

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gadget merupakan perangkat elektronik dengan fungsi praktis dan desain menarik yang membantu dalam berbagai aspek kehidupan seperti komunikasi, hiburan dan produktivitas (Marinding, 2020). Gadget sudah tidak mampu dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang menggunakan gadget pada kehidupan sehari-hari, bahkan banyak anak kecil yang telah diberi gadget sendiri. Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol dan menjelajahi situs web (Zaini & Soenarto, 2019).

Proses tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian gawai kepada anak merupakan salah satu faktor eksternal yang didukung oleh sosial ekonomi dan pola asuh orang tua. Gadget mempunyai dampak langsung terhadap perkembangan bahasa lisan dan kemandirian sosial anak. Kedua tahap perkembangan ini dapat terwujud dengan baik ketika anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Di sisi lain, tidak demikian halnya pada anak yang kecanduan gadget, namun gadget juga mempengaruhi pola pikir anak dalam membedakan dimensi suatu benda (Deddy et.al, 2020).

Pengetahuan tentang bahaya penggunaan perangkat sangat penting bagi orang tua. Jika orang tua mendapat informasi yang baik tentang bahaya penggunaan gadget, maka perilaku mereka akan berdampak signifikan terhadap perilaku anak sehingga mempengaruhi perilaku orang tua dalam membatasi

penggunaan gadget pada anak. Adapun sikap ibu terhadap penggunaan gadget adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku. Sikap yang baik terhadap penggunaan gadget tidak menjamin terjadinya sikap yang baik dalam memberikan gadget pada anak (Warsiyah, 2020).

Jumlah pengguna gadget secara global terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna gadget naik menjadi 5,6% dari tahun sebelumnya. Sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit. Tiongkok menjadi Negara dengan jumlah pengguna gadget terbesar, negeri panda ini menguasai 27% dari total pengguna gadget di seluruh dunia (Wahyuni, & Sitti Hajar, 2022).

Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia (2020) penggunaan gadget pada anak di Indonesia berdasarkan kelompok umur proporsi penggunaan gadget yang terbanyak adalah balita dari umur 3-5 tahun sebesar 47,7%, sementara untuk balita dari umur 1-3 tahun sebesar 25,9% dan bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5% (Profil Badan Pusat Statistik Indonesia, 2020).

Penggunaan Gadget di Indonesia diperkirakan akan terus tumbuh. Di tahun 2015, jumlah penduduk Indonesia hanya 28,6% yang menggunakan perangkat. Seiring berjalannya waktu, harga perangkat akan semakin terjangkau dan meningkatkan jangkauannya. Lebih dari setengah dari jumlah penduduk Indonesia, yaitu 56,2% menggunakan perangkat pada tahun 2018 dan setelahnya tahun 2019 bagi pengguna gadget Indonesia meningkat sebesar 63,3% (Statista, 2020).

Penggunaan gadget oleh anak-anak dapat menimbulkan gangguan kesehatan, dibuktikan dengan banyaknya jam penggunaan gadget yang tidak tepat dan potensi bahaya bagi kesehatan. Penggunaan gadget yang tidak peka dapat menimbulkan gangguan kesehatan bagi penggunanya, seperti gangguan belajar, gangguan imunisasi pada anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan, demensia, dan gangguan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Tiara Lani, et.al 2019).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa peran orang tua adalah sebagai fasilitator saat menggunakan perangkat yang ditujukan untuk anak-anak, orangtua harus yakin agar tidak membahayakan anak. Pada Usia 6-24 Bulan masih terlalu dini untuk menggunakan perangkat terus menerus karena memiliki lebih banyak dampak negatif yang terjadi ketika anak di bawah umur menerima gadget (Putriana, et.al 2019).

Hasil penelitian yang sama menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget harus selalu dilakukan dengan cara yang dapat dipahami oleh anak. Jika orang tua sudah menjadi pengguna berat perangkat ini, dapat mengurangi aktivitas secara bertahap saat menggunakan perangkat (Karwati, et.al 2020). Pada era seperti ini pola asuh yang tepat adalah pengasuhan digital atau digital parenting yaitu pengasuhan dengan memberikan batasan yang jelas kepada anak tentang hal-hal yang boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital (Tosun & Mihci, 2020).

Dampak penggunaan gadget pada anak adalah sebagai berikut : Bicara dan keterlambatan. Anak kecil akan belajar bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain melalui interaksi. Ketika seorang anak menghabiskan waktunya dengan gadget, hal ini mengurangi waktu mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain. Peneliti menemukan bahwa anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar (gadget) mengalami defisit bicara ekspresif. Penelitian menunjukkan bahwa semakin banyak anak berusia enam bulan dan tigatahun yang dibesarkan dengan perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, dan permainan elektronik, sehingga meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahan bicara. (PuriRahayu Sri Putri, dkk, 2022).

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelurahan Pulo Brayan Kecamatan Medan Barat, diperoleh data beberapa kasus permasalahan pada pengetahuan dan sikap ibu bayi umur 6-24 bulan seperti bayi

yang berusia 12 bulan mengalami gangguan tidur akibat kecenderungan bermain gadget, bayi umur 16 bulan lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan untuk bermain secara langsung dengan orang sekitar, bayi usia 20 bulan ada yang mengalami keterlambatan bicara atau speech delay.

Berdasarkan pembahasan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Pengetahuan dan sikap ibu mengenai dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 bulan di Kelurahan Pulo Brayan Kota Kecamatan Medan Barat.

Rumusan Masalah

“Bagaimana Pengetahuan dan Sikap Ibu mengenai dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 bulan di Kelurahan Pulo Brayan Kota Kecamatan Medan Barat ?”.

Tujuan Penelitian:

Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dan sikap ibu tentang dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 Bulan Di Kelurahan Pulo Brayan Kota Kecamatan Medan Barat Tahun 2023.

Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui pengetahuan ibu terhadap dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 bulan .
2. Untuk mengetahui sikap ibu terhadap dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 bulan.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap bayi usia 6-24 bulan.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

Institusi Penelitian

Hasil Penelitian selanjutnya dapat memanfaatkan bahan kajian, masukan, dan informasi yang diperoleh dari penelitian ini untuk menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada bayi usia 6-24 bulan.

Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi warga di Kelurahan Pulo Brayan Kota Kecamatan Medan Barat tentang dampak negatif penggunaan gadget pada bayi, dan mendorong para ibu untuk mengambil tanggung jawab lebih besar terhadap kesejahteraan anak-anak mereka dengan memberikan ponsel kepadamereka dibandingkan memberikannya secara impulsif.

Peneliti Selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh, bahan kajian, literatur, dan referensi bagi penelitian-penelitian berkualitas tinggi di masa depan.