

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah adalah anak usia tiga sampai enam tahun dan merupakan pribadi dengan berbagai macam potensi. Potensi-potensi yang ada pada anak prasekolah perlu dirangsang agar anak berkembang secara optimal, salah satunya melalui sosialisasi di sekolah. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Wong, 2008). Masa prasekolah merupakan “*golden age period*” artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial (Sujiono, 2011,h6).

Anak usia tiga sampai enam tahun, salah satu perkembangan pada anak yaitu perkembangan sosial seperti belajar bergaul dengan orang lain. Kemampuan interaksi sosial anak merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini, karena sangat mempengaruhi tingkat perkembangan anak dari usia dini hingga usia dewasa. Interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi maka tidak akan ada kehidupan bersama padahal manusia hidup tidak akan lepas dari kehidupan bersama orang lain (Syam, 2009,h109).

Masa awal anak memasuki dunia pendidikan, dimana anak berinteraksi lebih banyak dengan orang lain secara positif atau negatif. Faktanya banyak anak yang belum memahami pentingnya berinteraksi sosial dengan teman lingkungan sekolah (Soekanto, 2012,h55). *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Departemen Kesehatan RI (2013) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan pendengaran, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Data Dinas Kesehatan (2013) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.

Penelitian Nunik (2012) terhadap 60 anak TK Anata Pura Petimbe diperoleh data 46,67% dengan anak yang mampu saling berbagi, bekerja sama dan tolong-menolong dengan kategori kurang. Kesimpulannya bahwa hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial, karena masih banyak anak yang belum mau saling berbagi, bekerja sama dan tolong-menolong.

Anak yang kurang percaya diri dan kurang berinteraksi dengan baik, dapat menyebabkan anak sulit untuk mendapatkan teman. Anak yang mempunyai kemampuan interaksi dengan teman baik, maka anak memiliki teman yang banyak dengan tingkat sosial baik (Soekanto, 2012,h55). Perkembangan sosial merupakan suatu proses kontinu yang dimulai sejak anak dilahirkan. Kematangan sosial merupakan evolusi perkembangan perilaku, dimana seorang anak dapat mengekspresikan pengalaman secara utuh dan belajar secara bertahap untuk meningkatkan kemampuan agar bisa mandiri, bekerja sama dengan orang lain dan bertanggungjawab terhadap kelompok (Wulansari, 2009,h35).

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu fungsi internal/ ada pada diri individu antara lain imitasi, identifikasi, sugesti, simpati, empati, motivasi dan faktor eksternal/ di luar diri individu antara lain pola asuh orang tua, lingkungan, sosial ekonomi, pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu pola asuh orang tua yang kurang baik seperti terlalu mengekang dan membatasi pergaulan akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial bagi anak-anaknya. Sebaliknya, orang tua yang terlalu memberikan kebebasan bergaul menyebabkan perkembangan sosial anak-anaknya cenderung tidak terkendali, seperti sikap orang tua yang memberi kebebasan anak dalam bermain *gadget* seperti handphone, tablet, laptop dan anak tidak diberi batas waktu untuk bermain *gadget* (Mahmudah, 2010).

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia prasekolah. *Gadget* di samping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi (Nurhakim, 2015). Pengguna internet di dunia sebanyak 1,08 milyar. Perkembangan penggunaan gadget di Indonesia sendiri pada tahun 2012 mencapai 120%. Internet juga digunakan berbagai umur dan lapisan masyarakat. Penggunaan *gadget* pada anak usia dinisendiri sangat tidak disarankan karena dapat

mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. *Gadget* dapat menghasilkan dampak yang positif jika dipergunakan dengan lebih bijak (Sari dan Mitsalia, 2016)

Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain komunikasi menjadi lebih praktis, anak lebih kreatif, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya karena anak sudah kecanduan dengan *gadget*. Hal itu akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak (Bhinneka, 2017).

Penelitian Sari dan Mitsalia (2016) menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia prasekolah dengan anak yang bermain *gadget* sering 68% dan jarang 74%. Penelitian Trinika (2015) menunjukkan anak yang menggunakan *gadget* kategori rendah 41,1% perkembangan psikososial baik dan akan yang menggunakan *gadget* kategori tinggi 24,2% perkembangan psikososial buruk. Hasilnya bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Penelitian Novitasari dan Khotimah (1026) menunjukkan penelitian di kawasan Kompleks Perumahan Pondok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengemukakan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya, hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget*, yang tentunya lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap psikososial anak prasekolah.

Pengguna *gadget* tidak hanya orang dewasa tetapi anak juga menggunakan *gadget*. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan *gadget* antara lain anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*, mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget* misalnya lupa makan, lupa mandi, anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar dan anak kurang bersosialisasi dengan teman sebaya ataupun orang lain (Nurhakim, 2015).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat hasil bahwa penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif terhadap personal sosial atau perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak prasekolah. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah taman kanak-kanak kelurahan Srebegan, pada tanggal 13 Maret 2017 melalui wawancara dengan kepala sekolah bahwa jumlah siswa TK 1 terdapat 31 anak, TK 2 terdapat 18 anak, TK 3 terdapat 21 anak, total siswa 70 anak orang tua sebagian besar memfasilitasi *gadget* untuk anaknya. Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Kelurahan Srebegan.

B. Rumusan Masalah

Tingginya penggunaan internet pada anak usia prasekolah. Penelitian Trinika (2015) menunjukkan bahwa dari 170 orang siswa yang berusia 3-6 tahun, ada sebanyak 166 orang anak di TK Swasta Kristen Immanuel Pontianak yang menggunakan *gadget*.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain komunikasi menjadi lebih praktis, anak lebih kreatif, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Penelitian Sari dan Mitsalia (2016) menunjukkan hasil penelitian anak yang sering bermain *gadget* dengan personal sosial positif ada 68%. Anak yang jarang bermain *gadget* dengan personal sosial positif ada 74%. Dapat disimpulkan bahwa anak yang jarang bermain *gadget* personal sosialnya lebih baik daripada anak yang sering bermain *gadget*. Penelitian Trinika (2015) menunjukkan penggunaan *gadget* rendah dengan perkembangan psikososial baik 39 orang (41%) dan penggunaan *gadget* tinggi dalam perkembangan psikososial buruk 23 orang (24,2%). Hasilnya bahwa dalam penggunaan *gadget* rendah perkembangan psikososial anak akan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada anak usia prasekolah?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden anak prasekolah yang menggunakan *gadget*.
- b. Mendiskripsikan penggunaan *gadget* anak prasekolah.
- c. Mendiskripsikan interaksi sosial anak prasekolah.
- d. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini orang tua mengerti tentang *gadget*, mampu mengidentifikasi pengaruh positif dan pengaruh negatif *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah.

2. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini perawat dapat memberikan penyuluhan ataupun sosialisasi kepada masyarakat tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak prasekolah.

3. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan mengenai perkembangan sosial anak khususnya anak prasekolah.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sekolah dapat memberikan kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah.

E. Keaslian Penelitian

1. Sari dan Mitsalia (2016) dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia prasekolah di TKIT Al Mukmin. Jenis penelitian ini adalah Survey Analitik. Metode *Case Control*. Populasinya adalah wali murid TKIT Al Mukmin. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan wawancara.

Analisa yang digunakan adalah *chi square*. Teknik pengambilan sampelnya adalah *total sampling* dengan sampel 38 responden. Penggunaan *gadget* dengan frekuensi sering dan mendapatkan dampak positif (68%) lebih banyak daripada yang mendapatkan dampak negatif (32%), begitu pula pada kelompok kontrol, anak yang jarang menggunakan *gadget* juga lebih banyak mendapatkan dampak yang positif (74%) dibandingkan dengan yang mendapatkan dampak negatif (26%). Hasil perhitungan menunjukkan nilai X^2 hitung sebesar 4,194, nilai X^2 tabel sebesar 3,481 dan nilai *p-value* 0,041 dengan derajat kebebasan (dk) = 1 dan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05. Dengan dasar $4,941 > 3,481$ atau $0,041 < 0,05$, hasil *Odd Ratio* menunjukkan angka 6,00 dengan arti *gadget* memberikan pengaruh positif 6x lebih besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dengan personal sosial anak usia prasekolah di TKIT Al Mukmin. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu jenis penelitian dan variabel terikat.

2. Trinika (2015) dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Jenis penelitian kuantitatif, survei deskriptif analitik dengan rancangan *cross sectional*. Populasinya adalah wali murid TK Swasta Kristem Immanuel. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan sampel sebanyak 95 responden. Analisa yang digunakan adalah *chi square*. Penggunaan *gadget* berdasarkan tingkat pendidikan orang tua didominasi oleh pendidikan sarjana berjumlah 53 orang dengan persentase 55,8%, pekerjaan didominasi oleh ibu rumah tangga yang berjumlah 36 orang dengan persentase 37,9% dan jenis kelamin anak didominasi oleh laki-laki yang berjumlah 49 orang dengan persentase 51,6%. Hasil dari uji *chi square* menunjukkan nilai $p=0,005$ ($p < 0,05$). Nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Kesimpulannya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengambilan sampel dan variabel terikat.
3. Nunik (2012) dengan judul meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak melalui metode kerja keolompok pada kelompok B TK Anata Pura Patimbe. Desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Pada setiap siklus

dilaksanakan tiga kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan melalui observasi. Menggunakan penelitian kuantitatif. Populasinya adalah TK Anata Pura Petimbe. Dengan sampel 20 orang anak terdiri atas 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui metode kerja kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, terbukti ada peningkatan kemampuan interaksi sosial dari siklus I ke siklus II dalam saling berbagi kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 85% (35%), kemampuan interaksi sosial anak yang bekerja sama dengan kategori sangat baik dan baik dari 45% menjadi 90% (45%), kemampuan interaksi sosial anak yang tolong-menolong dengan kategori sangat baik dan baik dari 50% menjadi 100% (50%). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu desain penelitian dan variabel terikat.