024)

Penggunaan gadget oleh anak-anak sering kali menjadi solusi praktis bagi orang tua, terutama bagi ibu yang bekerja, untuk memberikan hiburan atau sebagai alat bantu belajar. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Bagi ibu yang bekerja, keterbatasan waktu dan energi sering kali memaksa mereka untuk mengandalkan gadget sebagai alat yang dapat mengalihkan perhatian anak, sehingga ibu bisa menjalankan aktivitas profesionalnya. Namun, hal ini membawa konsekuensi yang tidak dapat diabaikan (Nababan et al., 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa paparan gadget yang berlebihan pada anak dapat mengganggu kualitas tidur, mengurangi interaksi sosial, serta berdampak negatif pada perkembangan keterampilan motorik dan emosional. Di sisi lain, meskipun gadget dapat memberikan akses cepat terhadap informasi dan pembelajaran, jika tidak dikelola dengan bijak, anak bisa terjebak dalam pola konsumsi media yang tidak sehat, seperti

kecanduan layar dan kurangnya kreativitas. Dengan semakin banyaknya ibu yang bekerja, penting untuk mengeksplorasi dampak-dampak tersebut dan mencari solusi yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan perhatian yang diperlukan untuk pertumbuhan optimal anak-anak (Hifayatin et al., 2024).

Laporan Badan Pusat Statistika (BPS) mengenai anak balita yang mendapatkan pengasuhan tidak layak menurut status bekerja Ibu mengungkapkan bahwa tahun 2021 terdapat sebanyak 5,88% ibu yang bekerja, sedangkan ibu yang tidak bekerja sebanyak 2,14% ternyata persentase balita yang pernah mendapatkan pengasuhan tidak layak pada ibu bekerja lebih besar daripada ibu yang tidak bekerja (BPS, 2023).

Anak yang ibunya bekerja sering kali menghadapi kondisi di mana waktu interaksi dengan orang tua terbatas, sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan layar daripada dengan orang lain, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial seperti berbicara, bekerja sama, dan mengenali ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang penting dalam interaksi sosial. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan gadget juga dapat menyebabkan penurunan kemampuan komunikasi verbal, yang seharusnya berkembang pada

usia dini melalui percakapan dengan orang tua atau teman sebayanya (Yumarni, 2022).

Dampak lain yang tak kalah penting adalah pengaruh gadget terhadap kualitas tidur anak. Penggunaan gadget menjelang waktu tidur dapat mengganggu pola tidur anak, karena cahaya biru yang dipancarkan layar gadget dapat mengurangi produksi hormon melatonin, yang penting untuk tidur yang nyenyak. Tidur yang cukup sangat berperan dalam pertumbuhan fisik dan mental anak, sehingga gangguan tidur dapat memengaruhi konsentrasi, memori, dan mood anak keesokan harinya. Selain itu, waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget juga seringkali mengurangi waktu mereka untuk beraktivitas fisik, yang berperan penting dalam perkembangan motorik dan kesehatan tubuh secara keseluruhan (Miranti & Putri, 2021).

Dalam konteks pendidikan, meskipun gadget dapat menjadi sarana yang efektif untuk menunjang pembelajaran anak, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk bagi perkembangan kognitif mereka. Konten yang tersedia di gadget sering kali tidak sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan anak dan bisa membuat mereka terpapar pada informasi yang belum seharusnya mereka terima. Selain itu, kecanduan gadget dapat mengurangi motivasi anak untuk belajar melalui cara-cara lain yang lebih aktif, seperti membaca buku, bermain dengan teman sebaya, atau melakukan eksperimen kreatif. Anak-anak yang terlalu bergantung pada gadget cenderung memiliki pola pikir yang

lebih pasif dan kurang kreatif, karena gadget sering memberikan hiburan instan yang tidak melibatkan proses berpikir kritis (Hifayatin et al., 2024).

Ibu yang bekerja kerap kali menemui hambatan dalam mengendalikan pemakaian *gadget* oleh anak-anak mereka. Banyak orang tua seringkali memberikan *gadget* sebagai sarana untuk menjaga anak agar tetap tenang atau terhidu saat mereka disibukkan oleh pekerjaan. Situasi ini dapat menyebabkan anak menjadi semakin bergantung pada *gadget* dan mengurangi waktu interaksi social yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak (Rahayu et al., 2021).

Hasil penelitian yang di lakukan oleh Lestari, mengatakan bahwa penggunaan *gadget* ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosi, karena pemakaian *gadget* ini akan menjadikan anak memiliki kecanduan. Semakin anak sering bermain gadget maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain gadget ini maka dibutuhkanannya peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu menjauhkan anak dari gadget dan permainan *online*, karena gadget dan mengeluh terhadap tingkah anak didiknya seperti emosi yang sering labil, selalu kesulitan untuk memahami pelajaran dan sering

mengantuk saat jam ajar sedang berlangsung (Lestari & Wulandari, 2021)

Dalam jangka panjang, penting bagi orang tua, terutama ibu yang bekerja, untuk menciptakan keseimbangan yang baik antara penggunaan gadget dan interaksi langsung dengan anak. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan dan hiburan, penggunaannya yang berlebihan dapat menghambat perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Oleh karena itu, pengawasan yang cermat, pemilihan konten yang sesuai, serta pembatasan waktu penggunaan gadget menjadi hal yang sangat penting. Ibu yang bekerja harus lebih kreatif dalam memanfaatkan waktu yang ada untuk memberikan perhatian kepada anak, sekaligus mengedukasi mereka mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana. Dengan pendekatan yang tepat, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, meskipun ibunya memiliki kesibukan di luar rumah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Narumi, menunjukkan terdapat terdapat hubungan antara pola asuh anak pada penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional p-value 0,058 dan perkembangan kognitif sebesar 0,010. Serta Ada hubungan antara pola asuh orang tua pada penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional dengan hasil p-value 0.058 (Narumi & Rizana, 2023)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa dkk, menjelaskan pada tahap perkembangan anak penggunaan Gadget yang tepat dan

bijaksana oleh anak usia dini dapat berfungsi sebagai media stimulasi yang efektif untuk memaksimalkan berbagai aspek tumbuh kembangan mereka. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa bimbingan dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak di masa depan. Oleh karena itu, sangat krusial bagi orang tua untuk mengontrol, mengawasi, dan memperhatikan semua aktivitas anak guna memastikan perkembangan mereka yang lebih baik (Annisa et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa dalam jangka panjang, penting bagi orang tua, terutama ibu yang bekerja, untuk menciptakan keseimbangan yang baik antara penggunaan gadget dan interaksi langsung dengan anak. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan dan hiburan, penggunaannya yang berlebihan dapat menghambat perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Ibu yang bekerja harus lebih kreatif dalam memanfaatkan waktu yang ada untuk memberikan perhatian kepada anak, sekaligus mengedukasi mereka mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana. Dengan pendekatan yang tepat, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, meskipun ibunya memiliki kesibukan di luar rumah. Maka peneliti tertarik mengambil penelitian mengnai **“Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Balita yang Ibunya Bekerja di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo”**

B. Rumusan Masalah

Bila melihat latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan pertumbuhan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo?
2. Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pertumbuhan dan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pertumbuhan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo
- b. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak balita di Kelurahan Buntu Datu Kota Palopo

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini akan menambah pengalaman terhadap peneliti yang bermanfaat dalam pengembangan kedepannya.

2. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk memperluas teori dan sumber informasi dalam peningkatan upaya pencegahan dan pengendalian penggunaan gadget terhadap anak balita.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan memberikan informasi kepada pemerintah dalam membentuk kebijakan terkait upaya pencegahan dan pengendalian terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak balita yang ketergantungan menggunakan *gadget*.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini agar dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat terutama kepada orang tua yang bekerja tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan pertumbuhan dan perkembangan anak balita sehingga Masyarakat dapat melakukan upaya penggunaan *gadget* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak balita.