

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Golden periode adalah periode lima tahun pertama kehidupan anak sering disebut juga sebagai *window opportunity*, atau *critical periode*. *Golden periode* merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Wijaya, 2009 disitasi Suana dan Firdaus, 2014, h181; Gunawan dan Wibowo, 2016, h25). Rentang anak usia dini adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang akan mempengaruhi proses serta hasil pendidikan anak selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif dalam menumbuh kembangkan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Rentang usia dini juga sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan (Dewi, Manuba dan Wiarta, 2015, h2; Dirlina, 2011 disitasi Wulandari, Ichsan dan Romadhon, 2016, h47).

Anak usia prasekolah memiliki beberapa ciri serta tugas perkembangan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif. Pada masa ini terjadi peningkatan yang sangat pesat pada perkembangan kognitif, bahasa, dan psikososial. Ciri-ciri anak usia ini antara lain sangat aktif, bisa bermain dengan alat-alat, aktivitas yang memerlukan otot mulai kompleks, kosakata anak bertambah, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dapat berjalan dengan lancar, mengekspresikan emosinya dengan bebas, mulai menampakkan ketertarikan di bidang sosial dan permainan. Selama periode ini juga terjadi transisi emosi antara orang tua dan anak usia prasekolah. Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Stimulasi merupakan proses pemberian rangsangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak (Dewi. R, Oktiawati dan Saputri, 2015, h23; Carman dan Kyle, 2015, h134; Gunawan dan Wibowo, 2016, h26; Siswanto, 2014, h145; Departemen Kesehatan, 2006 disitasi Nurjanah, 2015, h113).

Jika potensi-potensi dasar pada periode tersebut kurang memperoleh berbagai rangsangan maka tidak mustahil potensi anak akan tenggelam atau tidak berfungsi sama

sekali (*lost of capacity*) ketika ia tumbuh dan berkembang menjadi pribadi-pribadi dewasa. Realitanya banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Selain itu orang tua tidak menyadari bahwa pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel. (Susanti, 2005 disitadi Siswanto, 2014, h145; Suana dan Firdaus, 2014, h181; Novitasari dan Khotimah, 2016, h1).

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, *video game* dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Indrawan, 2014 disitasi Dewanti, Widada dan Triyono, 2016, h127; Iswidharmanjaya, 2014, h7). Menurut perusahaan survei *eMarketer* pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna. Adapun pada 2018 dan 2019, terus bertambah mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta *mobile phone user* di Indonesia (Iskandar, 2014 disitasi Warisyah, 2015, h130; Riadi, 2015).

Fajriana (2015, h1) seperti yang dikutip *New York Time*, 70 persen orang tua mengaku mengizinkan anak-anak mereka yang berusia enam bulan sampai empat tahun bermain *gadget* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, dan 65 persen lainnya mengaku menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum. Hasil penelitian Kabali, sepertiga orang tua yang memiliki anak berusia tiga sampai empat tahun mengatakan bahwa anak-anak mereka lebih suka menggunakan *gadget*. Sebagian besar orang tua juga mengatakan, anak-anak usia di bawah satu tahun lebih suka menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton *video*, dan bermain aplikasi. Anak usia di bawah delapan tahun didunia sebanyak 72 persen anak sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan *ipod* sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan tablet atau

smartphone setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berapa di angka 38 persen

Meningkatnya jumlah penjualan *gadget* dapat meningkatkan angka kecanduan *gadget* di Indonesia khususnya sudah sangat meluas dan ini terjadi baik mulai dari anak TK hingga orang dewasa sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di rumah, sekolah, kantor dan tempat-tempat umum. Banyak pengguna *gadget* tersebut menghabiskan waktu luang untuk bermain *gadget*. Salah satunya anak-anak usia prasekolah lebih banyak memilih untuk menghabiskan waktu senggang atau waktu libur sekolah dengan bermain *gadget*, karena berbagai fitur dan aplikasi yang dapat mereka mainkan untuk menghilangkan kebosanan. Biasanya mereka bermain *gadget* sekitar dua sampai tiga jam ataupun lebih (Amanda, 2016, h290). Kecanduan *gadget* akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Paturel, 2014, h33-34). Hal ini di dukung dengan penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem (2015, h71) perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH.

Anak-anak yang bermain *game action* menghasilkan gejala ketidakmampuan untuk mengontrol waktu dan meningkatkan efisiensi pencarian visual dan impulsif. Apabila anak-anak bermain *game online* terus menerus selama 10 hari akan meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan deteksi obyek yang menyerupai gejala GPPH, seperti gelisah dan sering berkeliaran. Hasil penelitian kebanyakan menyelidiki pemanfaatan yang berlebihan dari internet dan bermain *game online* menyebabkan pelepasan neurotransmitter dopamin yang lebih mengarah ke GPPH. Selain itu, GPPH menyebabkan kerja memori menjadi lemah. Beberapa studi menyatakan bahwa anak yang bermain *video game* meningkat dan fungsi visual anak yang lebih aktif menghasilkan gejala yang mirip dengan hiperaktivitas (Griffiths, 1995; Griffiths dan Parke, 2002; Yoo, Cho, Ha, Yune, Kim, Hwang dan Lyoo, 2004 ; Bedard, Jain, Johnson dan Tannock, 2007; Han, Lee, Yang, Kim, Lyoo dan Renshaw, 2007; Kirley, Daly, McCarron, Mullins dan Millar, 2002; Koepp, Gunn, Lawrence, Cunningham, Dagher dan Jones, 1998; Miyake dan Shah, 1999; Hong, Lee, Kim, J., Kim, K dan Nam, 2000; Ventre-Dominey, 2005; Castel, Pratt dan Drummond, 2005; Green dan Bavelier 2007 disitasi Tufail, Khan dan Saleem, 2015, h72).

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) atau yang lebih dikenal dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) didefinisikan sebagai pola persisten dan usia perkembangan yang tidak tepat dari gangguan pemusatan perhatian, hiperaktif-impulsif, atau keduanya. Hal ini juga diketahui bahwa GPPH terkait dengan gangguan kejiwaan dan gangguan perkembangan seperti gangguan menentang oposisional, gangguan perilaku, gangguan kecemasan, gangguan depresi, dan gangguan bicara dan belajar (American Psychiatric Association 2013, dan Dulcan. M, 1997 disitasi Tong, Xiong dan Tan, 2016, h1). Penyebab pasti dari GPPH belum diketahui, dalam beberapa sumber menyebutkan penyebab terjadinya GPPH bersifat multi faktorial mulai dari faktor genetik, merokok saat hamil, struktur otak, prematuritas/berat badan lahir rendah, diet, kurang memperhatikan anak, lingkungan keluarga/pola asuh orang tua, pola komunikasi antara orang tua dan anak, psikososial, cedera otak, neurotransmitter, dan disfungsi serebri (Tarver, Daley dan Sayal, 2014, h763; Pradana, Dharmmika dan Wati, 2015, h546; Susanto dan Sengkey, 2016, h158). Dampak negatif selanjutnya yang terjadi pada anak dengan GPPH antara lain anak sering mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan seperti gangguan interaksi sosial atau kesulitan dalam hubungan interpersonal, prestasi akademik yang kurang, dan rasa percaya diri yang rendah (Marcdante, Behrman, Jensen dan Kliegman, 2014, h55).

Prevalensi GPPH menurut Biro Sensus Amerika Serikat memperkirakan 7,2% anak berusia 5–19 tahun di seluruh dunia pada tahun 2013 memiliki GPPH (*CHDAA The National Resource on ADHD*, 2015). Menurut Frieden dan Rothwell (2015, h157) di Amerika Serikat sekitar 10,2% anak usia 5–17 tahun telah terdiagnosa GPPH, dengan prevalensi sebesar 14,1% pada anak laki-laki dan 6,2% pada anak perempuan tahun 2012-2014. Kejadian GPPH di Indonesia belum ada data nasional yang pasti karena belum banyak penelitian yang dilakukan. Seotjningsih (2015, h416) memaparkan prevalensi GPPH sebesar 4%-12% (dengan estimasi 8%-10%) dan masing-masing terdiri dari 9,2% laki-laki dan 2,9% perempuan. Studi lain menyebutkan angka prevalensi 3%-7% diantara semua anak dan dikatakan juga bahwa gangguan ini lebih banyak mengenai anak laki-laki dari pada perempuan, dengan rasio 9:1 (data dari study populasi).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di RSJD Dr.RM.Soedjarwadi didapatkan data 1346 kasus anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada tahun 2016. Hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor masalah gangguan yang sering terjadi pada siswa-siswi saat disekolah adalah sulit berkonsentrasi, hiperaktif, dan sulit bersosialisasi. Hasil

wawancara yang di lakukan pada beberapa orang tua di TK ABA III Gunungan, Barend Lor mengatakan bahwa anak-anak mereka sudah mengenal *gadget* sejak usia tiga tahun. Beberapa orang tua mengaku khawatir dengan perkembangan anaknya saat ini yang ketergantungan *gadget*. Para orang tua mengatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan *gadget* satu sampai dua jam bahkan lebih untuk bermain dan menonton *video*.

B. Rumusan Masalah

Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas .

Berdasarkan paparan dan fenomena diatas maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai “ Apakah ada Hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak prasekolah”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi karakteristik responden (usia, jenis kelamin, pendidikan orang tua, dan pendapatan keluarga per bulan).
- b. Untuk mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.
- c. Untuk mengidentifikasi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah.
- d. Untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi orang tua untuk memberikan batasan dan pengawasan kepada anak usia prasekolah dalam

penggunaan *gadget* agar tidak terjadi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru dalam mendeteksi secara dini gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah.

3. Bagi Institusi Keperawatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada tenaga kesehatan dalam melakukan tindakan promotif dan preventif yang lebih baik agar tidak terjadi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas sebagai akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia prasekolah.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam rangka menambah pengalaman dan wawasan mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang hampir serupa berhubungan dengan penelitian ini pernah dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Novitasari dan Khotimah, 2016 meneliti tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Sampel pada penelitian ini sebanyak 37 anak. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling* dan instrumen pengambilan pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan t_{hitung} sebesar 12,758, hal ini menunjukkan adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap

interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok jati Kabupaten Sidoarjo.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel terikatnya yaitu gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Desain penelitian yang digunakan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan uji yang digunakan adalah *Chi - square*.

2. Tong, Xiong dan Tan, 2016 meneliti tentang “*Attention – Deficit/Hyperactivity Disorder and Lifestyle – Related Behaviors in Children*”

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional* dilakukan dengan total 785 siswa dekolah dasar berusia 9 sampai 13 tahun dan orang tua mereka direkrut dengan menggunakan teknik *random sampling* dari sekolah dasar di china. Instrumen yang digunakan dalam penelitian kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah uji *Chi-square* untuk menyelidiki gejala hubungan antara ADHD, demografi, informasi dan lingkungan tidur. *The Cochran Mantel Haenszel* (CMH) tes digunakan untuk meneliti gejala hubungan antara ADHD dan perilaku yang berhubungan dengan kesehatan. Kesimpulannya, kami menemukan bahwa anak-anak dengan gejala ADHD memiliki lebih banyak perilaku dan gaya hidup yang tidak sehat, termasuk makan diluar dan makan menjelang tidur. Kekuatan penelitian ini adalah ukuran sampel yang relatif besar, *random sampling* dengan representasi yang baik, penelitian dari negara berkembang di Asia, dan temuan yang menarik. Ini menawarkan bukti spesifik baru untuk mendukung intervensi perilaku dan manajemen kesehatan untuk anak-anak dengan gejala ADHD. Sementara itu, peran ibu harus dipertimbangkan dalam program intervensi berbasis keluarga.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* dan variabel terikatnya yaitu gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Desain penelitian yang digunakan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan uji yang digunakan adalah *Chi - square*.

3. Tufail, Khan dan Saleem, 2015 meneliti tentang “*A Link Between Internet Addiction And Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms In Pakistani Undergraduates*”

Penelitian saat ini bertujuan untuk membangun hubungan antara kecanduan internet dan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di kalangan Mahasiswa Pakistan. Sampel terdiri dari (N = 1020) mahasiswa dari Bahauddin

Zakariya Universitas Multan (BZU) dan The Islamia University of Bahawalpur (IUB) Pakistan, termasuk 255 laki-laki dan 255 perempuan dari masing-masing universitas. Prioritas ukuran sampel diperkirakan dengan 974 peserta, untuk mempertimbangkan ukuran sampel mencukupi, dua puluh tiga responden tambahan diambil dari masing-masing universitas. Ada dua kuesioner yang digunakan; Skala *chen Internet Addiction* oleh Ko et al. (2005), dan skala pelaporan diri ADHD Dewasa (ASRS) oleh Kessler et al. (2005). Desain survei penelitian yang digunakan *cross-sectional*. Data dikumpulkan melalui *purposive sampling* dan dianalisis dengan menggunakan SPSS (21,0). Regresi, T-Test, mean, dan standar deviasi yang dikerjakan. Hasilnya menggambarkan; keseluruhan siswa 28% memenuhi kriteria kecanduan internet, dan siswa BZU memiliki prevalensi relatif lebih tinggi dari kecanduan internet dengan gejala ADHD dibandingkan dengan IUB. Begitupun, siswa laki-laki ditemukan lebih rentan terhadap gejala ADHD dan kecanduan internet dibandingkan dengan siswa perempuan. Penelitian membuktikan hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dengan gejala ADHD (0,082*). Akhirnya, implikasi, pentingnya penelitian, dan ditutup keterbatasan.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* dan variabel terikatnya yaitu gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Desain penelitian yang digunakan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan uji yang digunakan adalah *Chi - square*.