

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata perkembangan teknologi (Witarsa dkk., 2018). Gadget saat ini tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, anak dan balita juga menggunakan gadget tersebut. Gadget saat ini oleh orang tua juga dijadikan jalan pintas untuk mengasuh anak sehingga anak sangat lihai bermain gadget (Chusna, 2017). Adanya pandemi, menyebabkan intensitas penggunaan gadget meningkat. Gadget menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas, anak juga melupakan masa bermain dengan teman sebaya maupun keluarga. Novitasari dan Khotimah (2016), mengatakan bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama pada anak menyebabkan gangguan pada keterampilan sosial.

The Asianparent Insights (2014) melakukan survei terhadap 2500 responden di Asia Tenggara, didapatkan hasil penggunaan gadget pada anak dalam sekali duduk sebesar 41% selama 1 jam, 37% selama 30 menit hingga 1 jam, 21% 1 menit hingga 30 menit, dan kurang dari 2% sama sekali tidak menggunakan gadget. Rhodes (2017) mengungkapkan 60% anak usia sekolah di Australia menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari untuk hiburan dan komunikasi. Mayoritas anak Australia menggunakan gadget setidaknya 4,6 jam pada hari kerja, dan 4,5 jam pada akhir pekan. Penggunaan gadget meningkat seiring bertambahnya usia dengan rata-rata penggunaan pada anak usia sekolah dasar 31,5 jam perminggu.

Hampir setengah (43%) dari semua anak secara teratur menggunakan gadget pada waktu tidur. Wahyuni (2019) berdasarkan survei yang dilakukan *University of Western Australia* terhadap 2.600 siswa sekolah, 45% anak berusia 8 tahun menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari.

Penelitian Syahyudin (2019) tentang pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa di SMPN 5 Tarogong Kidul dengan 32 responden siswa anggota ekstrakurikuler Pramuka menunjukkan hasil seluruh siswa menggunakan gadget ≥ 2 jam perhari, dengan dampak yang paling banyak dijumpai yaitu 32 siswa mengalami penurunan konsentrasi, dan 15 siswa malas beraktifitas yang dapat menimbulkan gangguan pada keterampilan sosial siswa.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada 8 anak kelas 4 di SD Negeri Ampeldento 1 melalui wawancara pada tanggal 28 September 2021 menunjukkan 6 anak menggunakan gadget berlebih (>2 jam) di luar pembelajaran, 2 anak menggunakan gadget <2 jam di luar pembelajaran. Anak dengan penggunaan *gadget* berlebih terkadang melupakan tanggung jawabnya seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan membantu orang tua. Namun mereka mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Sifah (2017) mengatakan bahwa gadget akan memberikan pengaruh pada perkembangan siswa SD yang dapat menyebabkan perubahan pola pikir, kemampuan berbicara, kemampuan mendengarkan orang lain, kerjasama, tanggung jawab serta sifat acuh tak acuh. Penggunaan *smartphone* yang tidak tepat berdampak pada perilaku anak-anak dalam

kesehariaannya. Mereka akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan di sekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing di lingkungannya (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Gadget berlebih pada anak juga dapat mengakibatkan gangguan pendengaran, penglihatan, tingkat agresif pada anak, tidak peka terhadap lingkungan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur (Anggraeni, 2019). Pemberian gadget pada anak secara dini meningkatkan resiko penggunaan gadget berlebih, karena anak masih memiliki kontrol diri yang rendah. Penelitian yang dilakukan Hegde AM, *et al.* (2019) sebanyak 59% anak yang memainkan gadget malam hari mengeluhkan sakit kepala dipagi hari, 53% merasa sulit konsentrasi saat pelajaran, 58% anak mengalami perubahan perilaku menjadi agresif dan sering menentang orang tua atau keluarga, dan 29% anak terlambat bicara.

Keterampilan sosial diperlukan anak untuk berinteraksi membangun kepribadian, perkembangan kognitif, dan membuat anak memahami hubungannya dengan lingkungan sosial. Ketika anak dialihkan dengan gadget, keterampilan tersebut tidak terbentuk. Akibatnya timbul sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya (Chusna, 2017).

Dampak penggunaan gadget berlebih mengharuskan orang tua untuk mengawasi dan memberikan pendampingan. *American Academy of Pediatrics* (2019) memberikan rekomendasi supaya orang tua memberi

batasan pada saat anak menggunakan gadget. Anak usia 18-24 bulan hindari penggunaan gadget kecuali untuk *video call*, anak usia 2-5 tahun batasi penggunaan maksimal 1 jam, dan anak usia 6 tahun keatas batasi hingga 2 jam penggunaan. Ratuliu dalam *The Asianparents* (2019), perlu dilakukan detoks gadget agar anak tidak menggunakan gadget berlebih seperti melakukan aktivitas fisik yang dapat membuat anak lebih kreatif, sebagaimana melibatkan anak dalam pekerjaan domestik seperti menyapu, mencuci piring, membantu memasak. Tidak hanya mengurangi *screen time*, tapi juga memperkenalkan tanggung jawab pada anak.

Berdasarkan latar belakang dan penjabaran di atas, terlihat bahwa gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi anak juga menggunakannya. Penggunaan gadget secara intens pada anak menimbulkan berbagai dampak salah satunya pada keterampilan sosial. Peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Gambaran Keterampilan Sosial Anak dengan Penggunaan Gadget Berlebih Di SD Negeri Ampeldento 1” di Kecamatan Karangploso Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana keterampilan sosial anak dengan penggunaan gadget berlebih di SDN Ampeldento 1 Kecamatan Karangploso Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui gambaran keterampilan sosial anak dengan penggunaan gadget berlebih di SDN Ampeldento 1 Kecamatan Karangploso Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang keperawatan anak khususnya tentang gambaran keterampilan sosial anak dengan penggunaan gadget berlebih.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Penelitian ini dapat menjadi evaluasi diri bagi responden tentang keterampilan sosialnya akibat penggunaan gadget berlebih sehingga dapat mengatur waktu untuk menggunakan gadget dengan bijak.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi orang tua mengenai keterampilan sosial anak dengan penggunaan gadget berlebih sehingga orang tua dapat mengawasi serta mendampingi anak selama menggunakan gadget.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan menambah pengetahuan peneliti selanjutnya tentang gambaran keterampilan sosial pada anak dengan penggunaan gadget berlebih serta dapat mengembangkan penelitian ini kearah pengaruh satu intervensi untuk mengatasi penggunaan gadget berlebih pada anak.