

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan, dan (4) manfaat. Berikut ini masing-masing sub bahasan tersebut.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, sebagai sarana penunjang semua aktifitas manusia dari anak-anak sampai dewasa. Menurut Farida Mayar (2013) mengatakan “Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Ia mengartikan bahwa perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral dan tradisi: Meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain *gadget* seperti game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar dan bahkan untuk makanpun harus disuap.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media paling banyak di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia Pemakaian media *gadget* pada anak berusia 5-12 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015

ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun keatas mengaku bahwa anak-anak mereka games menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Sujianti, 2018).

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan- permaian yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak- anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan (Novitasari, 2016)

Berdasarkan pengamatan studi pendahuluan di Desa Gondowangi penggunaan *gadget* pada anak sering menimbulkan beberapa kasus yang terjadi, anak sering menangis atau marah jika dilarang bermain *gadget* selain itu anak kurang berinteraksi dengan keluarga atau orang lain dan memilih untuk bermain *gadget*. Dengan kondisi demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap perilaku anak, dampak yang sangat diras dikalangan anak sekolah yaitu dibidang sosial yang menunjukkan terhadap kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.

Melihat kasus atau fenomena tersebut, maka penulis dapat menarik judul Karya Tulis Ilmiah Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Di Desa Gondowangi Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belg diatas, maka peneliti dapat menarik rumusan masalah "Bagaimana dampak dari peggungan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah ?"

1.3 Tujuan Studi Kasus

Tujuan dari studi kasus ini adalah untuk mengetahui tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang berarti bagi perkembangan ilmu keperawatan anak terutama pada perkembangan sosial anak usia sekolah akibat dampak dari penggunaan *gadget*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Subyek

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan gambaran kepada orang tua mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak, sehingga orang tua lebih melakukan pengawasan pada anak yang mengalami kecanduan *gadget* dan dapat menjadi bahan evaluasi orang tua sehingga mampu meningkatkan dampak positif serta mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya pada bidang keperawatan anak yang berkaitan dengan pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia sekolah.

c. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi kepustakaan institusi Poltekkes Kemenkes Malang terutama tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah.