

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Terjadinya pandemi pada saat ini menciptakan perubahan besar pada kehidupan manusia, berbagai aktivitas dan kebiasaan manusia perlahan begeser menjadi kebiasaan baru. Perubahan pada masa darurat pandemi juga berdampak pada dunia pendidikan, proses belajar mengajar di Indonesia kini beralih menjadi model pembelajaran secara daring, tidak lagi melalui tatap muka secara langsung di bangku sekolah (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran secara daring yang diterapkan kepada para siswa disegala tingkat pendidikan mengharuskan semua kegiatan proses belajar mengajar bergantung dengan keberadaan gawai. Pada awalnya, pihak pendidik tentu menerapkan adanya larangan bermain gawai. Namun tidak dengan saat ini, keberadaan gawai semakin diperlukan dalam tuntutan model pembelajaran secara daring.

Termasuk pada anak usia 6 tahun yang menduduki bangku Taman Kanak-Kanak (TK), perubahan model pembelajaran juga diterapkan menjadi proses Belajar Di Rumah (BDR) yang dilakukan secara daring dengan bantuan orang tua ataupun pengasuh anak. Model pembelajaran ini mengharuskan anak untuk belajar dan menempuh pendidikan melalui sarana gawai dengan media video ataupun foto. Pembelajaran berbasis teknologi seperti saat ini dapat membuat anak lebih sering menggunakan gawai, disamping penggunaannya untuk sarana belajar mengajar secara daring. Terjadinya peningkatan intensitas penggunaan gawai pada anak dibandingkan dengan sebelum terjadinya perubahan model pembelajaran ini dikhawatirkan memunculkan adanya peningkatan risiko kecanduan gawai (Maria & Novianti, 2020). Usia anak yang menginjak usia 6 tahun dimana anak berada di masa prasekolah merupakan masa transisi anak dalam mempersiapkan kehidupan sosialnya ke lingkup yang lebih luas pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pencapaian perkembangan anak pada segala aspek perkembangan sangat membantu dan

menentukan anak agar mampu beradaptasi dan diterima di lingkungan baru tersebut.

Kegiatan belajar anak di sekolah diketahui merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan dalam aspek perkembangan anak, namun perubahan model pembelajaran secara daring dan bergantung pada gawai membuat kegiatan yang seharusnya anak dapatkan di sekolah dalam mendukung pencapaian tugas perkembangan anak berisiko mengalami hambatan. Pada dasarnya proses pembelajaran anak identik dengan kalimat bermain sambil belajar ataupun belajar sambil bermain. Sesuai dengan teori kognitif Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan anak sebagian besar berasal dari lingkungan sekitar anak yang didapat dari apa yang anak lihat dan anak pahami (Nahdi et al., 2020). Karena setiap pembelajaran yang anak dapatkan baik di sekolah maupun di rumah melalui bimbingan orang tua merupakan kunci dalam keberhasilan tugas pencapaian anak dalam masing-masing aspek perkembangan yang meliputi perkembangan fisik motorik, agama dan moral, sosial emosional, seni hingga aspek kognitif dan bahasa (Pebriana, 2017).

Dalam masa kanak-kanak awal yang merupakan titik penting perkembangan anak dalam periode emas kehidupan manusia memerlukan perhatian besar dari para orang tua maupun pendidik. Dikarenakan pada masa anak usia dini menjadikan fondasi awal semua aspek kecerdasan intelektual, kepribadian, perilaku sosial emosi, kecerdasan spiritual serta kemampuan belajar seseorang akan terbentuk yang akan dibawa sepanjang masa hidupnya (Soesilo et al., 2018). Perkembangan pada anak yang sudah mengenal gawai sejak usia dini dapat berisiko mengalami gangguan karena dampak negatif dari penggunaan gawai. Selain meningkatkan sikap kecanduan gawai pada anak, penggunaan gawai yang tidak sesuai anjuran juga memberikan dampak buruk bagi kesehatan karena radiasi yang diberikan serta berisiko menyebabkan adanya hambatan maupun penurunan pada keberhasilan anak dalam pencapaian aspek perkembangan anak (Chusna, 2017).

Masa anak usia dini menjadi saat dimana anak mempunyai kemampuan meniru yang handal dalam proses pencapaian perkembangan, sehingga para orang tua dan pendidik harus sangat memperhatikan aktivitas dan kegiatan yang dilakukan (Subarkah, 2019). Dalam pembelajaran berbasis teknologi dengan sarana gawai

menjadikan orang tua dituntut untuk menjadi peran utama dalam mengontrol tugas perkembangan anak selama masa pembelajaran di rumah. Bustan et al. dalam Nahdi et al. (2020) menjelaskan bahwa orang tua berperan menjadi inti dalam perkembangan anak dikarenakan dalam masa pembelajaran di rumah, orang tua merupakan pendamping yang paling sering berinteraksi dan memonitoring segala aktivitas yang dilakukan anak selama di rumah.

Orang tua diharapkan lebih peduli dengan ketertarikan anak menggunakan gawai karena pada masa pembelajaran di rumah ini anak akan selalu memanfaatkan waktu untuk bermain gawai dan lebih banyak waktu menggunakan gawai dalam setiap aktivitasnya, oleh sebab itu dibutuhkan pengawasan lebih dari orang tua agar aktivitas anak berjalan dengan baik. Berbagai kegiatan anak di rumah yang telah dijadwalkan oleh koordinasi antar guru dan orang tua dilakukan dengan tujuan memberi dampak dalam mengurangi penggunaan gawai yang tidak bermanfaat selama proses belajar mengajar di rumah. Orang tua dituntut untuk lebih mampu memutar otak agar anak dapat nyaman dengan aktivitas tersebut dan mengurangi penggunaan gawai (Nahdi et al., 2020).

Penggunaan gawai yang dapat membantu meringankan beban orang tua dalam mendampingi anak pada masa pembelajaran di rumah dapat menciptakan kebiasaan baru pada anak dalam aktivitasnya. Anak akan menunjukkan sifat malas dalam belajar dan beraktivitas sosial. Jika hal ini tidak diperhatikan oleh orang tua, dikhawatirkan dapat menimbulkan adanya risiko terhambatnya pencapaian perkembangan anak. Kenyataan bahwa penggunaan gawai tidak dapat dihindari lagi dalam masa pembelajaran daring, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mengedukasi langsung kepada anak (Novianti & Garzia, 2020).

Dikarenakan perubahan model pembelajaran yang terjadi pada pendidikan anak usia dini saat ini membuat peneliti melihat bahwa penggunaan gawai dan sikap orang tua dalam berkontribusi pada masa pembelajaran sangat kuat. Peneliti merasa bahwa keberhasilan pencapaian perkembangan anak sebagai bekal anak untuk melanjutkan fase kehidupan selanjutnya berikatan dengan aktivitas penggunaan gawai pada anak dan bagaimana sikap orang tua sebagai pendamping untuk selalu mendukung dan mengontrol anak agar tidak mengalami hambatan dalam proses pencapaian tugas perkembangan sesuai target usianya.

**Kharisma Ekva Nanda, 2021**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DAN SIKAP ORANG TUA DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 6 TAHUN DI TKIT NURUL IMAN DAN TK AISYIYAH 32 KELURAHAN SRENGSENG SAWAH**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Keperawatan Program Sarjana

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

Studi pendahuluan yang dilakukan di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah dengan melakukan wawancara pada masing-masing kepala sekolah didapatkan data bahwa terdapat sebanyak 70 anak berusia 4-6 tahun berstatus siswa pada kedua TK tersebut, sedangkan untuk usia 6 tahun terdapat total 38 anak di kedua TK tersebut. Model pembelajaran yang diterapkan pada kedua TK tersebut yaitu pembelajaran secara daring dengan sarana gawai dan kegiatan *home visit* setiap dua minggu yang dilakukan oleh masing-masing guru wali kelas.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh 10 orang tua didapatkan bahwa semua anak sudah mengerti dan mampu menggunakan gawai tanpa arahan dari orang tua serta menggunakan gawai untuk bermain *game* atau menonton video. Sebanyak 4 orang ibu mengaku kesulitan mengontrol waktu pada anak dalam menggunakan gawai pada masa pembelajaran di rumah, 2 orang ibu mengatakan anaknya lebih suka bermain gawai di rumah dibandingkan bermain dengan temannya dan 4 orang ibu mengatakan bahwa anaknya akan merengek dan marah jika tidak diizinkan bermain gawai dalam satu hari. Masing-masing orang tua mengatakan melakukan pendampingan dalam masa pembelajaran di rumah.

Dalam penggunaan gawai pada masa pembelajaran di rumah, sebanyak 8 orang ibu mengatakan tidak memberikan gawai jika anak belum mengerjakan tugas sekolahnya, dan yang lainnya tidak memperlmasalahkan hal tersebut. Sebanyak 4 dari 10 ibu mengaku berusaha membatasi penggunaan gawai agar tidak lebih dari 1 jam dalam satu hari, dan ibu lainnya mengaku tidak menghitung berapa lama durasi pemakaian gawai pada anaknya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang Hubungan Penggunaan Gawai dan Sikap Orang Tua dengan Perkembangan Anak Usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Membahas perkembangan anak tentunya mengharuskan orang tua dan pendidik untuk mengetahui apa yang dapat mempengaruhi serta menghambat perkembangan tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak secara signifikan seperti interaksi anak dengan keluarga, pola asuh serta pendidikan

ibu dan tingkat ketergantungan penggunaan gawai pada anak atau faktor lingkungan lainnya (M. Rahmawati & Latifah, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dijelaskan, diketahui mayoritas anak telah mengenal gawai serta dapat menggunakan gawai tanpa bantuan orang tua. Selain sebagai sarana belajar saat ini, anak menggunakan gawai untuk sarana hiburan seperti menonton video atau bermain *game* online. Hasil wawancara didapatkan sebagian orang tua mengatakan kesulitan dalam mengontrol penggunaan gawai dan sebagian lain mengaku bahwa anaknya akan merengek dan marah jika tidak diizinkan menggunakan gawai serta lebih nyaman bermain dengan gawai. Namun, mayoritas orang tua mengatakan berusaha membatasi penggunaan gawai pada anak. Di khawatirkan hal tersebut dapat berisiko menimbulkan masalah pada perkembangan anak. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditemukan rumusan masalah yaitu “Apakah ada hubungan antara penggunaan gawai dan sikap orang tua dengan perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah”.

### **I.3 Tujuan Penelitian**

#### **I.3.1. Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan gawai dan sikap orang tua dengan perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.

#### **I.3.2. Tujuan Khusus**

- a. Menganalisis gambaran karakteristik responden (usia, jenis kelamin, status pekerjaan, pendidikan terakhir orang tua serta usia dan jenis kelamin anak.)
- b. Menganalisis penggunaan gawai dalam proses perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.
- c. Menganalisis sikap orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.

- d. Menganalisis status perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.
- e. Menganalisis adanya hubungan penggunaan gawai pada anak dengan perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.
- f. Menganalisis adanya hubungan sikap orang tua dalam penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 6 tahun di TKIT Nurul Iman dan TK Aisyiyah 32 Kelurahan Srengseng Sawah.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

##### **a. Bagi Akademis**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi penambah wawasan baru bagi mahasiswa dalam mengembangkan pembelajaran pada mata kuliah keperawatan anak maupun dalam melakukan asuhan keperawatan pendidikan kesehatan bagi masyarakat ataupun keluarga dengan anak usia dini.

##### **b. Bagi Keluarga**

Pada pembaca khususnya orang tua/wali pada anak usia dini diharapkan dapat mengambil manfaat dari penelitian ini sebagai masukan dalam menyikapi penggunaan gawai dalam proses mengasuh anak usia dini yang berada pada masa emas perkembangannya.

##### **c. Bagi Tempat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidik dalam melakukan pengarahan tentang perkembangan anak kepada orang tua agar mereka dapat memberikan sikap yang tepat dalam penggunaan gawai terhadap anak-anak dalam masa tidak terhindarkannya penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari.

##### **d. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi yang berhubungan dengan dampak gawai bagi anak dalam masa perkembangan anak dan diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya dengan memperluas atau

menambah variabel lain yang mungkin dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti faktor teman atau faktor lain atau dengan metode penelitian lain seperti eksperimen.