

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Anindya, 2017). Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun (Anindya, 2017). Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tuanya, penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya tidak dipungkiri saat ini anak-anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu seringkali anak akan marah jika diperintah oleh orang tua untuk makan, belajar, mandi, dan lain-lain (Hafiz, 2017). Menurut Marimbi (2010) perkembangan sosial adalah bertambahnya kemampuan dalam aspek-aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pola komunikasi dalam perkembangan sosial anak meliputi memberikan perhatian pada anak, mengenalkan berbagai emosi positif dan emosi negatif, memenuhi kebutuhan anak, menciptakan perilaku positif pada anak, menjalin komunikasi pada anak, memberikan contoh perilaku yang baik,

memberikan kesempatan pada anak untuk bermain bersama dengan teman-teman sebayanya.

Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Survei selanjutnya yang dilakukan oleh Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat “lima besar” Negara pengguna gadget, khususnya smartphone (detikINET, 2014), menunjukkan bahwa pengguna aktif smartphone adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone. Bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna gadget yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Raudhatul Athfal Tazkiya Sukun Kabupaten Malang tanggal 23 Oktober 2017 hasil wawancara kepada wali murid didapatkan hasil 8 dari 11 orang tua murid mengatakan bahwa anak sudah mengenal gadget mulai dari 1 tahun yang lalu dan bermain gadget bisa sampai 30 menit hingga 4 jam sehari ketika dirumah. Hampir semua responden yang anaknya sudah mengenal gadget mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video ataupun sekedar melihat foto-foto yang ada di

handphone, jika sudah memegang *handphone* ketika disuruh ganti baju atau pun belajar anak sering rewel.

Aplikasi di gadget terutama game bisa menimbulkan efek kecanduan dan dapat dirasakan oleh gamer itu sendiri dan dapat pula dirasakan oleh pihak keluarga, mulai dari perkembangan sosial yang semakin menurun, prestasi akademik menurun akibat terlalu sering bermain game, kecanduan, interaksi sosial yang kurang, emosional, dan akhirnya meninggalkan aktifitas belajar di rumah ataupun di sekolah (Gunawan, 2011). Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari gadget ini sering sekali menimpa anak-anak.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan gadget dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Jika anak di usia dini sudah di beri gadget sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses perkembangan psikososialnya dan perkembangan sosial dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan kemandirian anak dalam berfikir, berperilaku, dan pemerolehan

bahasanya. Bukan hanya itu, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi si anak (Hafiz, 2017).

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya-jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya.

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas, penulis tertarik untuk menganalisis hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah di Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah lama waktu penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang?
2. Bagaimanakah perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang?
3. Apakah ada hubungan lama waktu penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Umum

Mengetahui hubungan lama waktu penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang.

1.3.2 Khusus

1. Mengidentifikasi lama waktu penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang.
2. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang.
3. Menganalisa hubungan lama waktu penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di Raudhatul Athfal Tazkiyah Sukun Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Di harapkan penelitian ini mampu mengembangkan ilmu keperawatan anak serta dapat memberikan informasi tambahan bagi pendidik untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran terkait dengan ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Diharapkan penelitian ini mampu mengembangkan ilmu keperawatan komunitas dan anak dan dapat memberikan informasi

tambahan bagi pendidik untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran terkait dengan ilmu komunitas dan anak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial anak.

3. Bagi orang tua

Memberikan informasi mengenai dampak dari kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam aspek perkembangan sosialnya.

4. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai hubungan lama waktu penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak didik/siswanya, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaannya dalam bermain *gadget*.