

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anak adalah seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual yang dimulai dari bayi, usia toddler, usia prasekolah, usia sekolah, hingga masa remaja (Ningsih & Ambarwati, 2020). Anak usia prasekolah sendiri adalah anak yang rentang usianya antara 4 sampai dengan 6 tahun (Izzaty, 2017). Masa prasekolah merupakan *golden age period* artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi, emosi maupun sosial (Sugiono, 2011).

Anak usia tiga sampai enam tahun, salah satu perkembangan pada anak yaitu perkembangan sosial seperti belajar bergaul dengan orang lain. Kemampuan interaksi sosial merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini, karena sangat mempengaruhi tingkat perkembangan anak usia dini hingga dewasa. Indikator kesesuaian tahap perkembangan personal sosial anak adalah tingkat kemandirian (Soetjningsih, 2015).

Perkembangan Personal sosial adalah perkembangan kemampuan anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Peningkatan perkembangan personal sosial dapat dirangsang dengan mengoptimalkan potensi-potensi pada anak prasekolah salah satunya melalui sosialisasi disekolah. Taman kanak-kanak (TK) adalah area penting sebagai anak-anak belajar mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan memengembangkan pada dirinya (Izzaty, 2017).

Masa awal anak memasuki dunia pendidikan, dimana anak berinteraksi lebih banyak dengan orang lain secara positif dan negatif. Faktanya banyak anak yang belum memahami pentingnya berinteraksi sosial dengan teman lingkungannya sekolah (Soekarto, 2012).

WHO tahun 2013 mencapai 8,1% balita mengalami gangguan perkembangan. berdasarkan Depkes RI, 2014 bahwa 16% balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan (DinkesJateng,2014). Salah satu masalah perkembangan anak yang perlu di perhatikan adalah tentang masalah perkembangan personal sosial. Masalah perkembangan personal sosial pada pola asuh anak pra sekolah di antaranya adalah anak tidak mempunyai kemampuan dalam bersosialisasi dan kemandirian mencapai angka 56,61% pada anak usia pra sekolah(Khairul Putriana et al., 2019). Sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum.

Faktor-faktor yang mempengaruhi personal sosial diantaranya faktor genetik dan faktor lingkungan untuk faktor lingkungan diantaranya prenatal dan postnatal salah satu faktor lingkungan personal sosial diantaranya anak yang tidak diberi kebebasan dalam bermain *gadget* dan tidak diberi kebebasan *gadget*. Dalam bergaul yang menyebabkan perkembangan personal sosial tidak kendali seperti halnya orang tua memberi kebebasan memberi *gadget*. Seperti halnya handphone, laptop, Ipad(Sari & Mitsalia, 2016).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor (Manumpil et al., 2015).

Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi

sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam sehari dan anak umur 6- 18 tahun dibatasi 2 jam saja sehari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius (Anggraeni, 2019).

Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah (Wahyu Novitasari, 2013). Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain penurunan konsentrasi, menghambat perkembangan motorik, malas menulis dan membaca, penurunan kemampuan bersosialisasi, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat, dan menghambat kemampuan berbahasa (Khairul Putriana et al., 2019).

Penggunaan *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* misalnya lupa makan, lupa mandi, anak mengabaikan teguran-teguran dari sekitar dan anak kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya ataupun orang lain (Nurhakim, 2015).

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2014, pengaksesan internet paling banyak dilakukan melalui Smartphone, yaitu 70,1%, personal notebook 45,4%, PC rumah 41%, personal Notebook 5,6%, tablet 3,4%, dan sisanya tidak memiliki perangkat pribadi sebanyak 1,3% (APJII, 2014).

Penelitian(Viandari & Susilawati, 2019) (55,5%) menyatakan bahwa *gadget* memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial anak, mulai dari anak lebih suka bermain dan menghabiskan waktu dengan *gadget*, sehingga kurangnya minat siswa untuk belajar, anak menjadi lebih emosional, sedikit mengalami keterlambatan berbicara, kurang mampu bersosialisasi, serta kurang responsif terhadap orang tuamaupun keluarganya. (33,3%) mengemukakan bahwa *gadget* mampu menjadikan anak lebih *high tENCHologi*, cepat menyerap informasi, lebih awal mengenal angka, warna, permainan seusianya, bahasa Inggris, dan menjadi pintar bernyanyi. Sebanyak 2 responden lainnya (11,1%) mengungkapkan bahwa *gadget* memberikan pengaruh yang seimbang.

Hasil jumlah anak di Indonesia berdasarkan kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020 sejumlah TK tahun sebanyak 3.655.385 Jiwa , sedangkan jumlah di Provinsi Jawa Tengah 592.993 Jiwa, di Dinas Pendidikan Klaten Tahun 2020 sejumlah anak usia TK 19.592 Jiwa. Jumlah pelayanan kesehatan balita tahun 2020 60.019 92.71% (Dinkes, 2020). Jumlah cakupan kesehatan deteksi tumbuh kembang anak prasekolah (60-71) tahun 2018 654 jiwa (93,56%), sedangkan untuk tahun 2019 anak prasekolah (60-71 bulan) 367 jiwa (100%) (Puskesmas Cawas II).

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat hasil bahwa *gadget* memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial anak. Hasil studi pendahuluan pada tanggal 5 April 2021 yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak desa Pogung dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa orang tua siswa tersebut menyatakan memfasilitasi *gadget* untuk anaknya dan 5 (50%)orang tua menyatakan anak masih dibantu dalam berpakaian dan 5 (50%) orang tua menyatakan anak masih dibantu dalam gosok gigi. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah

Permasalahan tersebut di atas membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai kaitan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah. Sehingga dalam penelitian ini diajukan judul “Hubungan Penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Pogung.

B. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan tersebut di atas membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai kaitan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah. Sehingga dalam penelitian ini diajukan judul “Hubungan Penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di Taman Kanak-kanak desa Pogung. Berdasarkan Latar belakang masalah, pertanyaan penelitian yang ingin diteliti penulis yaitu “ Adakah Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak PraSekolah ?”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Pogung.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden meliputi umur anak, jenis kelamin, pendidikan orang tua, pekerjaan orangtua yang mempunyai anak usia prasekolah di Taman kanak-kanak Desa Pogung.
- b. Mengetahui penggunaan *gadget* anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Desa Pogung
- c. Mengetahui perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di Taman kanak-kanak desa Pogung

- d. Menganalisis Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Taman Kanak-Kanak Desa Pogung

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi atau informasi dan menambah pengetahuan khususnya dalam keperawatan anak mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di Taman Kanak-kanak Desa Pogung

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti terkait Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam pengembangan keilmuan khususnya ilmu keperawatan anak.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi, bahan pustaka dan informasi baru khususnya bagi mahasiswa keperawatan Stikes Muhammadiyah Klaten tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah.

c. Bagi Institusi Kesehatan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan dalam memberikan tindakan informatif dan preventif yang lebih baik untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak prasekolah dan mencegah berperilaku *delayed* pada perkembangan personal sosial

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian Selanjutnya untuk lebih memperhatikan faktor lain seperti faktor

perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosional pada anak prasekolah

e. Bagi Responden Orang Tua

Keluarga disarankan untuk memperhatikan penggunaan *gadget* (durasi) pada saat anak dirumah dengan cara memperhatikan konten *gadget* yang ditonton pada anak, mengalihkan perhatian anak dengan cara melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk megajak beraktivitas (olahraga, bermain music, dll) dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

E. KEASLIAN PENELITIAN

Penelitian tentang perkembangan personal sosial anak antara lain:

1. Listia & afroh (2020) mengenai Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Sosial emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta.

Rancangan penelitian adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap sosial emosional anak usia pra sekolah yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam. Lokasi penelitian di TK Raudhatul Athfal Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Pengolahan data kualitatif dilakukan transkripsi, koding dan disajikan dalam bentuk teks secara naratif. Intensitas rata-rata penggunaan *gadget* lebih dari satu jam per hari, Sosial Emosional anak seperti anak marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan *Gadget* memberikan pengaruh pada Perkembangan social emosial anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah perlu. Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *Gadget* dengan social emosional anak usia pra sekolah.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada sampel penelitian dan variabel independent. Penelitian yang dilakukan Listia dan afroh(2020) menggunakan tidak ada sampel penelitian dan variabel dependentnya adalah intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan ibu dan anak sebagai sampel penelitian dan variabel dependentnya adalah perkembangan personal sosial. Adapun persamaannya pada metode penelitian. Metode penelitiannya sama-sama menggunakan cross sectional study.

2. Adevia Maulida (2018) mengenai Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal

Jenis penelitian ini survei analitik, dengan Rancangan penelitian observasional dengan pendekatan prospektif. Responden yang diteliti adalah anak usia 3-6 tahun, dengan jumlah 71 responden. Analisis yang digunakan adalah Man Whitney. Penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah dapat memberikan dampak yang negatif pada anak usia pra sekolah jika dilakukan secara berlebihan sehingga sebaiknya orang tua membatasi penggunaan *gadget* yaitu pada waktu-waktu tertentu saja dan menyarankan anak untuk bermain dengan teman sebayanya sehingga tidak mengalami gangguan perkembangan psikosial anak. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada sampel penelitian dan variabel independent. Penelitian yang dilakukan khairul (2019) menggunakan 71 populasi penelitian dan variabel dependentnya adalah intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan ibu dan anak sebagai sampel penelitian dan variabel dependentnya adalah perkembangan personal sosial.

3. Wahyu & nurul (2016) mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Sampel pada penelitian ini sebanyak 37 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikan $\alpha=5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada sampel penelitian dan variabel independent. Penelitian yang novita & nurul(2016) menggunakan 37 populasi penelitian dan variabel dependennya adalah intensitas penggunaan gadget, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan ibu dan anak sebagai sampel penelitian dan variabel dependent-nya adalah perkembangan personal sosial

4. Tria & Amy (2016) mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Survey Analitik dengan metode Case Control. Populasinya adalah wali murid TKIT Al Mukmin. Teknik pengambilan sampelnya adalah total sampling dengan sampel 38 responden, teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan wawancara. Analisa yang digunakan adalah chi square, kemudian dilakukan perhitungan Odd Ratio untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut. 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 pra sekolah di TKIT Al Mukmin. Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan cara kuesioner dan DDST II, subjek, jenis penelitian