

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU Nomor 35 Tahun 2014 anak adalah individu yang sejak di dalam kandungan sampai dengan usia 18 tahun. WHO memandang anak sebagai individu yang rentan dan perlu mendapatkan perlindungan serta perawatan khusus. Masa anak-anak dianggap sebagai tahap penting dalam perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Tahap tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun meliputi masa prenatal yang terbagi menjadi masa embrio (dari konsepsi hingga 8 minggu) dan masa fetus (9 minggu hingga kelahiran), serta masa pascanatal yang dimulai dari masa neonatus (0-28 hari), masa bayi (29 hari hingga 1 tahun), masa anak (1-2 tahun), dan masa prasekolah (3-6 tahun) (Wahyuni, 2018). Menurut data WHO tahun 2015 jumlah anak usia pra sekolah di dunia sekitar 1,1 miliar atau sekitar 85% dari total populasi dunia dengan jumlah anak usia pra sekolah di Indonesia sekitar 35,5 juta atau sekitar 27% dari total populasi Indonesia serta jumlah anak usia pra sekolah di Sulawesi Selatan sekitar 1,3 juta, atau sekitar 23% dari total populasi Sulawesi Selatan.

Anak berusia 3-6 tahun juga dikenal sebagai anak pra sekolah atau masa pra sekolah. Pada masa ini sering disebut dengan istilah masa keemasan atau “*golden age*”. Masa kanak-kanak awal juga menjadi istilah untuk masa ini. Pada masa tersebut, anak-anak memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyerap informasi dengan sensitivitas yang sangat baik (Soetjiningsih, 2015).

Anak yang berada dalam periode *golden age*, di mana perkembangan otak mencapai 80% dengan pertumbuhan 100-200 miliar sel otak. Oleh karena itu, dalam priode *golden age* ini, potensi yang dimiliki anak harus dikembangkan dengan baik. Selama periode ini, terjadi juga perkembangan kepribadian anak serta pembentukan pola perilaku, sikap, dan ekspresi emosi (Rihlah, et al., 2021).

Perkembangan pada masa prasekolah mencakup 4 aspek perkembangan yaitu, motorik kasar, motorik halus, bahasa, interaksi sosial. Faktor internal dan eksternal memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Faktor internal, seperti kondisi bawaan sejak lahir, termasuk fisiologi organ yang berperan dalam kemampuan berbahasa dan berbicara (Soetjningsih, 2015). Sedangkan, faktor psikologis, faktor keluarga, adat istiadat, dan lingkungan biologis-fisik merupakan bagian dari faktor eksternal (Sulistyawati, 2015).

Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi sejak lahir. Oleh karena itu, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan potensi tersebut. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan potensi anak, salah satunya adalah lingkungan yang kondusif. Orang tua sebagai individu yang paling dekat dengan anak, memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi anak sejak usia dini (Lestaringrum et al., 2021). Menurut Susilawati, 2020., Ibu dan ayah adalah madrasah pertama di mana anak mengalami tahapan sosialisasi dasar. Pada tahap ini, ibu dan ayah memainkan peran utama. Perhatian khusus perlu diberikan kepada anak-anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Pada masa ini, hal yang penting dilakukan orang tua untuk perkembangan anak adalah kasih sayang, bermain, dan mengajak berbicara anak. Ketika berada di masa *golden age*, anak-anak menjadi peniru yang sangat terampil, memiliki kecerdasan yang melebihi ekspektasi, dan memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Akan tetapi, peran orang tua sebagai teman bermain anak saat ini telah digantikan oleh *gadget*. Padahal masa tumbuh kembangannya fisik dan psikologis manusia adalah masa prasekolah. Penggunaan teknologi, terutama *gadget*, baik secara langsung maupun tidak langsung, memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku anak. Saat anak diberikan *gadget* sebagai mainan, hal tersebut akan mempengaruhi proses perkembangannya secara keseluruhan (Abdillah, 2019). Data terbaru dari UNICEF Sulawesi Selatan menunjukkan bahwa 60% anak usia prasekolah di Sulawesi Selatan menggunakan *gadget* (Sambo, et al., 2020).

Gadget dapat memberikan kontribusi positif bagi anak-anak, baik sebagai alat pembelajaran yang menarik maupun sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui permainan interaktif dan edukatif (Wijanarko, 2017). Akan tetapi, penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif yang beragam. Salah satunya adalah keterlambatan bahasa yang dapat terjadi pada anak-anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat mengganggu perhatian anak-anak sehingga mereka sulit berkonsentrasi dalam belajar. Masalah belajar juga dapat muncul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan kecemasan dan depresi pada anak-anak. Pengaruh negatif

dari penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak-anak. Terakhir, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan anak-anak. (Sundus, 2018). Penggunaan *gadget* pada anak bermula dari usaha orang tua atau keluarga dalam memberikan fasilitas kepada anak dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan anak. Walau begitu, pengenalan anak terhadap *gadget* secara tidak langsung dapat memicu minat anak terhadap *gadget*.

Perkembangan bahasa pada anak merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian dari orang tua. Sebagian besar orang tua tentu merasa sangat bahagia saat mendengar anak mereka berbicara untuk pertama kalinya. Kata pertama yang diucapkan anak sering menjadi momen yang sangat dinanti. Apalagi jika anak mulai melontarkan kata-kata baru yang tidak terduga sebelumnya. Kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan lancar dan jelas tentu menjadi harapan setiap orang tua.

Gadget memudahkan anak-anak untuk mengakses berbagai informasi dan teknologi, namun hal ini juga dapat membuat mereka kurang aktif dalam bergerak dan beraktivitas. Mereka cenderung suka duduk dan menikmati segala hal yang terdapat dalam *gadget* tersebut. Menurut Starburger (2016), seorang anak sebaiknya tidak menghabiskan waktu di depan layar lebih dari 1 jam setiap harinya. Pendapat ini didukung oleh Sigman (2010) yang menyarankan bahwa anak usia prasekolah sebaiknya hanya menggunakan *gadget* selama 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research Reports* juga menyarankan agar anak usia 2 hingga 5 tahun hanya

menggunakan *gadget* selama 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Chukwuemeka, 2017). Maka dari itu pembimbingan serta pengawasan orangtua sangatlah penting terhadap penggunaan *gadget* anak.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rihlah et al. 2021) berjudul "Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," ditemukan bahwa penggunaan *gadget* selama pandemi Covid-19 memiliki dampak negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun, dengan nilai pengaruh sebesar 25,3% di TK Khadijah Pandigiling. Penelitian lain yang dikemukakan oleh (Evicenna, 2022) dengan judul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *gadget* saat ini memiliki dampak positif dan negatif. Namun, jika diteliti lebih lanjut, dampak negatif cenderung lebih dominan dan mempengaruhi perkembangan anak.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembang Bahasa pada Anak Asia Pra Sekolah.

B. Signifikan Masalah

Perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah adalah aspek penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Di era digital saat ini, penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak. Dengan meningkatnya penggunaan *gadget* oleh anak-anak, sangat penting

untuk memahami bagaimana interaksi dengan teknologi ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa mereka. Banyak orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan yang khawatir tentang potensi dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan anak. Hasil penelitian ini dapat menyediakan informasi yang diperlukan untuk mengambil langkah-langkah pencegahan dan intervensi dini.

Penelitian ini akan memberikan wawasan baru tentang efek penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak. Hasilnya dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program pendidikan khususnya bidang ilmu keperawatan anak dan sebagai panduan bagi orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Mengingat tingginya tingkat penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak pra sekolah, penelitian ini berpotensi mempengaruhi banyak keluarga dan lembaga pendidikan. Temuan ini dapat memiliki dampak luas pada strategi pengasuhan dan kebijakan pendidikan di berbagai tingkat.

Penelitian ini akan mengeksplorasi hubungan antara frekuensi dan jenis penggunaan *gadget* dengan berbagai aspek perkembangan bahasa, seperti kosa kata, kemampuan berbicara, dan pemahaman bahasa. Analisis yang komprehensif akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi positif atau negatif terhadap perkembangan tersebut. Dengan mengeksplorasi hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika tersebut dan menawarkan

solusi berbasis bukti untuk mendukung perkembangan optimal anak-anak di era digital.

C. Rumusan Masalah

Di era digital yang semakin maju, penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak prasekolah. Meskipun teknologi ini menawarkan berbagai manfaat pendidikan dan hiburan, ada kekhawatiran yang berkembang mengenai dampak potensialnya terhadap perkembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana frekuensi dan jenis penggunaan *gadget* mempengaruhi kemampuan bahasa anak usia 4-6 tahun, termasuk kosa kata, kemampuan berbicara, dan pemahaman bahasa. Pertanyaan utama yang ingin dijawab adalah apakah penggunaan *gadget* memiliki dampak positif, negatif, atau tidak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak prasekolah. Dengan memahami hubungan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mendukung perkembangan bahasa anak-anak di usia dini.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti merumuskan suatu masalah penelitian yaitu “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah”.

D. Tujuan Penelitian

A. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini ialah diketahuai hubungan Intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa pada anak usia pra sekolah (4-6 tahun)

B. Tujuan khusus

- a. Diketahui intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (4-6 tahun)
- b. Diketahui perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah (4-6 tahun)
- c. Dianalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah (4-6 tahun)

E. Kesesuaian Penelitian Dengan Roadmap Program Studi

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan perkembang Bahasa pada Anak Usia Prasekolah” sesuai dengan domain dua pada *roadmap* penelitian program studi Ilmu Keperawatan yaitu optimalisasi pengembangan insani melalui pendekatan dan upaya promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif pada individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk mengembangkan pengetahuan keperawatan khususnya pada keperawatan

anak, dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan tumbuh kembang bahasa pada anak usia prasekolah, serta penelitian ini dapat memperkaya hasil penelitian di Fakultas Keperawatan Universitas Hasanuddin.

2. Secara Praktis

1. Meningkatkan kepekaan perawat dan orangtua terhadap perkembangan bahasa pada anak
2. Meningkatkan kesadaran orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah
3. Memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada orang tua terkait pentingnya peran orang dalam mendidik anak di era digital.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Gadget

1. Defisini *Gadget*

Gadget adalah istilah yang mengacu pada berbagai jenis teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone*, *iPhone*, komputer, dan *tablet*. *Smartphone* adalah salah satu jenis *gadget* yang umum digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki satu *gadget*. *Gadget* sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik dewasa maupun anak-anak, karena kemampuan teknologinya yang canggih (Anggraeni, 2019). Menurut (Wijanarko, 2016) *gadget* merupakan teknologi yang berisi beragam aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia, baik berupa *ipad*, *tablet*, *smartphone*, atau laptop

Dewasa ini, masyarakat baik yang muda maupun yang tua dan dari bermacam golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah termasuk pada anak usia dini. Mereka sudah tidak merasa aneh pada teknologi yang memberikan kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh gadget. Berbagai kemudahan yang didapatkan dari gadget sehingga masyarakat menjadi ketergantungan dengan alat elektronik

2. Jenis – jenis Gadget

Terdapat beberapa macam *gadget* yang sering digunakan oleh anak – anak (Iswidharmanjaya, 2014):

a. *Smartphone*

Smartphone adalah perangkat telepon pintar yang menggabungkan fungsi komunikasi dengan fitur-fitur canggih seperti akses internet, kamera, GPS, dan berbagai aplikasi. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pembelajaran.

Smartphone pertama kali ditemukan oleh *International Business Machines Corporation* (IBM) yaitu perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik di Amerika Serikat pada tahun 1992.

b. Laptop

Laptop, atau komputer jinjing, adalah perangkat komputer portabel yang dirancang untuk memungkinkan pengguna melakukan berbagai tugas komputasi di mana saja. Salah satu fitur utama dari laptop adalah kemampuannya untuk beroperasi secara mandiri tanpa perlu terhubung ke sumber daya listrik eksternal, berkat baterai yang terintegrasi.

Laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop, namun dengan keunggulan portabilitas. Komponen utamanya meliputi layar, keyboard, touchpad (sebagai pengganti mouse), prosesor, memori (RAM), penyimpanan data (hard drive atau SSD), dan berbagai port untuk konektivitas.

Istilah awal laptop saat pertama kali diluncurkan ke pasaran pada tahun 1981 yaitu *Osborne*. Bentuknya agak tampak sedikit aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kg dan masih menggunakan sambungan Listrik meskipun sudah dilengkapi baterai Cadangan. Namun seiring perkembangan zaman laptop telah mengalami kemajuan pesat yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga mudah untuk digunakan.

c. *Tablet PC*

Tablet PC adalah perangkat komputer portabel yang menggabungkan fitur-fitur dari laptop dan smartphone. Perangkat ini memiliki layar sentuh sebagai antarmuka utama, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan jari atau stylus. Tablet PC biasanya lebih ringan dan tipis dibandingkan laptop, serta dilengkapi dengan sistem operasi seperti Android, iOS, atau Windows .

Penemu perangkat ini pertama kali yaitu Elisa grey. Perangkat ini awalnya dibuat berfungsi untuk mengenali tulisan tangan yang disebut *Teleautograph*. Mulai pada tahun 1950 berbagai produsen mengembangkan konsep *tablet PC* dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan yaitu penemuan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Di era tahun 2000-an Bill Gates mengembangkan konsep – konsep yang sudah ada hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut *PC Tablet*.

d. Video game

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dan antarmuka pengguna melalui perangkat input seperti joystick, controller, keyboard, atau sensor gerak. Interaksi ini menghasilkan umpan balik visual yang ditampilkan pada layar, seperti televisi, monitor komputer, atau perangkat genggam.

Game ditemukan oleh Steven Rusel pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah Star Wars. Pada tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal yaitu game Pong yang menggunakan sistem disket atau *catridge*. Pada tahun 2000-an game mengalami perkembangan mulai dari efek suara hingga gambar yang tampak lebih realistis. Kini game dapat dimainkan di *gadget* lain seperti *tablet* ataupun laptop.

3. Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa saja. Anak-anak, remaja, hingga orang dewasa semuanya menggunakan *gadget*. Saat ini, penggunaan *gadget* sudah menjadi hal yang lumrah. Saat orang tua sibuk melakukan aktivitas lain, orang tua sering menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak terutama ketika anak menangis (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Pada umumnya orang dewasa menggunakan *gadget* untuk keperluan pekerjaan, remaja lebih sering memanfaatkan *gadget* untuk bermain media

sosial. Namun, rata-rata anak usia pra sekolah menggunakan *gadget* untuk bermain game dan menonton YouTube. Berbeda dengan orang dewasa, yang menggunakan *gadget* untuk *browsing*, *chatting*, media sosial, dan berbagai kegiatan lainnya (Rihlah et al. 2021).

Penggunaan *gadget* pada orang dewasa bisa mencapai 1-4 jam per sesi dan dapat dilakukan beberapa sesi dalam sehari. Berbeda dengan anak usia pra sekolah yang biasanya hanya menggunakan *gadget* milik orang tuanya, meskipun ada beberapa anak yang memiliki *gadget* sendiri. Hal ini menyebabkan adanya batasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak-anak. Namun, tidak semua orang tua memahami batasan-batasan penggunaan *gadget* pada anak, yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan *gadget* dan sulit melepaskannya (Rihlah et al. 2021).

Berikut ini akan dijelaskan tentang jenis aplikasi yang biasa digunakan oleh anak-anak, serta intensitas dan durasi penggunaan *gadget* yang disarankan untuk anak usia dini:

a. Aplikasi *gadget* bagi anak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi didefinisikan sebagai program komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi yang digunakan oleh anak usia dini biasanya tidak beragam, umumnya hanya mencakup aplikasi dasar seperti kamera, pemutar video, penampil gambar, dan permainan (Sukmawati, 2019). Menurut Novitasari (2016), mayoritas anak-anak menggunakan *gadget*

seperti *smartphone* dan *tablet*, yang sering dipakai untuk menjalankan aplikasi game yang bersifat edukatif maupun yang bertema petualangan dan hiburan. Serta menurut (Widodo et al., 2020) Anak-anak tidak hanya menggunakan *gadget* untuk bermain game, tetapi juga digunakan untuk belajar, salah satunya melalui permainan edukatif yang dapat mengembangkan kognisi mereka.

Game (video game) adalah jenis permainan yang menggunakan teknologi elektronik, dirancang dalam bentuk multimedia dengan tujuan untuk menghibur sekaligus memberikan pengalaman yang memuaskan kepada pemainnya. Menurut Wulansari (2017), orang tua perlu waspada terhadap game komputer atau internet yang dimainkan oleh anak karena banyak yang mengandung konten pornografi, kekerasan, bahkan adegan seksual. Orang tua disarankan untuk memilah dan memilih game untuk anak yang fokus pada strategi, seperti pengelolaan wilayah, *magic word*, atau yang bersifat edukatif (Widodo et al., 2020). Orang tua bisa mencoba secara bertahap untuk memastikan bahwa anak menggunakan *gadget* dengan cara yang sehat (Sukmawati, 2019).

b. Intensitas penggunaan gadget bagi anak

Intensitas adalah suatu keadaan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam konteks penelitian ini mengacu pada seberapa lama (durasi) dan seberapa sering (frekuensi) seseorang menggunakan *gadget*. Menurut (Sukmawati, 2019), Penting untuk menetapkan

batasan penggunaan *gadget* sejak dini. Orang tua harus memahami batasan tersebut sejak awal memberikan *gadget* kepada anak

The American Academy of Pediatrics dan *Canadian Paediatric Society* (Wulansari, 2017) mengeluarkan panduan tentang waktu atau durasi di depan layar sebagai berikut:

- 1) Anak-anak di bawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*, termasuk TV, *smartphone*, atau *tablet*.
- 2) Anak-anak usia 3-4 tahun disarankan untuk menggunakan *gadget* kurang dari satu jam per hari.
- 3) Anak-anak usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak menggunakan *gadget* lebih dari dua jam per hari untuk kegiatan rekreasi (di luar kebutuhan belajar).

Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan *gadget* dapat dianggap rendah jika kurang dari 30 menit, dianggap sedang jika berkisar antara 30-60 menit, dan dianggap tinggi jika melebihi 60 menit.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan anak menjadi kecanduan. menurut (Fransisca & Yusuf, 2020) berikut adalah tanda-tanda anak yang kecanduan *gadget* :

- 1) Anak menggunakan *gadget* secara terus menerus dan kurang tertarik untuk berinteraksi sosial dengan orang lain.

- 2) Anak menghabiskan lebih dari dua jam dalam sehari untuk menggunakan *gadget*.
- 3) Anak sering melawan atau protes ketika dibatasi dalam penggunaan *gadget*.
- 4) Anak tidak dapat melewatkan satu hari pun tanpa menggunakan *gadget*.
- 5) Anak selalu meminta atau menuntut untuk diberi *gadget*, dan bisa menjadi marah jika tidak mendapatkannya.
- 6) Anak enggan melakukan kegiatan di luar rumah, contohnya ingin segera pulang untuk bermain game di rumah.
- 7) Anak menolak melakukan rutinitas harian seperti tidur atau mandi, dan lebih memilih untuk bermain *gadget*.

Berdasarkan keterangan diatas, peneliti membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 kriteria yaitu: Rendah, durasi ≤ 30 menit / hari, frekuensi 1 kali / hari; Sedang, durasi 31-60 menit / hari, frekuensi 2-4 kali / hari; Tinggi, durasi ≥ 61 menit / hari, frekuensi frekuensi >4 kali / hari.

4. Dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* untuk anak memiliki dampak bagi tumbuh kembangnya, baik itu dampak positif bagi tumbuh kembangnya maupun dampak negatif bagi tumbuh kembangnya. Berikut dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi tumbuh kembang anak.

A. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap anak (Fransisca at al., 2020):

1) Meningkatkan ketajaman penglihatan

Dalam permainan dibutuhkan ketajaman mata yang tinggi dan kemampuan motorik untuk mengendalikan, sehingga dapat merangsang penglihatan anak.

2) Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru.

3) Mendukung aspek akademis

Gadget dapat mendukung akademis anak apabila digunakan untuk mencari informasi terkait pembelajaran anak.

4) Meningkatkan kemampuan bahasa

Gadget dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan bermain game pengenalan kata

5) Meningkatkan keterampilan mengetik

6) Mengurangi tingkat stress

Gadget dapat mengurangi tingkat stress bagi anak. Namun, penggunaan *gadget* harus dalam pengawasan orangtua guna mencegah kecanduan *gadget* pada anak.

7) Meningkatkan keterampilan matematis

Melalui aplikasi khusus, *gadget* dapat meningkatkan kemampuan matematis bagi anak.

B. Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap anak menurut bill Gates dan Melinda (Fransisca & Yusuf, 2020) :

- 1) Anak dapat terdampak pengaruh buruk dari internet, beresiko menjadi korban predator di dunia internet, serta dapat menjadi korban *cyber bullying*
- 2) mempengaruhi perkembangan otak anak
- 3) anak menjadi malas bergerak
- 4) Mempengaruhi kesehatan mental dan sosial anak
- 5) Membuat anak kecanduan *gadget*
- 6) Menghambat anak dalam berfikir

Berasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak bagi pertumbuhan anak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Lingkungan disekitar anak memiliki dampak yang sangat besar terhadap pertumbuhan anak, lingkungan sekitar anak khususnya orang tua memiliki peran penting terhadap tumbuh kembang anak utamanya dalam pembimbingan dan pengawasan dalam menggunakan *gadget*.

B. Tinjauan Umum Anak Pra Sekolah

1. Definisi Anak Usia Pra Sekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak cenderung memiliki imajinasi tinggi dan percaya diri bahwa mereka memiliki kekuatan atau kemampuan tertentu. Menurut (Saputra et al., 2021), Pada usia prasekolah, anak mengembangkan

kemandirian dalam mengontrol fungsi tubuh seperti menggunakan toilet, berpakaian, dan makan sendiri.

Periode prasekolah merupakan masa awal yang penuh kreativitas dan produktif bagi perkembangan anak-anak (Saputra et al., 2021). Menurut Montessori (2010), pada rentang usia 3-6 tahun, anak-anak dapat diajari keterampilan menulis, membaca, dan mengetik.

2. Karakteristik Usia Anak Pra Sekolah

karakteristik anak usia pra sekolah terdiri atas aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak (Saputra et al., 2020).

a. Aspek fisik

Pada usia prasekolah, anak mengalami pertumbuhan fisik yang signifikan. Tinggi badan bertambah rata-rata 6,25–7,5 cm per tahun, dan berat badan meningkat sekitar 2–3 kg per tahun. Mereka sangat aktif, dengan penguasaan tubuh yang semakin baik, memungkinkan mereka melakukan kegiatan seperti berlari, melompat, dan memanjat. Otot-otot besar berkembang lebih cepat dibandingkan otot halus, sehingga koordinasi tangan dan mata masih dalam tahap penyempurnaan. Anak-anak pada tahap ini juga mulai mengalami pergantian gigi susu ke gigi tetap

Selain itu, anak prasekolah menunjukkan minat yang besar terhadap aktivitas fisik yang melibatkan eksplorasi lingkungan. Mereka menikmati kegiatan yang memungkinkan mereka menggunakan energi secara maksimal, seperti bermain di luar

ruangan. Namun, setelah melakukan berbagai aktivitas, mereka membutuhkan istirahat yang cukup untuk memulihkan tenaga. Perkembangan fisik ini penting untuk mendukung kemampuan mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan mempersiapkan diri untuk tahap pendidikan selanjutnya.

b. Aspek sosial

Dalam aspek sosial, anak prasekolah mulai menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain di luar keluarga inti. Mereka mulai memiliki sahabat, meskipun hubungan tersebut sering berubah-ubah. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisir, namun melalui interaksi ini, anak belajar tentang berbagi, bergiliran, dan memahami aturan sosial dasar. Permainan peran menjadi sarana penting bagi mereka untuk memahami peran sosial dan norma yang berlaku di masyarakat.

Anak-anak pada usia ini juga mulai menyadari identitas gender dan peran yang terkait dengannya. Mereka belajar membedakan antara perilaku yang sesuai dengan peran gender masing-masing. Selain itu, mereka mulai memahami konsep kepemilikan dan hak milik, yang seringkali menjadi sumber konflik dalam interaksi sosial. Namun, konflik ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar menyelesaikan masalah dan mengembangkan keterampilan sosial yang lebih kompleks.

c. Aspek emosional

Secara emosional, anak prasekolah mulai mampu mengenali dan mengekspresikan berbagai perasaan seperti senang, sedih, marah, dan takut. Mereka cenderung mengekspresikan emosi secara terbuka dan spontan. Namun, kemampuan untuk mengendalikan emosi masih terbatas, sehingga ledakan emosi seperti tantrum masih sering terjadi. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk membantu anak mengenali emosi mereka dan mengajarkan cara-cara yang sehat untuk mengekspresikannya.

Anak-anak juga mulai mengembangkan empati, yaitu kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Mereka belajar bahwa tindakan mereka dapat mempengaruhi perasaan orang lain, dan mulai menunjukkan perilaku seperti meminta maaf atau menghibur teman yang sedih. Perkembangan emosional ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk pola asuh dan interaksi dengan orang dewasa serta teman sebaya.

d. Aspek kognitif

Dalam aspek kognitif, anak prasekolah berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget. Mereka mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek atau peristiwa, seperti bermain pura-pura. Namun, pemikiran mereka masih bersifat egosentris, yaitu sulit memahami perspektif orang lain. Anak juga mulai memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, dan angka,

meskipun pemahaman mereka masih terbatas pada hal-hal yang konkret.

Kemampuan bahasa berkembang pesat pada usia ini. Anak-anak memperluas kosakata mereka dan mulai menggunakan kalimat yang lebih kompleks. Mereka juga mulai memahami dan menggunakan aturan tata bahasa dasar. Perkembangan kognitif ini sangat penting untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi proses belajar formal di sekolah.

C. Tinjauan Umum Perkembangan Anak Pra Sekolah

1. Definisi Perkembangan

Perkembangan adalah proses perubahan yang melibatkan peningkatan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Ini mencakup peningkatan kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang semakin kompleks, terjadi dalam pola yang teratur sebagai hasil dari proses pematangan atau maturasi (Soetjiningsih, 2015).

Menurut Santrock (2012), perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan manusia. Proses ini bersifat terus-menerus dan terkait dengan fungsi-fungsi yang bersifat praktis atau fungsional.

2. Perkembangan anak usia pra sekolah

Periode awal anak, yang berlangsung dari usia 12 bulan hingga sekitar 5 atau 6 tahun, sering disebut sebagai periode prasekolah atau

"preschool years". Periode ini bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak untuk masuk sekolah, termasuk dalam hal mengikuti instruksi, mengenal huruf, dan berinteraksi dengan teman sebaya (Sari, 2019). Masa ini merupakan periode sensitif bagi anak-anak di mana potensi mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan signifikan (Ardita et al., 2012). Perkembangan selama periode ini dapat stabil dengan terus menerus peningkatan dalam aspek fisik dan kemampuan kognitif anak (Sembiring, 2017).

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2013), semua tugas perkembangan anak usia prasekolah disusun berdasarkan urutan perkembangan dan dikelompokkan dalam empat sektor utama yang disebut sektor perkembangan, yang meliputi:

a. Personal Sosial / Perilaku Sosial

Perkembangan sosial adalah peningkatan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Seiring bertambahnya usia, anak perlu diajari untuk berteman serta memahami aturan, disiplin, sopan santun, dan aspek-aspek lainnya (Soetjiningsih, 2015).

b. Motorik Halus

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan menggunakan bagian tubuh tertentu yang melibatkan otot-otot kecil, tetapi membutuhkan koordinasi yang

tepat, seperti menggambar garis, lingkaran, dan gambar manusia (Sari, 2019).

c. Bahasa

Kemampuan berbahasa adalah indikator penting dari keseluruhan perkembangan anak, karena keterampilan ini sensitif terhadap keterlambatan dalam aspek kognitif, sensorimotor, psikologis, emosional, dan lingkungan sekitar anak (Soetjaningsih, 2015). Menurut (Utami, et al., 2023) Perkembangan bahasa adalah kemampuan anak dalam merespons suara, mengikuti instruksi, dan berbicara spontan. Pada anak usia prasekolah, perkembangan bahasa merupakan faktor kunci dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Keterampilan berbahasa mencakup empat bagian utama, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Selain itu, menurut (Fadliyah, 2021) Anak usia pra sekolah antara 3-6 tahun mengalami perkembangan fisik dan proses berpikir yang cepat. Selama periode ini, kemampuan bahasa anak juga mengalami peningkatan. Pada usia 5-6 tahun, anak sudah mampu menggunakan struktur bahasa dan menguasai kosa kata sebanyak 1400-1600 kata, serta mampu mengatur urutan bahasa dengan benar.

d. Motorik Kasar

Aspek yang berkaitan dengan pergerakan dan postur tubuh, seperti berdiri dengan satu kaki, berjalan menaiki tangga, dan menendang bola (Sari, 2019).

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan anak usia pra sekolah

a) Faktor Genetik

Menurut Soetjaningsih (2015), faktor genetik adalah fondasi utama dan memainkan peran kunci dalam mencapai hasil akhir dari proses perkembangan.

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam proses perkembangan anak. Faktor ini bersifat heredo-konstitusional, artinya bentuk konstitusi seseorang ditentukan oleh faktor keturunan. Pengaruh genetik ini berperan dalam menentukan kecepatan pertumbuhan dan perkembangan tulang, alat seksual, serta sistem saraf. Dengan demikian, faktor genetik memengaruhi hasil akhir dari proses tumbuh kembang anak (Vita Raraningrum, 2019)

b) Faktor Lingkungan

Faktor ini adalah penentu apakah potensi genetik dapat tercapai atau tidak. Lingkungan yang mendukung akan memfasilitasi pencapaian potensi genetik, sementara lingkungan yang tidak mendukung akan menghambatnya (Sari, 2019).

Menurut Vita Raraningrum (2019), lingkungan merupakan faktor eksternal yang sangat menentukan tercapainya potensi genetik anak. Lingkungan keluarga, sebagai lingkungan pertama dan utama, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak. Stimulasi dari orang tua dan anggota keluarga lainnya membantu anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan usianya. Selain keluarga, faktor lingkungan

lainnya seperti pendidikan, status sosial ekonomi, dan pola asuh juga berperan penting. Pengetahuan orang tua tentang tugas perkembangan anak dan kemampuan mereka dalam memberikan stimulasi yang tepat dapat meningkatkan kualitas perkembangan anak. Keluarga yang memiliki pengetahuan yang baik tentang perkembangan anak cenderung lebih efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak.

c) Faktor Psikososial

Stimulasi dari lingkungan memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan yang mendukung akan merangsang perkembangan fisik dan mental yang optimal, sementara lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat anak mencapai potensi genetiknya yang sebenarnya (Sari, 2019).

Motivasi belajar dapat ditanamkan sejak dini dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, seperti memiliki perpustakaan dengan buku-buku yang menarik untuk anak, suasana belajar yang nyaman, sekolah yang terjangkau, dan fasilitas lainnya. Ketika anak melakukan hal yang baik, kita seharusnya memberikan penghargaan seperti pujian, ciuman, pelukan, atau tepuk tangan. Namun, saat anak melakukan kesalahan, hukuman yang diberikan sebaiknya tetap adil dan tidak bersifat sebagai bentuk pelampiasan emosi negatif atau perlakuan kasar (*abuse*) terhadap anak (Sari, 2019).

Anak membutuhkan teman sebaya untuk belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Meskipun begitu, peran orang tua tetap

penting dalam mengawasi hubungan pertemanan anak. Kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tua dibutuhkan agar anak tumbuh menjadi individu yang ramah dan mampu memberikan kasih sayang kepada orang lain. Interaksi yang baik antara anak dan orang tua akan menciptakan keharmonisan dalam keluarga. Anak akan merasa nyaman untuk membuka diri kepada orang tua, sehingga komunikasi yang saling menguntungkan dapat terjalin, dan masalah dapat diatasi bersama-sama (Sari, 2019).

d) Faktor Keluarga dan Adat Istiadat

1) Penghasilan keluarga

Penghasilan keluarga yang mencukupi akan mendukung perkembangan anak karena orang tua dapat memenuhi semua kebutuhan primer dan sekunder anak.

2) Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua adalah faktor krusial dalam perkembangan anak. Mereka dapat memperoleh informasi dari sumber luar, terutama mengenai metode pengasuhan yang efektif, perawatan kesehatan anak, dan hal-hal lain yang relevan. Interaksi antara ibu dan anak memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan anak (Kemenkes RI, 2013).

3) Pola pengasuhan

Terdapat beberapa jenis pola pengasuhan pada anak yaitu pola pengasuhan permisif, otoriter atau demokratis. Pola pengasuhan ini akan mempengaruhi perkembangan anak.

a) Pola asuh permissive atau pemanja

Biasanya memberikan pengawasan yang tidak ketat, memberikan anak kesempatan untuk melakukan aktivitas tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua (Sari, 2019).

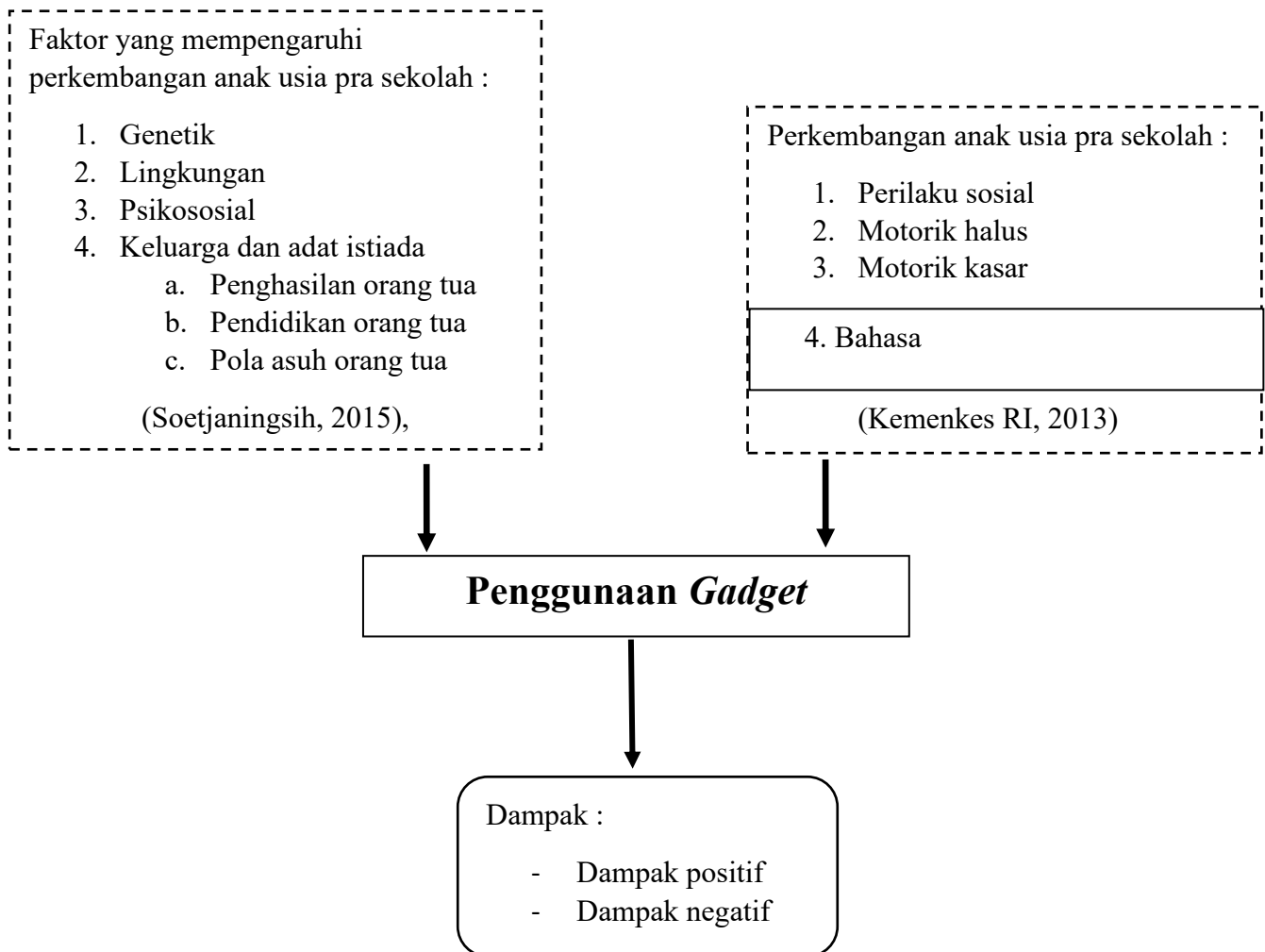
b) Pola asuh otoriter

Menurut (Santrock, 2011) pola asuh otoriter adalah gaya disiplin yang melibatkan pembatasan dan penggunaan hukuman ketika orang tua menuntut anak-anak untuk mengikuti perintah mereka serta menghargai pekerjaan dan usaha mereka

c) Pola asuh demokratis

Menurut (Sari, 2019) pola asuh demokratis adalah memberikan dukungan kepada anak dalam proses pertumbuhannya, menjaga mereka dalam lingkungan yang aman, serta membuat keputusan yang bijak untuk melindungi mereka dari potensi bahaya baik secara fisik maupun emosional.

D. Kerangka Teori



Bagan 1 Kerangka Teori

E. Tinjauan Penelitian Terupdate Terkait Variabel

Tabel 1 Tinjauan Penelitian Terupdate

N o	Judul, Tahun	Nama Penulis	Tujuan	Metode	Hasil	Kesimpulan
1	DAMPAK PENGGUNAAN <i>GATGET</i> TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK PADA ANAK USIA DINI, 2021	Evicenna Yuris	Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui adanya dampak antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui adanya dampak antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan bahasa anak usia dini.	Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif, dengan metode yang digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur.	Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data memang responden memiliki perkembangan bahasa yang baik, namun ada beberapa anak yang perkembangan bicaranya dan bahasanya belum optimal sebanyak 21 anak (35%) yang mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bicaranya dan bahasa.	Pada dasarnya penggunaan teknologi <i>gadget</i> pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua.
2	Dampak Penggunaan	Eva Yunita,	Adapun tujuan dari	Dalam penelitian	Hasil penelitian	Dampak <i>gadget</i>

	<i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan, 2023	Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, Ali Murtopo	penelitian ini untuk mengetahui penggunaan <i>gadget</i> anak usia dini dan untuk mengetahui dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan.	ini peneliti menggunakan Metode Kualitatif. Dimana untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat, peneliti memilih untuk menggunakan penelitian berupa observasi, pengisian angket dan wawancara terbuka. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Lebah Madu dengan melibatkan 25 anak.	ini menunjukkan bahwa anak menjadi kecanduan bermain <i>gadget</i> dan anak tidak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, tidak mampu memahami aturan, tidak mampu mengulang kalimat sederhana, tidak mampu memahami beberapa kata sifat pujian, tidak mampu berekspresi, tidak mampu berkomunikasi secara lisan, dan tidak mampu menyusun kalimat. Dampak penggunaan <i>gadget</i> membuat perilaku anak menjadi	terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan bahwa <i>gadget</i> sangat mempengaruhi perkembangan bahasadan ekspresif dan reseptif serta aktifitas anak, dimana dari 5 anak disana setiap hari menggunakan <i>gadget</i> secara berlebihan, mempengaruhi anak dalam menguasai kosa kata, anak susah diajak bercakap-cakap, anak susah untuk mengungkapkan apa kemauanya kepada orang lain, anak sulit berkontak mata ketika diajak bicara dan acuh.
--	---	--	---	---	---	--

					berubah, seperti: malas, sulit di atur, sulit diajak bercakap-cakap, sulit bersosialisasi, mudah marah, mudah menyuruh tanpa mengucapkan kata tolong, susah berkonsentrasi	
3	ANALISIS PENGGUNAAN <i>GADGET</i> PADA ANAK USIA DINI, 2021	Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi	Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penggunaan <i>gadget</i> oleh anak usia dini dan peran dalam mendampingi penggunaan <i>gadget</i> .	penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis metode studi kasus	Hasil dari penelitian diketahui bahwa anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game, menonton hiburan di youtube dan juga untuk belajar baca hitung dari “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Anak sering fokus saat bermain <i>gadget</i> , tidak menjawab saat orang tuanya memanggil,	Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan <i>gadget</i> oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan <i>gadget</i>

					terkadang merengek saat tidak diberi ijin untuk bermain <i>gadget</i>, anak juga terlihat mengalami permasalahan dalam kemampuan berbicaranya, meskipun anak sudah berusia 6 tahun tapi masih banyak dari kata-kata yang diucapkan anak masih belum dapat di mengerti.	
--	--	--	--	--	---	--