

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang meningkat dengan pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di Indonesia. Kemajuan ini menjadikan teknologi sebagai bagian penting dalam memenuhi kebutuhan individu karena mampu menghadirkan sistem yang lebih praktis, cepat, dan efisien (Fadiyah N, 2024). Salah satu bentuk nyata dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah *gadget*, yaitu perangkat elektronik yang dirancang untuk membantu aktivitas manusia melalui berbagai fungsi seperti komunikasi, pencarian informasi, hiburan, hingga media sosial. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya digunakan pada orang dewasa, namun kini juga telah dimanfaatkan oleh anak usia prasekolah yang semakin terbiasa dengan teknologi digital (Suhita et al., 2020).

Perkembangan anak merupakan proses perubahan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah yang terjadi secara bertahap seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan anak sangat penting dalam membentuk kemampuan belajar dan kesiapan mengikuti pendidikan selanjutnya (Hasibuan et al., 2025). Penggunaan *gadget* edukatif pada tahap awal dapat memberikan stimulasi positif bagi perkembangan anak melalui aplikasi pembelajaran interaktif yang membantu anak mengenal huruf,

angka, dan konsep sederhana (Hulu et al., 2025). Pemanfaatan *gadget* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, khususnya pada aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik, apabila digunakan secara tepat dan disertai pendampingan dari orang tua maupun guru. Pada tahap perkembangan anak usia 4–6 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengenal huruf dan angka, meningkatkan kemampuan bahasa, serta mulai mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga pemberian stimulasi pembelajaran yang tepat termasuk melalui media digital edukatif dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak (Ismail & Winarsih, 2025).

Bedasarkan rekomendasi dari WHO, (2019) bahwa anak usia 2-4 tahun menatap perangkat layar tidak boleh lebih dari 1 jam, lebih sedikit malah lebih baik untuk menjaga kesehatan fisik dan perkembangan anak. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak prasekolah di dunia telah terpapar *gadget* sejak usia dini (A. S. Putri et al., 2019). Sebuah meta-analisis global yang melibatkan 89.163 anak berusia ≤ 5 tahun dari berbagai negara menunjukkan bahwa hanya sekitar 35,6% anak usia 2–5 tahun yang memenuhi rekomendasi penggunaan layar maksimal 1 jam per hari, sehingga dapat disimpulkan bahwa sekitar 64,4% anak usia prasekolah menggunakan *gadget* atau media layar melebihi batas yang direkomendasikan (JAMA Pedritaric, 2022).

Di Indonesia, berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS), (2024) menyebutkan bahwa 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57% lainnya sudah mengakses internet. 37,02% anak usia 1-4 tahun dan 58,25% anak usia 5-6% yang menggunakan telepon genggam, sedangkan 33,80% anak usia 1-4 tahun dan 51,19% yang berusia 5-6 tahun tercatat telah mengakses internet (KOMDIGI, 2025). Masa perkembangan *gadget* terdapat 67% anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dengan umur 3-8 tahun milik orang tua mereka, 14% menggunakan *gadget* milik pribadi dan 18% menggunakan milik saudara. Berdasarkan data tahun 2020, 29% anak usia dini, di Indonesia menggunakan *gadget*, 3,5% penggunanya adalah anak di bawah 1 tahun, 25,9% anak di bawah 5 tahun, dan 47,7% anak di bawah 7 tahun (R. Aulia et al., 2022).

Di Jawa Timur sendiri laporan kesehatan daerah menunjukkan bahwa sekitar lebih dari 60% anak usia prasekolah menggunakan *gadget* lebih dari dua jam per hari. Data dari Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur menunjukkan bahwa *gadget* secara berlebihan pada anak usia prasekolah merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap proses perkembangan anak (Dinas Kesehatan Jawa Timur, 2022). Di Mojokerto, sekitar 73,1% anak menggunakan *gadget* dengan durasi <1 jam per hari, sedangkan sisanya menggunakan *gadget* melebihi durasi tersebut dalam satu hari. Data tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rindani et al., (2024) dimana terdapat kecenderungan yang cukup tinggi dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Penggunaan *gadget* seringkali tidak digunakan secara tepat, atau justru durasinya yang berlebihan dapat mengancam aspek perkembangan anak. Berdasarkan data WHO, (2020) prevalensi di seluruh dunia terdapat 5-25% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan. Di sisi lain, penggunaan *gadget* juga memiliki manfaat jika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan anak. Sebagai contoh, aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk anak dapat membantu mereka memahami konsep pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, lalu melalui pendekatan interaktif akan menjadikan materi yang sulit lebih mudah diserap oleh daya tangkap anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengawasi serta mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Yanti et al., (2024) yang menunjukkan bahwa konsentrasi belajar anak meningkat dari 52% menjadi 80% setelah penggunaan *gadget* dikontrol dan diarahkan secara edukatif. Artinya terjadi peningkatan sebesar 28% dalam aspek kognitif (konsentrasi belajar).

Seiring berkembangnya teknologi digital, penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mulai digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses perkembangan anak. Berbagai aplikasi edukatif, video pembelajaran, serta permainan interaktif yang tersedia pada *gadget* dapat membantu anak usia prasekolah mengenal huruf, angka, warna, serta konsep dasar lainnya melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Penggunaan media digital tersebut untuk meningkatkan

minat belajar anak karena pembelajaran disajikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami informasi yang diperoleh. Selain itu, tayangan video edukatif dan kartun pembelajaran juga dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif, bahasa, serta kreativitas anak karena anak cenderung meniru dan mengingat informasi yang diperoleh melalui rangsangan visual dan auditori. Pada masa usia dini yang dikenal sebagai masa *golden age*, pemberian stimulasi yang tepat sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sehingga pemanfaatan *gadget* secara edukatif dengan pendampingan orang tua atau guru dapat menjadi salah satu alternatif media belajar yang mendukung perkembangan anak usia taman kanak-kanak (R. Aulia et al., 2022).

Selain itu, penggunaan *gadget* yang tidak bersifat edukatif seperti menonton konten hiburan secara berlebihan, bermain *game* tanpa unsur pembelajaran, atau mengakses media sosial secara bebas juga dapat memperburuk perkembangan anak. Konten digital yang tidak sesuai usia cenderung memberikan stimulasi instan tanpa melibatkan proses berpikir mendalam, sehingga anak menjadi kurang terlatih dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan mempertahankan perhatian dalam waktu yang lama. Akibatnya, tanpa intervensi berupa pembatasan waktu layar, pemilihan konten edukatif, serta pendampingan orang tua atau guru, penggunaan *gadget* berisiko menimbulkan gangguan perhatian jangka pendek, penurunan kemampuan konsentrasi belajar, serta hambatan perkembangan bahasa dan kognitif yang

dapat memengaruhi kesiapan anak dalam memasuki pendidikan formal (Muwassaah, 2023).

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan manfaat penggunaan *gadget* edukatif sekaligus menghindari dampak negatif terhadap perkembangan anak usia prasekolah, diperlukan keterlibatan aktif dari orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi secara terarah dan seimbang. Penggunaan *gadget* hendaknya dibatasi dalam durasi yang wajar, misalnya 30–60 menit per hari, serta disertai pendampingan langsung untuk memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran. Selain itu, orang tua perlu mengarahkan anak pada aplikasi yang bersifat edukatif dan interaktif agar *gadget* benar-benar menjadi media stimulasi, bukan sekadar sarana hiburan pasif. Untuk menjaga perkembangan anak tetap optimal, penggunaan *gadget* juga harus diimbangi dengan aktivitas fisik, permainan kreatif, serta interaksi sosial langsung yang dapat melatih kemampuan bahasa, konsentrasi, dan keterampilan berpikir anak. Penerapan disiplin penggunaan teknologi sejak dini, disertai keteladanan orang tua dalam menggunakan *gadget* secara bijak, menjadi langkah penting dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat sehingga perkembangan kognitif anak dapat tumbuh secara maksimal tanpa terganggu oleh risiko kecanduan atau penurunan fokus belajar (Fitri et al., 2026).

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* edukatif dengan perkembangan anak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “hubungan penggunaan *gadget* edukatif dengan perkembangan anak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto”

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* edukatif anak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto.
2. Mengidentifikasi perkembangan anak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto.
3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* edukatif dengan perkembangan anak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi sekaligus memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang keperawatan anak dan kesehatan masyarakat, terkait penggunaan *gadget* edukatif serta kaitannya dengan perkembangan anak.

1.4.2 Praktis

1. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai pentingnya pengaturan durasi, pemilihan konten, serta pendampingan saat anak menggunakan *gadget*. Orang tua diharapkan dapat menggunakan *gadget* dengan edukatif secara bijak agar mendukung perkembangan anak serta mencegah dampak negatif.

2. Bagi Guru dan Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan teknologi secara terarah dan sesuai tahap perkembangan anak, serta mengawasi penggunaan *gadget* agar tetap mendukung proses belajar.

3. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam merancang kebijakan dan program pembelajaran terkait penggunaan *gadget* edukatif secara bijak, khususnya untuk mendukung perkembangan anak usia taman kanak-kanak di TK Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber data awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa mengenai penggunaan *gadget* edukatif dan perkembangan anak usia taman kanak-kanak dengan pendekatan, variabel, metode, atau lokasi penelitian yang berbeda.