

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan sosial anak usia prasekolah di era modern semakin menurun dikarenakan kebiasaan anak yang lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungan ataupun bermain bersama dengan teman-teman. Pada usia sekolah dasar, anak diharapkan mampu bersosialisasi dengan lingkungan yang baru dan biasanya anak hanya mendapatkan pendidikan informal dari orangtua ataupun keluarga serta akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebaya. Perkembangan sosisal merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan (Yusuf 2011; Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Profil kesehatan perkembangan anak pada tahun 2014 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih dibawah target yaitu 90% (Depkes RI, 2014). Berdasarkan sensus demografi kesehatan Indonesia (SDKI) 2015 jumlah anak usia didik (0-6 tahun) sebanyak 26,09 juta anak. Dari jumlah

tersebut, 13,5 juta diantaranya berusia 0-3 tahun dan 4-5 tahun mencapai 12,6 juta anak, dari jumlah anak tersebut sekitar 14,8% anak mengalami keterlambatan perkembangan.

Masalah gangguan perkembangan sosial pada anak dikhawatirkan dapat menyebabkan anak kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan-tuntutan kelompok, kurangnya kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri seorang anak (Hurlock, 2011). Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak diatasi. Salah satu faktor pencetus yang dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Keterlambatan perkembangan sosial pada anak dapat dipengaruhi oleh hal-hal tertentu seperti faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor hereditas dimana pada keluarganya rata-rata memiliki perkembangan sosial yang lambat. Faktor lingkungan yang kurang kondusif seperti perlakuan orangtua yang kasar, orangtua yang tidak memberikan bimbingan, pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma baik agama ataupun budi pekerti maka anak akan cenderung menampilkan perilaku *mal-adjustment*, seperti bersifat minder, egois, kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan kurang memperdulikan norma dalam berperilaku (Hurlock, 2011). Berbagai macam stimulus dari

lingkungan sekolah ataupun masyarakat juga mempunyai peranan penting dalam pencapaian perkembangan sosial anak (Yusuf, 2011).

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern kemampuan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh adanya *gadget*. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebutkan berbagai macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Manumpil, 2015). Media elektronik *gadget* juga telah menjadi pengasuh setia masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *games* daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-temannya (Nurrachmawari, 2014).

Penggunaan media *gadget* di Indonesia pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, sebanyak 23% orangtua yang memiliki anak mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orangtua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) diperoleh hasil bahwa hampir semua orangtua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan *gadget* untuk bermain *games*, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *games*, sementara 15% orangtua

menyatakan bahwa anak bermain *games* selama 30 hingga 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *games* lebih dari satu jam.

Menurut pusat pengendalian dan pencegahan penyakit Amerika Serikat, rata-rata seorang anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari untuk memandang layar elektronik. Apabila seorang anak terlalu banyak menggunakan *gadget* juga dapat mempengaruhi masalah penglihatan jangka panjang. Selain itu, kemungkinan miopia juga meningkat pada anak-anak ketika mereka menghabiskan sekitar 8 jam setiap hari untuk bermain *gadget*. Yland dkk (2015) menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lama waktu tidur, terlambatnya waktu tidur, dan gangguan tidur pada anak. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang terutama perkembangan personal sosial (Warisyah, 2015).

Mengingat semakin banyaknya penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah yang dapat menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga orangtua perlu membatasi penggunaan *gadget* dan selalu mengawasi anak saat menggunakan *gadget* (Warisyah, 2015). Dalam hal perkembangan personal sosial anak usia prasekolah usia 3-6 tahun pencapaian perkembangan yang seharusnya dapat dilakukan antara lain mengambil makanan, menggosok gigi tanpa bantuan, bermain ular tangga atau kartu, berpakaian tanpa bantuan, memakai T-shirt,

menyebutkan nama teman, cuci tangan, dan mengeringkan tangan (Soetjiningsih dan Ranuh, 2013).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan personal sosial anak prasekolah di TK RA Al-Hidayah Purwasaba.

B. Rumusan Masalah

Anak usia prasekolah (3-6 tahun) merupakan *golden age* dimana anak memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu hal. Era modern seperti sekarang ini telah marak berkembang berbagai media informasi elektronik (*gadget*). Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *games* menggunakan *gadget* yang mereka miliki daripada bermain dengan teman-teman ataupun belajar. Hal tersebut tentunya akan mengganggu perkembangan pada anak usia prasekolah terutama pada perkembangan personal sosial. Berdasarkan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan personal sosial anak prasekolah di TK RA Al- Hidayah Purwasaba?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan personal sosial anak prasekolah di TK RA Al- Hidayah Purwasaba.

2. Tujuan Khusus

- A. Mengidentifikasi karakteristik responden seperti usia dan jenis kelamin
- B. Mengidentifikasi lama penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK RA Al- Hidayah Purwasaba
- C. Mengidentifikasi pencapaian perkembangan personal sosial pada anak prasekolah di TK RA Al- Hidayah Purwasaba
- D. Menganalisis pengaruh lama . penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah di TK RA Al- Hidayah Purwasaba.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan personal sosial pada anak prasekolah.

2. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Manfaat penelitian bagi pendidikan keperawatan adalah untuk mengembangkan teori-teori keperawatan dibidang anak yang

berhubungan dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah, serta membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dan sebagai syarat pemenuhan tugas.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam melakukan proses penelitian mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan personal sosial pada anak prasekolah.

