

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan psikososial (*Psychosocial*) merupakan hubungan antara kesehatan mental atau emosional seseorang dengan kondisi sosialnya. Istilah psikososial merupakan gabungan antara psikologis dan sosial, maka dari itu perkembangan psikososial adalah perkembangan yang berkaitan dengan emosi atau mental seseorang menurut Erik H. Erikson dalam (Tiara, 2019). Perkembangan psikososial (*social dan emosional*) sangat erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama orang. Jika interaksi yang dilakukan tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal (Ina Maia, 2021). Perkembangan psikososial yang lengkap akan memiliki *personality* baik dan sifat yang positif seperti percaya pada diri dengan orang lain, autonomi, dan juga bersifat inisiatif. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan psikososial antara lain stimulasi, komunikasi antara orang tua dengan anak dan lingkungan (Soetjiningsih, 2014). Anak-anak dengan tingkat kecanduan *gadget* yang lebih tinggi, memiliki kesempatan untuk berinteraksi yang lebih banyak dengan orang lain (Cheol Park and Ye Rang Park, 2014). Masa-masa pertumbuhan seorang anak sangat penting dan rentan akan terjadinya risiko perkembangan psikososial, terutama pada masa anak prasekolah.

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara usia 3-6 tahun, biasanya anak berumur 3-6 tahun sudah mulai mengikuti program *Presschool* (Anisa Oktiawati, 2015). Menurut data Kemenkes RI (2014) populasi anak usia 1-4 tahun di Indonesia mencapai sekitar 19,3 juta. Data Badan Pusat Statistik (BPS) di Bali pada tahun 2020 mencatat penduduk usia 0-4 tahun sebanyak 319,2 dan usia 5-9 tahun sebanyak 311,7 di Bali. Adapun data Dinas Komunikasi Informatika Persediaan dan Statistik Kabupaten Buleleng pada tahun 2020 mencatat jumlah anak usia 0-4 tahun sebanyak 49944 orang anak dan usia 5-9 tahun sebanyak 70720 orang anak. Berdasarkan data tersebut anak di Indonesia khususnya di Kabupaten Buleleng sudah banyak yang mulai mengikuti program *Presschool* atau anak prasekolah.

Anak prasekolah adalah masa (*the golden age*) yang artinya masa keemasan dalam perkembangan yang di sertai dengan terjadinya kematangan fisik dan psikis yang siap merespon dari berbagai aktivitas yang terjadi. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kemampuann, seperti motorik halus dan kasar, social, emosional, serta kognitif (mulyasa, 2012). Pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini yang sangat pesat membutuhkan stimulasi yang intensif dari orang di sekelilingnya agar anak mempunyai kepribadian yang berkualitas dalam masa mendatang. Pertumbuhan (*growth*) yang mempunyai dampak terhadap aspek fisik (kuantitasi) sedangkan perkembangan (*development*) pematangan fungsi

organ/individu yang merupakan hasil kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang di pengaruhinya menurut (Soetjiningsih, 2014).

Anak usia prasekolah merupakan anak yang memiliki usia di bawah tujuh tahun, pada usia ini anak mampu diarahkan ke arah yang positif atau ke arah yang mampu membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diharapkan oleh anak. Pemerintah berperan aktif dalam memfasilitasi aktivitas pendidikan anak usia prasekolah ini, dibuktikan dengan peraturan pemerintah No. 27 Tahun 1990 perihal pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak pada luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan. Bentuk satuan pendidikan prasekolah mencakup taman kanak-kanak, kelompok bermain, penitipan anak, dan bentuk lain yang diterapkan oleh menteri. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta daya cipta yang diharapkan oleh anak pada penyesuaian diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan adalah sesuatu yang dapat diprediksi, pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang bisa mengalami kegagalan atau kesuksesan menurut kemampuan anak masing-masing (Achmad Damayanto, 2013). (World Health Organization (WHO), 2015) melaporkan bahwa anak-anak usia prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan dan

berbagai masalah gangguan lainnya seperti perkembangan psikososial, keterlambatan motorik, bahasa mencapai angka 5-25%. Angka kejadian masalah perkembangan di Indonesia antara 13%-18%. (Cheryl Boydel Brauner, 2016) mengemukakan bahwa anak prasekolah memiliki masalah atau gangguan sosial emosional sekitar 9,5% sampai 14,2% yang menyebabkan dampak negatif pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak prasekolah mengalami gangguan perkembangan yang cukup tinggi.

Menurut sebuah survey oleh *Common Sense media* dalam (Sulisnadewi, Ketut Labir, Wayan Candra, 2021) dari 320 orang tua di Philadelphina menyatakan bahwa anak-anak dari usia 4 tahun sudah memiliki *gadget* sendiri tanpa adanya pengawasan orang tua. Berdasarkan hasil survey di temukan 70% orang tua mengijinkan anaknya bermain *gadget* dari usia 6 bulan 4 tahun . di temukan 65 % orag tua memberikan *gadget* untuk menenangkan anaknya dan sebanyak 72 % anak usia 8 tahun menggunakan *gadget* atau tablet. Penelitian di Amerika menunjukkan 9,5%-14,5% anak mulai lahir sampai usia tahun di Amerika mengalami masalah psikososial yang berdampak negative terhadap mereka. Persentase kejadian gangguan motoric halus pada anak prasekolah di Amerika Serikat berkisar 12%-16%, lalu di Negara Thailand 24%, Negara Argentina 22% dan di Indonesia antara 13%-18% menurut Cooper dalam (Dhita, 2018).

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi sudah semakin cepat salah satunya adalah penggunaan *gadget*. 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 di batasi usia dalam menggunakan *gadget* serta berbagai macam jenis teknologi lainnya mampu di jumpai pada kalangan orang dewasa, orang tua, maupun anak-anak. Hal ini yang menjadi pengaruh terhadap interaksi sosial anak (Chusna, 2017). Berdasarkan penelitian (World Health Organization (WHO), 2015) menyatakan bahwa waktu yang cukup bagi anak untuk menatap layar gadget disarankan agar tidak lebih dari satu jam. Apabila anak bermain gadget dalam waktu lama, baik untuk belajar ataupun bermain, anak akan cenderung berada di posisi sama dan minim melakukan aktivitas fisik yang tidak baik untuk kesehatannya. Pembatasan durasi penggunaan gadget tersebut harus disesuaikan dengan usia anak, usia anak 2 tahun tidak boleh menggunakan gadget lebih dari 1 jam dan perlu pendampingan oleh orangtua. Usia 2-5 tahun dengan durasi screen time untuknya hanya 1 jam per hari. Selain itu, pendampingan orangtua juga masih sangat diperlukan agar anak tidak terpapar hal negatif melalui gadget. Usia 6 tahun keatas, Usia ini anak sudah bisa diajak berdiskusi dan durasi khusus dalam menggunakan gadget dan bisa dibatasi seperti 1,5 jam per hari di akhir pekan.

Negara Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan teknologi dan informasi. Terhitung dari lima tahun terakhir, penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di Indonesia mencapai angka 78,18% semakin berkembang sangat pesat. Bertambahnya

jumlah penduduk yang menggunakan *gadget* pada tahun 2020 mencapai angka 18,83%. Semakin bertambahnya penduduk semakin banyak peningkatan pengguna internet diaman pada tahun 2016 mencapai 62,84% penggunaan yang mengalami peningkatan dari tahun 2016-2020. Pada tahun 2016 diperoleh angka 25,37% dan pada tahun 2020 menjadi 53,73% (BPS-*Statistics* Indonesia 2020).

Berdasarkan data (APJII, 2020) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyatakan persentase penggunaan *gadget* wilayah Bali yang mengalami peningkatan 0,2% pada tahun 2019-2020. Badan pusat statistik (PBS) juga mencatat persentase anak menggunakan internet mencapai 88,99% sangat tinggi dari penggunaan internet yang lainnya, salah satunya adalah media social sebanyak 66,13%, untuk hiburan sebanyak 63%, menggunakan untuk belajar sebanyak 33,04%, ada juga keperluan untuk berbelanja secara online sebanyak 16,25%. Dari persentase itu salah satunya yaitu wilayah kabupaten Buleleng mencapai angka 80,02% menggunakan telepon seluler, menggunakan computer 12,83% dan yang mengakses internet 46,37%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di Indonesia khususnya wilayah Bali masih cukup tinggi.

Pada dasarnya anak-anak yang memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi dapat berpengaruh pada perkembangan psikososial pada anak. Secara psikososial penggunaan *gatget* pada anak secara terus menerus dapat menyebabkan dampak buruk bagi pola prilaku anak dalam kesehariannya. Sehingga tanpa disadari hal tersebut akan berdampak negatif terhadap aktivitas anak, dimana anak akan lebih sering bermain *gadget* dibandingkan belajar dan beraktivitas di lingkungannya.

Untuk itu, sangat penting dan perlu pengawasan orang tua dari penggunaan *gadget* yang berlebihan karena dapat mengalami masalah psikososial anak seperti masalah social emosional, sulit tidur, serta susah bersosialisasi dan beradaptasi.

Perkembangan psikososial pada anak harus dibina oleh orang tua karena, pada dasarnya anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi. Oleh sebab itu, peran orang tua sangatlah penting bagi anak yang dapat mengontrol pola pikirnya dan perilaku kognitif sehingga aktivitas sehari-hari seperti bermain *gadget*, belajar dan beraktivitas di lingkungannya menjadi seimbang.

Penggunaan *gadget* dan penggunaan internet dikalangan anak-anak harus dibawah pengawasan orang tua, jika penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat menimbulkan dampak negatif pada anak seperti perkembangan psikososial pada anak. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih akan membuat banyak anak akan dimanjakan dengan *gadget* yang menyebabkan aktivitas anak akan berkurang sehingga perkembangan motorik menjadi terhambat (perwitasari, 2016).

Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormone dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, control diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemutusan perhatian (S. Setianingsih, 2018). Melihat besarnya dampak pengguna *gadget* secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak kedepan.

Dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak (Tika Ningsih Laila Maharani, 2015).

Pemerintah pusat melalui pemerintah daerah mengupayakan untuk meminimalisir terjadinya risiko perkembangan psikososial pada anak dengan cara membangkitkan permainan tradisional melalui gema budaya. Permainan tradisional menjadi salah satu solusi selain dapat mengurangi penggunaan *gadget*, gema budaya ini juga bertujuan untuk menjaga dan membangkitkan kembali atraksi seni warisan leluhur. Maka dari itu pemerintah pusat memberikan dorongan kepada pemerintah daerah untuk terus memajukan kebudayaan, salah satunya yakni permainan tradisional yang bisa meminimalisir pengaruh risiko perkembangan psikososial anak terhadap *gadget*.

Berdasarkan pengambilan data awal yang peneliti lakukan pada tanggal 10 Januari 2022 di Kantor Kepala Desa dan Taman Kanak-Kanak Suputra Jagaraga, terdapat populasi 134 orang anak dengan rentang umur 3-6 tahun dan dari jumlah tersebut, terdapat anak laki-laki sebanyak 77 orang dan anak perempuan sebanyak 57 orang.

Adapun hasil observasi dan wawancara awal dengan orang tua siswa yang kebetulan sedang mengawasi kegiatan anak-anaknya di Taman Kanak-Kanak Suputra Jagaraga. Dari 9 (sembilan) orang tua siswa yang peneliti temui, 6 (enam) diantaranya mengatakan bahwa anaknya sudah mampu menggunakan *gadget* sendiri. Bahkan sering menggunakan *gadget* 1 sampai 6 hari dalam

seminggu dan lamanya menggunakan *gadget* yaitu 30 bahkan sampai 120 menit. Akibatnya anak memiliki perilaku sosial yang belum optimal seperti pemalu sampai tidak mau atau takut didekati oleh orang lain dan tidak berani tampil didepan kelas sehingga meminta orang tua mereka untuk mendampingi kegiatannya di TK. 1 (satu) orang tua siswa juga mengatakan anaknya sering menggunakan *gadget* 1 sampai 5 hari dalam seminggu. Dengan lama penggunaan yang teratur dikarenakan didikan yang tepat dari orangtuanya. Prilaku anak cenderung menunjukkan sikap yang baik dan percaya diri untuk berbicara dan mengajak teman-temannya bermain. Anak juga suka mengikuti apa yang ada di lingkungan sekitarnya. 2 (dua) orang tua siswa mengatakan anaknya jarang bisa memainkan *gadget* karena keterbatasan sumber daya yang membuat orang tua siswa tidak mampu untuk memiliki smarthphone pintar. Keseharian anak-anak tersebut dirumah sering digunakan untuk menonton televisi. Prilaku pada anak cenderung lebih percaya diri dan terlihat lebih senang memantau situasi atau keadaan sekitar

Saat ini sering kita jumpai fenomena pada anak usia dini yang sudah pintar dalam mengoperasikan *gadget* yang sangat canggih. Permainan tradisional sebagai suatu pemandangan yang sangat langka bahkan hampir punah dikalangan anak-anak jaman sekarang. Permainan *gadget* seperti game menjadi pilihan dan sebagai permainan favorit bagi anak-anak zaman sekarang. Sebagai orang tua beralasan memberikan *gadget* pada anak supaya mereka tenang dan tidak merepotkan. *Gadget* akan memiliki banyak manfaat bila dapat digunakan dengan

baik. Tetapi perlu diketahui juga bahwa anak usia dini sebaiknya tidak dikenalkan pada *gadget* terlebih dahulu karena memiliki risiko negative terhadap perkembangan anak (Sulisnadewi, Ketut Labir, Wayan Candra 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dari (Firmawati, 2015) menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Penelitian yang dilakukan oleh (Firmawati, 2015) dari 95 responden, terdapat 41,1% anak yang perkembangan psikososialnya buruk akibat penggunaan *gadget*. Selain itu, penelitian oleh (Mayenti and Sunita, 2018) menyatakan sebanyak 48,3% dampak penggunaan *gadget* adalah negative, anak lebih cenderung mudah marah. penelitian dari (S. Setianingsih, 2018) bahwa anak lebih banyak menggunakan *gadget* disbanding bermain dengan aktifitas fisik yaitu 81,1% anak menggunakan *gadget* < 2 jam perhari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mampu mempengaruhi risiko perkembangan psikososial pada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan penggunaan *gadget* terhadap risiko perkembangan psikososial pada anak prasekolah di Desa Jagaraga Kabupaten Buleleng”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka masalah yang ingin diteliti adalah bagaimana “Hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko masalah

perkembangan psikososial pada anak prasekolah di Desa Jagaraga Kabupaten Buleleng?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui bagaimana Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Risiko Masalah Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah di Desa Jagaraga Kabupaten Buleleng.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah
- b. Mengidentifikasi risiko masalah perkembangan psikososial pada anak prasekolah
- c. Menganalisis Hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko masalah perkembangan psikososial pada anak prasekolah di Desa Jagaraga

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Manfaat bagi bidang keperawatan anak

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi ilmiah dibidang keperawatan anak serta sebagai sumber referensi khususnya untuk mengetahui ada hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko masalah perkembangan psikososial pada anak prasekolah di Desa Jagaraga Kabupaten Buleleng.

b. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko masalah perkembangan psikososial pada anak prasekolah di Desa Jagaraga Kabupaten Buleleng.

1. Manfaat praktis

Bagi orang tua diharapkan dapat memahami dampak dari penggunaan *gadget* pada anak yang perlu pengawasan khusus dari orang tua, sehingga anak dapat mengimbangi aktivitas di lingkungannya dengan bermain *gadget*