

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

tingkat kemampuan dan kecepatan otak mengolah suatu bentuk tugas atau keterampilan tertentu. Kemampuan dan kecepatan kerja otak ini disebut juga dengan efektifitas kerja otak (Dewi, 2014). Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, kecerdasan tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir rasional itu (Dewi, Gadget merupakan suatu hasil dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia (Saputra, 2017). Gadget banyak digunakan karena dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Di Indonesia, gadget telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia prasekolah 3-5 tahun. Hasil penelitian mengatakan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena gadget relatif tinggi terbukti pengguna gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game (Rowan, 2013). Gadget mempengaruhi kecerdasan anak, pemakaian gadget berpengaruh negatif pada kemampuan verbal bahasa, kemampuan emosi-sosial dan kemampuan fisik motorik (Wijanarko & Setiawati, 2016). Kecerdasan secara umum dapat juga diartikan tingkat kemampuan dan kecepatan otak mengolah suatu bentuk tugas atau keterampilan

tertentu. Kemampuan dan kecepatan kerja otak ini disebut juga dengan efektifitas kerja otak (Dewi, 2014). Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, kecerdasan tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir rasional itu (Dewi, 2014).

Di Indonesia, menurut pakar teknologi informasi dari Institusi teknologi informasi dari Institusi Teknologi Bandung (ITB), Mahayana (2019) menjelaskan sekitar 5-10% *gadget* mania terbiasa menyentuh *gadget* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Pengguna *gadget* dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%. Tidak salah jika *gadget* sangat di gemari oleh anak-anak usia dini karena tampilan *gadget* masa kini lebih menarik terdapat banyak game yang bervariasi dan aplikasi *gadget* yang sangat beragam sehingga anak-anak pun betah berlama-lama memainkan *gadget* (Pangastuti, 2017). Kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, main game, maupun aplikasi. Rata-rata lama penggunaanya 2-3 jam (Wijanarko & Setiawati, 2016). Berdasarkan penelitian Saputra (2017) tentang pengaruh teknologi informasi terhadap kecerdasan (intelektual, spiritual, emosional dan sosial) studi kasus: anak-anak didapatkan Perhitungan kuesioner untuk pengaruh teknologi informasi pada kecerdasan intelektual menghasilkan nilai 49% kurang baik.

Kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke *gadget*. Anak-anak dalam kondisi yang berbeda, *gadget* juga digunakan sebagai pelarian anak misalnya, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya, bermain *game* di dalam *gadget* dan menonton *film* (Wijanarko & Setiawati, 2016). Ketika anak mempunyai masalah, pelarian termudah adalah bermain *gadget* atau video game. Tanpa sadar, hal itu menimbulkan ketergantungan, menyebabkan mereka makin terisolasi dari kehidupan sosial dan akhirnya berujung depresi, ketika mereka dipaksa keadaan dan harus berhadapan dengan dunia nyata (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Gadget memberikan dampak negatif yang berpengaruh terhadap anak yaitu radiasi dari *gadget* yang dapat merusak jaringan saraf dan otak, menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, serta anak menjadi lebih individual sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Selain itu, dampak negatif lainnya yaitu waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak anak menjadi terganggu, menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan pikiran, banyak fitur yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama, serta menghilangkan ketertarikan anak pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain (Chusna, 2018).

Dampak dari tingkat kecerdasan intelektual anak lupa waktu, anak akan meninggalkan dunia bermain dan melupakan tugas pokok mereka untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah (Saputra, 2017). Dampak emosional terjadi peningkatan tindak kekerasan terhadap anak, paling banyak yang dialami oleh anak laki-laki, karena mereka lebih agresif dan tingkat emosinya belum terkendali (Jarot & Ester, 2016). menurut penelitian (Saputra, 2017), penggunaan gadget tidak

memberikan dampak yang buruk pada kecerdasan spiritual. Dampak sosial pada anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Menurut penelitian Sari & Mitsalia (2016) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin membuat simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukannya, bahwa ada pengaruh yang bermakna dan bermanfaat bagi kecerdasan atau signifikan antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TK Al Mukmin. Membatasi pengguna *gadget* bisa meningkatkan kecerdasan anak, tetapi orang tua seharusnya tidak cuma menerapkan aturan namun juga memberi teladan pembatasan penggunaan *gadget*. Karena itu disarankan anak bermain *gadget*, berakhir 2 jam sebelum jam tidur, 2 jam terakhir sebelum tidur adalah waktu yang disediakan untuk belajar, membaca buku atau pengetahuan lainnya (Wijanarko & Setiawati, 2016). Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain, terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu untuk anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak (Wijanarko & Setiawati, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran tingkat kecerdasan pada anak usia pra sekolah yang terpapar *gadget*

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis gambaran tingkat kecerdasan pada anak usia pra sekolah yang terpapar *gadget*.

1.3.2 Tujuan Khusus

Mengidentifikasi tingkat kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan sosial pada anak usia pra sekolah yang terpapar *gadget*.

1.4.1 Manfaat penelitian

1.4.1 Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu keperawatan anak, terutama tentang gambaran tingkat kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan sosial pada anak usia pra sekolah yang terpapar *gadget*

1.4.2 Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk orang tua dalam menambah wawasan tentang gambaran tingkat kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan sosial pada anak usia pra sekolah yang terpapar *gadget*.