

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi: meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Pada usia prasekolah (terutama mulai usia 4 tahun), perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya (Yusuf, 2017). Secara umum anak yang dikatakan perkembangan sosialnya baik adalah anak yang dapat melakukan kerjasama, persaingan sehat, kemampuan berbagi simpati, empati, dan bersahabat (Jahja, 2011).

Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018 diketahui bahwa tingkat perkembangan anak usia 36-59 bulan secara literasi perkembangannya mencapai 64,6%, tingkat perkembangan sosial emosional sebanyak 69,9%, tingkat perkembangan fisik sebanyak 97,8%. Hal tersebut menunjukkan ketidakseimbangan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Idealnya, pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dicapai secara optimal dan seimbang antara perkembangan fisik, sosial emosional dan literasi (kognitif).

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu keluarga, kematangan, status sosial ekonomi, pendidikan, kapasitas mental (emosional dan intelegensi) (Baharuddin, 2017). Namun selain faktor tersebut, perangkat digital dianggap juga mampu mengganggu tahapan perkembangan anak. Pengalaman tidak langsung yang diberikan oleh perangkat digital membuat jiwa anak menjadi hampa, mengurangi kesempatan anak untuk berbagi rasa dengan orang lain, dan menghambat kemampuan bersosialisasi pada anak (Yee-Jin, 2013). Kita ketahui bahwa anak-anak sekarang makin piawai mengoperasikan *gadget*, namun kepiawanan tersebut bisa mengarah pada kecanduan, sebab mereka akan tantrum jika perangkat elektronik diambil oleh orang tuanya. Waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak larut dengan *gadget*, yang sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan disekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses bersosialisasi (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Di era globalisasi banyak anak terpengaruh dengan kemajuan teknologi yang mengakibatkan perkembangan anak menjadi terganggu. Salah satu teknologi yang di sukai anak adalah gadget. Gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Anak-anak banyak yang sudah mengenal berbagai bentuk gadget seperti komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone. Menurut penelitian American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasikan untuk mencegah pemaparan media pada anak dibawah 2 tahun (Chassiakos et al., 2016). Sedangkan

menurut Sigman (2010) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Lembaga riset Childwise yang berbasis di Inggris melakukan riset dan mengungkapkan bahwa anak masa kini rata-rata menghabiskan waktu 6,5 jam per hari untuk beraktivitas dengan *gadget*-nya (Fajrina, 2015). Sedangkan prevalensi penggunaan internet dewasa ini memiliki angka yang cukup besar. Menurut survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan mulai tahun 1998 sebanyak 0,5 juta jiwa hingga pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta pengguna internet dan terus mengalami kenaikan pada tahun 2017 sebesar 143,26 juta jiwa. Penggunaan internet ini diakses menggunakan *smartphone* sebanyak 44,16 persen, diakses melalui komputer sebanyak 4,49 persen, dan 39,28 persen menggunakan komputer dan *smartphone*. Hasil yang diperoleh dari hasil survei oleh APJII ini diketahui bahwa sebagian besar dari masyarakat Indonesia sudah menggunakan *gadget* (APJII, 2017).

Hasil penelitian dari Adliya (2017) tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini menunjukkan hasil bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Novitasari & Khotimah (2016)

yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2019 di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang di dapatkan hasil bahwa dari 5 responden orang tua wali murid yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* terutama *handphone*. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa hampir semua responden mengatakan anaknya suka menggunakan aplikasi youtube untuk menonton video/kartun anak-anak. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari 15 menit hingga ada yang sampai 6 jam dalam sehari. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada orang tua murid didapatkan 40% anak bermain gadget kurang dari 1 jam dalam sehari, 60% anak bermain *gadget* lebih dari sama dengan 1 jam dalam sehari. 2 responden yang anaknya bermain gadget lebih dari 1 jam mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal *gadget*, bahkan ada yang pernah membanting HP ketika si anak marah. Dan ketika anak sudah asyik bermain *gadget*, seringkali anak mengabaikan nasehat dan menunda perintah orang tua untuk mandi ataupun makan. Selain itu anak sering mengabaikan orang-orang disekitar ketika asik dengan *gadgetnya*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan masih tingginya durasi penggunaan gadget anak yang menimbulkan dampak pada sosial anak pra sekolah.

Bidan mempunyai peran penting untuk memberikan penyuluhan kepada orangtua tentang dampak bermain gadget pada anak usia dini secara berkesinambungan. Untuk meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan sosial, orangtua dapat memberikan permainan yang edukatif kepada anak dan pendampingan anak saat bermain serta mengatur atau membatasi anak dalam bermain gadget sehingga tidak kecanduan oleh gadget yang dapat memberi dampak buruk bagi anak.

Masalah penggunaan gadget pada anak usia dini perlu diperhatikan, kedekatan anak dengan gadget dirasa menjadi ancaman untuk perkembangan khususnya perkembangan sosial bagi anak. Perkembangan sosial sendiri penting agar anak memiliki keterampilan berkomunikasi, keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain dan memiliki etika serta tata krama yang baik. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang dianggap penting untuk dikembangkan sebagai bekal kehidupan sekarang dan masa yang akan datang dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

Adakah Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi bermain gadget pada anak pra sekolah (4-6) tahun.
- b. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak prasekolah (4-6) tahun.
- c. Menganalisa hubungan durasi bermain gadget terhadap perkembangan sosial pada anak pra sekolah (4-6) tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Mengetahui hubungan hubungan durasi bermain gadget terhadap perkembangan sosial pada anak pra sekolah (4-6) tahun sehingga dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan untuk penelitian berikutnya.

b. Bagi Institusi

Menambah kepustakaan mengenai hubungan hubungan durasi bermain gadget terhadap perkembangan sosial pada anak pra sekolah (4-6) tahun sehingga dapat memberikan masukan bagi peneliti di masa mendatang.