

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Gadget* diartikan dengan kata benda dari alat elektronik mempunyai berbagai manfaat penggunaannya. Pemakaian *gadget* pada kalangan anak berusia dini banyak mencuri pandangan dari berbagai usia. Jika terlalu banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, anak dapat terpapar radiasi dan membuat anak menjadi kurang optimal dalam bergerak serta lebih menyukai duduk serta berbaring sembari mengunyah camilan sehingga anak kelebihan berat badan terjadi peningkatan masa tubuh, membuat anak kurang bersosialisasi akan lingkungan sekitar sehingga anak lupa berinteraksi dengan orang sekitar menjadikan anak kurang dalam bergerak dan beraktivitas (Dudi, 2022). Anak menjadi agresif sehingga susah diatur dan menjadi tidak sopan saat bertemu dengan orang tua. *Gadget* memiliki manfaat dan juga dampak yang berpengaruh untuk anak.

Penggunaan *gadget* disalah gunakan oleh orang tua dijadikan jalan alternatif bagi anak-anak terfokus pada *gadget* yang digunakan. Banyak orang tua karena menginginkan aktivitasnya dapat berjalan dengan tenang tanpa memikirkan adanya gangguan dari sang anak yang membuat keributan, bermain kotor, serta membuat isi rumah berantakan. Pentingnya orang tua memiliki sikap dalam menjaga anak, agar penggunaan *gadget* dapat digunakan dengan tepat pada anak karena orang tua sangat diperlukan dalam menemani anak semasa berkembangnya teknologi di zaman sekarang yang sangat maju ini (Ananda, 2019). Beberapa dari orang tua tidak dapat mengatasi anak saat menangis sehingga mengakali dengan *gadget* untuk membuat anak dapat diam.

Pentingnya orang tua memiliki pengetahuan bagaimana menjaga anak sejak dini karena orang tua banyak mengandalkan *gadget* sebagai teman bermain yang aman dan memudahkan mereka dalam hal mengawasi anak mereka dengan dekat. Orang tua melupakan yang sebenarnya menjadi kewajiban mereka yang seharusnya menemani serta mengawasi anak. Seiring waktu peran dari beberapa orang tua yang mulai digantikan oleh *gadget*, dapat kita artikan bahwa seiringnya perkembangan yang semakin maju dan

kurangnya wawasan pengetahuan dari suami dan istri dalam hal menjaga anak, sebagian fungsi dari orang tua yang telah digantikan oleh teknologi yang berkembang saat ini dengan mudahnya anak-anak mengakses *gadget* maka semakin kurang interaksi antara orang tua dan anak (Ananda, 2019).

Pada usia 8 tahun ke bawah terdapat 17% anak di Amerika Serikat yang sudah memakai *gadget* pada setiap harinya, hasil riset 1/3 jumlah anak yang diberikan buku oleh orang tuanya (Vivi, 2018). Hasil survei yang dilakukan *emarketer* Indonesia diposisi ke empat penggunaan *gadget* terbanyak di dunia (Setianingsih dkk, 2018). Menurut WHO Anak usia prasekolah terdapat 5-25% mengalami gangguan perkembangan, yang muncul seperti keterlambatan motorik, perilaku sosial, dan berbahasa terjadi peningkatan di AS sekitar 12 - 16%, Thailand 37,1%, Argentina 20% (Meta, 2018). Di Indonesia sekitar 9,5% sampai 14,2% balita mempunyai problem mengenai emosional yang dapat memberikan pengaruh tidak baik pada kesiapan perkembangan dan kesiapan prasekolah (Sujianti, 2021).

Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Indonesia memiliki pemakaian internet yang mendapatkan nilai 210 juta berkembang menjadi 77,02% dari jumlah 272,1 jiwa masyarakat Indonesia yang terhubung ke internet sejak tahun 2021. Pada tahun 2018 berada di angka 64,80% terus bertambah pada tahun 2019-2020 dengan menjadi 73,70% (Rivo dkk, 2022). Penggunaan internet di Sulawesi menurut data pada tahun 2017-2019 penggunaan internet terjadi peningkatan, Sulawesi utara pada tahun 2017 berada di 35,44% dan pada tahun 2019 terjadi peningkatan hingga 46,73% penggunaan BPA (Badan Pusat Statistik, 2019). Terdapat 80% anak usia dini yang menjadi pengguna *gadget* di Indonesia dan pada setiap tahunnya terjadi peningkatan (Dinda dkk, 2021).

Penggunaan *gadget* pada anak balita menurut persatuan dokter anak yang berada di Amerika dan Kanada anak usia 2 tahun ke bawah tidak diperbolehkan menggunakan *smartphone* (*gadget*), usia tiga sampai lima tahun hanya 1 jam penggunaan dalam sehari serta pada anak yang memiliki umur enam sampai delapan belas tahun, namun fakta yang berada di Indonesia rata-rata anak-anak menghabiskan waktu 2 jam lebih bermain *gadget* per harinya, sebab itu pentingnya pola asuh yang tepat dari suami dan istri agar pengarahan pengguna *gadget* dapat diaplikasikan dengan benar (Dinda dkk, 2021). Sulit

untuk menjauhkan penggunaan *gadget* dari jangkauan anak-anak, tapi ada beberapa sebagian dari orang tua menyiasati dengan membatasi penggunaan *gadget* dengan memakai durasi pengguna dari *gadget* itu sendiri (Setianingsih, 2018). anak yang menggunakan *gadget* membuat kurang fokus serta membuat hiperaktif.

Pengetahuan ibu dapat berpengaruh terhadap pemberian *gadget* kepada anak. Pentingnya ibu memiliki pengetahuan karena pengaruh yang dihasilkan dari media massa dapat memberikan dampak bagi kesehatan anak keamanan serta pemahaman cara penggunaan *gadget* sangat penting, jika menggunakan secara lama akan memicu pertumbuhannya menjadi kurang optimal, karena *gadget* yang sudah sulit dilepaskan dari anak. Sangat diperlukan upaya dari ibu untuk meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan yang berkaitan mengenai keamanan berinternet (Rivo, 2022). Pentingnya orang tua untuk menambah wawasan karena belajar tidak memandang usia serta akan memberikan manfaat pada kehidupan sehari-hari termasuk pemberian pemakaian *smartphone (gadget)* pada anak.

Pentingnya menentukan batasan pengguna *gadget* pada anak usia dini dengan menggunakan waktu penggunaan yang telah disarankan para dokter. Mengawasi penggunaan *gadget* pada anak diperlukan karena penggunaan yang salah akan menimbulkan akibat anak dapat meniru hal-hal tidak baik yang ditemukan saat anak melakukan eksplorasi. Cara dari orang tua dalam memimpin akan berdampak pada pola asuh pada anaknya. Cara menunjukkan pengasuhan yang ditujukan kepada anak dapat membuat karakter sang anak dapat terbentuk, suami dan istri wajib memberi stimulasi secara cukup pada anak jika diberikan kurang akan membuat kemampuan sosial anak menjadi terlambat (Rani, 2021). Pola asuh yang diberikan suami dan istri terhadap anak akan berpengaruh kepada perkembangan sang buah hari.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada Februari 2023 di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa, dengan melakukan wawancara dengan 3 orang tua mengatakan, orang tua yang pertama mengatakan pengguna *gadget* hanya sebagai media belajar dan rekreasi untuk anaknya waktu yang diberikan kurang dari 2 jam. Ayah dan ibu memberikan *gadget* pada anak untuk meringankan pekerjaan agar tidak mengganggu pekerjaan yang sedang dilakukan karena anaknya tidak bisa diam,

sehingga diberikan *gadget* agar dapat duduk diam, penggunaan *gadget* bisa sampai setengah hari karena makan anak ini menonton *Youtube* dan *tiktok*, jika anak menangis langsung diberikan *gadget* agar anaknya dapat diam. Orang tua yang ketiga mengatakan karena dampak yang akan dihasilkan oleh *gadget* yaitu mata rusak maka pemberian *gadget* sangat dibatasi. Mayoritas masyarakat sudah memiliki *gadget* masing-masing setiap anggota keluarga.

Dari hasil yang didapatkan di atas serta yang berada pada lokasi, terdapat ibu yang mengizinkan penggunaan *gadget* pada anak yang berusia usia dini untuk digunakan baik sebagai wadah pembelajar, namun ada juga yang memberikan untuk membuat anak untuk tidak mengganggu kegiatan dari sang ibu dan jika anak menangis atau membuat keributan banyak didapati ibu memberikan *gadget* untuk digunakan sebagai alat untuk mengalihkan anak agar tidak menangis dan membuat keributan dan minimnya tingkat pengetahuan dari beberapa orang tua mengenai dampak yang dihasilkan oleh *gadget* karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Faktor-faktor yang memengaruhi tindakan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas Kecamatan Langowan Barat Kabupaten Minahasa.

Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan peneliti berasal dari Desa ini serta dari salah satu orang tua yang sempat mengatakan bahwa anaknya selalu menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan yang lebih dari waktu yang disarankan, dan dari yang peneliti lihat saat peneliti menghadiri acara keluarga, gereja dan berbagai kegiatan yang berada dalam banyak orang peneliti melihat bahwa banyak anak-anak yang diberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget* dengan aplikasi yang digunakan yaitu *YouTube* yang biasa bukan *YouTube Kids* sehingga banyak anak-anak mengakses tontonan yang tidak baik seperti perkelahian dan berbagai tontonan yang sebenarnya belum cukup waktu untuk mereka tonton.

Aplikasi lainnya juga seperti *TikTok* anak-anak banyak di Desa Tumaratas ini banyak terpengaruh dari tontonan yang disediakan oleh aplikasi ini, anak-anak meniru tarian yang berada dalam aplikasi ini yang sebenarnya belum waktunya mereka meniru tarian-tarian yang mereka dapatkan dari aplikasi tersebut. Kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* secara baik dan kurang tepatnya tontonan yang diberikan

orang tua di Desa Tumaratas ini menjadikan salah satu ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian di desa ini.

## **1.2. Pertanyaan Penelitian**

Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi tindakan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### 1.3.1. Tujuan Umum

Diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi tindakan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa.

### 1.3.2. Tujuan Khusus

1.3.2.1. Diketahui karakteristik responden di Desa Tumaratas, Kecamatan langowan Barat Kabupaten Minahasa

1.3.2.2. Diketahui gambaran pengetahuan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa.

1.3.2.3. Diketahui gambaran pola asuh ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa.

1.3.2.4. Diketahui gambaran pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa.

1.3.2.5. Dianalisis pengetahuan dengan tindakan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa.

1.3.2.6. Dianalisis pola asuh dengan tindakan ibu dalam pemberian *gadget* pada anak balita di Desa Tumaratas, Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan dapat menjadi masukan yang berguna untuk tenaga

kesehatan keperawatan yang ada terlebih khusus di bidang keperawatan keluarga sehingga dapat dijadikan salah satu acuan serta referensi guna untuk peneliti selanjutnya sehingga dapat menambah memberikan informasi yang baru untuk mengetahui bagaimana tentang faktor-faktor yang mempengaruhi ibu memberikan gadget pada anak balita, untuk penelitian lanjutan pada bidang ilmu keperawatan keluarga.

Manfaat bagi para orang tua yang menjadi responden dapat menambah serta meningkatkan wawasan pengetahuan mengenai gadget sehingga orang tua dapat mengatur cara penggunaan gadget kepada anak balita serta kedua orang tua juga akan mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget secara luar bagaimana dampak negatif yang mengganggu tumbuh kembang anak dan juga menimbulkan gangguan pada kesehatan anak balita yang terjadi dari penggunaan gadget yang disalah gunakan dan kurangnya pengawasan yang diberikan oleh orang tua.

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini dapat menjadi sebagai pembelajaran dan menambah pengetahuan bagaimana memberikan batasan pemakaian *smartphone* (gadget) pada balita agar dapat terhindar dari dampak buruk yang dihasilkan dari penggunaan gadget.