

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan masa awal yang kreatif dan produktif yang ditandai dengan berbagai macam perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa, berbicara dan mulai tumbuhnya kemampuan untuk bersosialisasi dalam persiapan memasuki dunia luar, terutama untuk masuk ke dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak (Noorlaila, 2010).

Pada usia 3-6 tahun dapat disebut dengan masa kanak-kanak awal atau masa pra sekolah dan dalam periode ini disebut dengan masa *golden age* karena merupakan masa yang paling penting untuk masa pertumbuhan dan perkembangan anak (Gunarsa, 2008). Dalam masa ini anak akan menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, dalam usia ini anak memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya (Maulida, 2013).

WHO (*World Health Organization*) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak usia prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan seperti, keterlambatan motorik, bahasa dan perilaku sosial dan angka tersebut semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir (Widati, 2012). Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2013) menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebesar 12,4% dan perkembangan motorik halus sebesar 9,8%. (Rosmiyati, 2017). Di Indonesia sekitar 5% hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data jumlah

kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui secara pasti, namun diperkirakan anak yang berusia dibawah lima tahun sekitar 1% hingga 3% nya mengalami keterlambatan perkembangan umum (IDAI, 2013).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah riwayat pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan lingkungan tempat tinggal. Perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat dimanapun anak berada (Hurlock, 2002). Usia prasekolah merupakan usia yang rawan mengalami gangguan perkembangan. pada usia ini anak bisa diarahkan ke arah yang positif atau ke arah yang bisa membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang di perlukan oleh anak tersebut.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah kebiasaan penggunaan *gadget*. Saat ini *gadget* menjadi salah satu alat yang sangat di gemari oleh anak – anak karena cara penggunaannya yang semakin mudah, Seiring berkembangnya teknologi, kini *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun menjadi lebih mudah untuk mengaksesnya, (Iswidharmanjaya, 2014). Maka dari itu, penggunaan gadget perlu pengawasan yang tepat oleh orang tua dan pembatasan dalam penggunaannya.

*Gadget* merupakan media elektronik yang diciptakan untuk mempermudah individu saling berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Pada era globalisasi, teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang

sangat pesat. Kemampuan pemahaman teknologi ini dijadikan sebagai indikator kemajuan sebuah negara (Buhal, 2000).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), yang bekerja sama dengan Lembaga Polling Indonesia (LPI), mencatat pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 mencapai 132,7 juta dan peringkat pertama pengguna internet di Indonesia berada di Pulau Jawa, yaitu sebanyak 86,3 juta orang atau sekitar 65% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016). Selain itu, dari sisi usia pengguna internet terbanyak datang dari kelompok usia 25-29 tahun dan 35-39 tahun, yang masing-masing berjumlah 24 juta pengguna. Berikutnya, usia 20-24 tahun sebanyak 22,23 juta pengguna, kelompok usia 15-19 tahun mencapai 12,5 juta dan kelompok usia 10-15 tahun sebanyak 768 ribu (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016). Namun demikian, tidak ada informasi yang menyebutkan jumlah pengguna internet pada anak usia dibawah 10 tahun, maupun pada anak usia prasekolah.

Saat ini, tidak jarang orang tua memberikan gadget untuk anaknya berawal dari cara pengalihan yang dilakukan oleh orang tua maupun anggota keluarga dengan cara memperlihatkan sebuah video atau game yang sangat digemari oleh anak dengan harapan anak menjadi tenang, tidak rewel dan tidak mengganggu kesibukan atau aktivitas orang tua atau anggota keluarga di rumah. Secara tidak langsung, cara pengalihan seperti itu telah mengenalkan *gadget* pada anak yang dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget* (Rahma, 2014).

Namun, penggunaan *gadget* pada anak yang tidak diberi batasan atau pengawasan yang tepat dapat menimbulkan dampak negatif pada anak. Menurut Upadhyay, Jesudass dan Chitale (2014), salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* adalah mengabaikan kehidupan sosial. Akibatnya, kemampuan dalam berinteraksi dan berkomunikasi menjadi kurang karena mereka menjadi introvert dan tidak sabar.

Menurut Starburger (2011), seorang anak sebaiknya berada di depan layar dalam kurun waktu kurang dari 1 jam setiap harinya. Dalle dkk (2015) menyarankan agar anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar dengan media *gadget*, anak usia 3-5 tahun, penggunaan *gadget* dibatasi hanya 1 jam per hari, dan pada anak usia 6-18 tahun penggunaan dibatasi 2 jam per hari. Namun pada kenyataannya, banyak anak yang menggunakan *gadget* 4-5x lebih banyak dari waktu yang telah direkomendasikan.

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian yang mirip dengan peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & latifa, 2019). Menurut hasil penelitian dari Rahmawati & latifa (2019) yang berjudul "*The Effect of Mother-Child Interaction and Maternal Gadget Use on Child's Gadget Addiction in Preschool Children*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi ibu-anak berada pada kategori sedang (62,5%) dengan skor rata-rata 61,9. Persentase tertinggi aktif digunakan adalah kategori rendah dan persentase tertinggi diabaikan pada kategori sedang. Sedangkan tingkat kecanduan gadget anak termasuk dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 20,5. Berdasarkan hasil uji regresi berganda bahwa penggunaan gadget ibu secara aktif berpengaruh terhadap

peningkatan kecanduan gadget anak, sedangkan interaksi ibu-anak yang tinggi dapat menurunkan tingkat kecanduan gadget anak.

Menurut hasil penelitian dari Setiawati dkk (2018) yang berjudul “*The Effect of Gadget on Children's Social Capability*” hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak bermain gadget dengan durasi > 60 menit sehari, sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial emosional yang baik yaitu sekitar 60.61%. Hasil uji korelasi Chi-Square antara durasi gadget dengan perkembangan sosial emosional diperoleh p-value 0,011 ( $p < 0,05$ ) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung.

Pada masa pandemi covid-19 saat ini, yang mengharuskan anak belajar dari rumah, menjadikan penggunaan *gadget* adalah salah satu hal yang wajib untuk menunjang keperluan belajar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan berdasarkan wawancara, salah satu yang menerapkan pembelajaran dari rumah adalah TK Dharma Wanita Persatuan 05 Bangil, selama masa pembelajaran daring, kepala sekolah dari TK Dharma Wanita 05 Bangil mendapat banyak keluhan dari wali murid yang mengatakan bahwa anaknya sekarang ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak juga berdampak pada perkembangan psikososial anak sendiri, yaitu menghambat interaksi sosial anak dimana anak menjadi kurang bersosialisasi dengan orang sekitarnya, dan anak menjadi kurang aktif

dalam melakukan kegiatan seperti bermain dengan teman sebaya, berlari, melompat, mewarnai, layaknya kegiatan anak pada umumnya untuk menunjang proses perkembangannya karena anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Hal ini menyebabkan terjadinya gangguan pada perkembangan psikososial anak sehingga penggunaan *gadget* pada masa pandemi ini sangat berpengaruh pada perkembangan psikososial anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Pra Sekolah” di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Bangil.

Pada Studi pendahuluan yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Bangil pada tanggal 11 Januari 2021 di Kab Pasuruan. TK tersebut mengasuh dua jenjang yaitu Kelompok TK A dan Kelompok TK B. Pada Kelompok TK A rentang usia murid di kelompok ini adalah sekitar 4-5 tahun dengan jumlah 17 murid. Sedangkan pada Kelompok TK B rentang usia murid di kelompok ini sekitar 5-6 tahun dengan jumlah murid sebanyak 43 murid. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa sebagian besar muridnya menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari dengan prosentase sebesar 85%. Untuk memudahkan dalam pengambilan data, dengan ini peneliti akan membuat penelitian pada kelompok TK B untuk menjadi responden penelitian. Untuk jumlah responden sendiri, peneliti memutuskan untuk hanya meneliti 35 responden saja dengan pertimbangan karena saat ini

sedang masa pandemi covid-19, maka untuk mengurangi banyaknya interaksi dengan lebih banyak orang, peneliti memutuskan hal tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “ Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial prasekolah?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pra sekolah.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.
2. Mengetahui perkembangan psikososial pada anak prasekolah.
3. Menganalisa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pra sekolah.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan dan referensi pengembangan ilmu keperawatan mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

## **1.4.2 Manfaat Praktis**

### **1. Manfaat Bagi Orang Tua**

Memberikan tambahan informasi kepada orang tua mengenai dampak yang terjadi terhadap perkembangan psikososial anak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Sehingga orang tua dapat mengambil sikap serta mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak lebih baik lagi.

### **2. Manfaat Bagi Anak**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi kepada anak dampak yang terjadi terhadap perkembangan psikososial anak apabila menggunakan *gadget* tanpa batas waktu yang telah direkomendasikan.

### **3. Manfaat Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak prasekolah.