

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masa prasekolah merupakan bagian dari masa golden periode dan tahapan penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Pada masa ini menjadi penentuan keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak ditahapan berikutnya. Setiap individu satu dengan individu lainnya berbeda-beda dalam hal kecepatan tumbuh kembang, tergantung dari proses tumbuh kembang yang berlangsung dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Imron, 2017). Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan proses tumbuh kembang anak prasekolah adalah kebiasaan lingkungan yang terjadi disekitar anak, contohnya yaitu penggunaan gadget. Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris, artinya sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus dan tujuan untuk mendapatkan informasi terbaru yang terdiri dari tablet, komputer atau laptop, telepon seluler atau smartphone dan video game (Setianingsih,2018).

Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia dalam penelitian Imron (2017), sebanyak 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan pada perkembangan keterlambatan bicara,

pendengaran, motorik halus dan kasar serta sosial dan emosional. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa ada pengaruh hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di desa Pancir rt.16 Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang, dimana responden dengan penggunaan gadget rendah memiliki perkembangan yang baik sedangkan penggunaan gadget tinggi memiliki perkembangan yang buruk. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik 2020 menunjukkan bahwa sebanyak 29% anak usia dini (1-6 tahun) di Indonesia

menggunakan telepon seluler, 0,93% menggunakan komputer dan 12% menggunakan internet dalam 3 bulan terakhir. Adapun jika dilihat berdasarkan tipe daerah, penggunaan telepon seluler anak di perkotaan lebih tinggi dibandingkan anak di pedesaan (31,24% berbanding 26,34%). Hal ini dimungkinkan karena fasilitas teknologi di daerah perkotaan lebih lengkap daripada daerah pedesaan, dan juga ketersediaan sinyal di daerah perkotaan yang lebih bagus, sehingga memudahkan akses internet. Tidak ditemukan hasil data mengenai penggunaan gadget dan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah (4-5 tahun) di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang, namun didapatkan yaitu anak menggunakan gadget 2 jam per hari adalah tanpa kekhawatiran mengalami gangguan perkembangan sebanyak 8 dari 30 anak, sedangkan anak yang menggunakan gadget > 2 jam per hari dengan risiko tinggi mengalami gangguan perkembangan sebanyak 21 anak dari 30 anak.

Penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah bukanlah

fenomena yang baru. Tetapi, akibat pandemi COVID-19 yang sedang mewabah saat ini membuat proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring, sehingga penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah meningkat dari yang hanya digunakan ketika sepulang sekolah, atau dengan jam penggunaan yang dibatasi oleh orang tua, kini menjadi sangat sering dalam penggunaannya.

Orang tua diharapkan memberikan perhatian dan edukasi secara langsung kepada anak terhadap penggunaan gadget, karena memberikan edukasi dan perhatian secara langsung akan lebih baik melebihi apapun, termasuk dalam penggunaan gadget, sehingga dapat memberikan pesan positif terhadap perkembangan anak (Subhan, 2019). Dampingi anak dalam bermain gadget, ajari anak menggunakan gadget sesuai standar jam yang ditetapkan, yaitu satu jam per hari. Ajak anak pergi berlibur bermain di taman hiburan, atau berolahraga. Saat memiliki waktu senggang bersama keluarga agar anak memiliki keaktifan yang adekuat (Imron, 2017).

Kejadian pada hal tersebut membuktikan bahwa anak yang menggunakan gadget sangat berpengaruh pada perkembangan anak seperti perilaku sosial oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Gambaran Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) pengguna gadget Di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan suatu permasalahan yaitu, " Bagaimana Gambaran Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) Pengguna Gadget Di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang?".

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Gambaran Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) Pengguna Gadget Di Dusun Pancir Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan konsep keperawatan anak dan menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak.

#### **1.4.2 Manfaat Praktisi**

##### **1. Bagi Institusi pendidikan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan mengenai Gambaran perkembangan sosial anak pengguna gadget.

##### **2. Bagi Profesi Keperawatan**

Manfaat penelitian bagi profesi keperawatan adalah untuk

mengembangkan teori-teori keperawatan di bidang anak yang berhubungan dengan perkembangan social anak usia prasekolah (4-5 tahun), serta membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dan sebagai syarat pemenuhan tugas.

3. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai Gambaran perkembangan social anak pengguna gadget

4. Bagi Responden

Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat membantu perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun) pengguna gadget.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya bagi ilmu keperawatan, serta dapat dijadikan bekal bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama.



