

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang pesat dan pada dasarnya baik untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini mencakup anak yang memiliki rentang usia antara 0 hingga 8 tahun. Pada masa ini terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satunya adalah aspek dalam interaksi sosial (Novitasari, 2013).

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, pada masa ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif meningkat. Usia prasekolah ini adalah waktu yang optimal bagi anak-anak untuk mulai menunjukkan minat, anak mengalami perkembangan bahasa dan interaksi dengan lingkungan sosial, mengeksplorasi pemisahan emosional, bergantian antara keras kepala dan keceriaan, antara eksplorasi berani dan ketergantungan.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah anak usia dini di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 30,83 juta jiwa, angka tersebut setara dengan 11,35% dari jumlah penduduk Indonesia saat ini. Berdasarkan data Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri, penduduk Bali pada Juni 2021 berjumlah 4,27 juta jiwa, dengan anak usia 0-4 tahun sebanyak 247.861 ribu jiwa dan usia 5-9 tahun sebanyak 329.529 ribu jiwa. Berdasarkan data tersebut anak di Indonesia khususnya di Kabupaten Gianyar sudah banyak yang mengikuti program prasekolah.

Masa prasekolah merupakan tahapan penting dalam proses tumbuh kembang anak. Perkembangan dan pertumbuhan di masa ini akan menentukan keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Kecepatan tumbuh kembang setiap individu bervariasi, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhi selama proses tumbuh kembang itu berlangsung. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang mempengaruhi proses perkembangan anak salah satunya adalah penggunaan gadget (Imron, 2017).

Gadget beredar tidak hanya di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22 ke atas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan gadget bukan barang asing lagi untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan gadget (Widiawati, 2014). Jumlah pengguna gadget diperkirakan lebih dari 1,5 miliar pengguna diseluruh dunia dan diperkirakan lebih dari 1 miliar perangkat terjual pada tahun 2016. Menurut Kominfo (2017), penggunaan gadget di Indonesia diperkirakan mencapai 66,31% pengguna pada tahun 2017 dan di Bali sekitar 45,24%.

Kecanggihan teknologi saat ini mampu mempermudah kebutuhan seseorang, seperti halnya melakukan pekerjaan, bisnis, dan juga belajar yang dapat dilakukan melalui media online. Pengguna teknologi yang tidak dibatasi usia dalam menggunakan gadget serta berbagai macam jenis teknologi lainnya mampu dijumpai pada kalangan orang dewasa, orang tua, maupun anak-anak, sehingga hal ini yang menjadi pengaruh terhadap interaksi sosial anak (Chusna, 2017). Negara Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan teknologi dan informasi. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia mencapai angka 78,18% semakin berkembang

pesat. Bertambahnya jumlah penduduk yang menggunakan gadget pada tahun 2020 mencapai angka 18,83%. Penggunaan internet dari tahun 2016-2020 mengalami peningkatan, pada tahun 2016 diperoleh angka 25,37% dan pada tahun 2020 menjadi 53,73% (BPS-Statistics Indonesia, 2020).

Menurut Badan Pusat Statistik persentase pengguna gadget di Indonesia mencapai 65,87% pada 2021. Angka mengalami peningkatan dibandingkan pada 2020 yang sebesar 62,84%. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, di Indonesia mayoritas anak usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet untuk media sosial dengan persentasenya tertinggi mencapai 88,99% dibandingkan tujuan mengakses internet lainnya. Sebanyak 98,70% anak usia 5 tahun ke atas mengakses internet menggunakan gadget, sisanya menggunakan laptop 11,87%, komputer desktop 2,29%, dan lainnya 0,18%. Dari data tersebut menunjukkan penggunaan gadget pada anak di Indonesia cukup tinggi dalam mengakses internet, melihat hal tersebut perlu adanya pengawasan dari orang tua dalam menggunakan gadget. Selain itu, penggunaan gadget yang terlalu sering dapat menyebabkan anak mengalami gangguan perkembangan sosial seperti anak menjadi pemalu dan tidak berani untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak didorong untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang ditetapkan dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Pada tahapan ini anak belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain. Anak belum memahami bahwa lingkungan memiliki perspektif yang berbeda dengan mereka. Perkembangan sosial awal anak

didasarkan pada hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh di rumah, terutama anggota keluarga. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan juga di sekolah (Fuadia, 2022)

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh cara orang tua memperlakukan anaknya atau membimbingnya dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma sosial. Proses ini sering disebut sosialisasi. Sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari dan bukan hanya hasil dari kematangan. Perkembangan sosial anak dicapai tidak hanya melalui proses kematangan, tetapi juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku.

Berdasarkan pengambilan data awal yang peneliti lakukan pada tanggal 14 Februari 2023 di Taman Kanak-Kanak Dharma Sentana Batubulan Kangin, terdapat populasi 123 orang anak dengan rentang umur 5-6 tahun dan dari jumlah tersebut terdapat laki-laki sebanyak 69 orang dan anak perempuan sebanyak 54 orang. Adapun hasil observasi dan wawancara awal dengan orang tua siswa yang sedang mengawasi kegiatan anak-anaknya di TK Dharma Sentana, dari 7 (tujuh) orang tua siswa yang peneliti temui mengatakan bahwa anaknya sudah mampu menggunakan gadget sendiri. 3 (tiga) diantaranya bahkan sering menggunakan gadget dengan durasi 60 sampai 120 menit. Akibatnya anak memiliki perilaku sosial yang belum optimal seperti pemalu sampai takut untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga meminta orang tua mereka untuk mendampingi. 2 (dua) orang tua siswa juga mengatakan anaknya sering menggunakan gadget namun dengan

durasi penggunaan yang kurang dari 60 menit, dengan penggunaan yang teratur dan mendapat pengawasan dari orang tua perilaku anak cenderung menunjukkan sikap yang baik dan percaya diri untuk berinteraksi dan bermain dengan teman-temannya. 2 (dua) orang tua siswa mengatakan anaknya jarang bermain gadget dan lebih sering untuk menonton televisi. Perilaku anak cenderung lebih percaya diri dan tidak takut untuk berinteraksi dengan orang baru.

Saat ini sering kita jumpai pada anak usia dini sudah sangat cerdas dalam mengoperasikan gadget yang sangat canggih. Permainan tradisional saat ini menjadi pemandangan yang sangat langka bahkan hampir punah di kalangan anak-anak zaman sekarang. Permainan gadget seperti game menjadi pilihan dan sebagai permainan favorit bagi anak-anak di era modern ini. Sebagian orang tua beralasan memberikan gadget pada anak untuk menenangkan mereka dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Gadget akan memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan baik, tetapi perlu diketahui juga bahwa anak usia dini sebaiknya tidak diberikan gadget terlebih dahulu karena memiliki risiko negatif terhadap perkembangan anak (N.L.K Sulisnadewi, I Ketut Labir, I Wayan Candra, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dari (Venawati, 2022) menyatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan risiko masalah perkembangan psikososial pada anak prasekolah. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Venawati, 2022) dari 97 responden, didapatkan bahwa sebagian besar 48,4% memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi. Intensitas penggunaan gadget rendah dengan risiko masalah perkembangan psikososial yang rendah didapatkan 16,6%, intensitas penggunaan gadget sedang dengan risiko masalah perkembangan psikososial rendah didapatkan 21,6%, intensitas penggunaan gadget sedang dengan risiko

masalah perkembangan psikososial sedang didapatkan 13,5%, intensitas penggunaan gadget sedang dengan risiko masalah perkembangan psikososial tinggi didapatkan 6,1%, serta intensitas penggunaan gadget tinggi dengan risiko masalah perkembangan psikososial yang tinggi didapatkan 42,2%.

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak prasekolah diwilayah lampung selatan pada tahun 2017, dari 96 responden memperoleh data bahwa anak dengan penggunaan gadgetnya rendah, 67% menunjukkan perkembangan sosial dan emosional yang baik. Sedangkan anak dengan penggunaan gadgetnya tinggi, 71% mengalami hambatan perkembangan sosial dan emosional. Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah (Imron, 2017).

Berdasarkan studi penelitian lain yang dilakukan pada tahun 2013 kepada beberapa keluarga di wilayah Yogyakarta, menunjukkan bahwa semenjak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Anggrahini, 2013). Apabila hal ini terus berlanjut dikhawatirkan akan mempengaruhi perkembangan sosial pada anak prasekolah. Ketika anak seharusnya dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya, namun dengan adanya gadget, interaksi tersebut terganggu.

Gadget memiliki banyak dampak positif dan tentu saja akan ada dampak negatifnya. Teknologi ibaratkan seperti pisau bermata dua, mengingat terdapat sisi positif dan negatif dari penggunaannya. Adapun dampak positif dari gadget adalah dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan. Tentunya hal ini tidak terlepas dari fungsi dari gadget itu sendiri, karena mampu menampilkan berbagai proporsi gerakan, suara, warna dan juga gambar dalam satu perangkat. Selain itu,

gadget juga memiliki dampak negatif seperti terjadinya gangguan keehatan mata, gangguan tidur, pribadi yang tertutup, bahkan juga gangguan perkembangan. Anak yang lebih sering berinteraksi dengan gadget akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial (N.L.K Sulisnadewi, I Ketut Labir, I Wayan Candra, 2021).

Penggunaan perangkat yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak-anak diantaranya anak menarik diri dari lingkungannya, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, dan risiko *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, 2014)

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian tentang “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah”

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Tujuan secara umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah

2. Tujuan khusus

- a. Mengukur karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan dan pendidikan terakhir
- b. Mengidentifikasi durasi penggunaan gadget pada anak prasekolah
- c. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak prasekolah
- d. Menganalisis hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak prasekolah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pengembangan ilmu keperawatan khususnya mengenai perkembangan sosial pada anak

2. Manfaat praktis

Bagi orang tua diharapkan dapat memahami dampak penggunaan gadget terhadap anak yang membutuhkan pengawasan khusus dari orang tua agar anak dapat menyeimbangkan aktivitas di sekitarnya dengan bermain gadget.