

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Istilah *Gadget* ditemukan didalam bahasa Inggris dengan arti sebagai suatu kumpulan dari beberapa elektronik dengan tujuan yang khusus. *Gadget* mulai meningkat dengan laju dengan berbagai fungsi dan tujuan pemanfaatannya, serta terdiri dari beberapa jenis yang beragam, seperti *smartphone*, *netbook*, *tablet*, dan lain sebagainya.<sup>(1)</sup> *Gadget* ialah sekumpulan alat canggih dengan fitur yang beragam berupa sajian informasi-informasi mengenai sosial, pendidikan, berita, budaya, dan lainnya untuk menjadikan kehidupan yang lebih mudah.<sup>(2)</sup> Oleh karenanya fungsinya *gadget* membuat banyak kalamannya menjadi tertarik untuk menggunakannya karena berbagai konten dan fitur dapat dilihat dan didengar dengan leluasa serta dapat menghubungkan antar sesama penggunanya<sup>(3)</sup>

Perkembangan teknologi *gadget* terus meningkat dimasyarakat diberbagai kalangan usia. Di Indonesia penggunaan *gadget* tingkat pertumbuhannya meningkat dengan cepat. Pernyataan ini sesuai dengan survey yang mengatakan prediksi penggunaan internet di Indonesia lebih tinggi dari jumlah penduduknya. Sebagaimana yang diketahui jumlah penduduk di Indonesia sendiri adalah 260 juta orang, yang mana jumlah ini sangat besar untuk menjadi pasar teknologi digital.<sup>(4)</sup> Survei riset yang dilaksanakan dikota Bengkulu lewat *polling* saluran televisi *Channel News* memperlihatkan bahwa total 47% dari orang tua melaporkan bahwa kebanyakan anak mereka menghabiskan waktu sepanjang hari didepan layar *gadget* beberapa mengakses *Youtube*, *game*, dan memakai selaku sarana belajar contoh *coloring*, dan lain-lain. Sementara total 43% melaporkan bahwa anak mereka sudah mempunyai jalinan perasaan dengan perangkat *mobile* yang dipunyai contoh menangis, marah apabila *gadget* mereka disita. Kebanyakan anak pada survei tersebut menghabiskan waktunya sekitar 3 jam perhari didepan layar *gadget*. Livingstone menemukan bahwa Kebanyakan mereka bermain *games*, menonton *Youtube*, serta berinteraksi di sosial

media. <sup>(5)</sup> Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Houtshite pada bulan januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif Smartphone dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Parahnya lagi, ditahun 2020, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya jumlah Smartphone yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu smartphone. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa penggunaan Smartphone/Gadget pada kategori usia anak pra sekolah dan remaja juga mengalami peningkatan.<sup>(6)</sup> Sejumlah kejadian yang viral tentang gangguan kejiwaan (emosional, mental, serta sikap) yang dirasakan anak karna kegemaran *gadget* ialah persoalan yang perlu diwaspadai oleh tiap orang tua yang memiliki anak khususnya umur pra sekolah yang selalu bermain *gadget*. Dalam menjauhinya harus dilaksanakan penemuan awal didalam pengukuran status mental serta emosional anak sejak dini pada umur 3-6 tahun.<sup>(7)</sup>

*Gadget* memiliki pengaruh yang positif serta negatif. Khususnya anak usia dini untuk dapat mengasah pemahaman. Menurutnya Fazree (2018) teknologi merupakan sesuatu yang murah dan mudah diperoleh sehingga mempengaruhi budaya, mulai dari generasi muda hingga tua dan termasuk anak usia dini.<sup>(8)</sup> Dampak negatif penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, meliputi gangguan otak, mata, tangan, tidur tidak teratur, kesepian, potensi kekerasan, kreatifitas yang memudar, terkena radiasi. Pemakaian *gadget* yang tidak sesuai untuk anak usia dini akan menyebabkan ketagihan kepada penggunaanya. Peningkatan jumlah jam penggunaan *gadget* menyebabkan kemerosotan pada pembelajaran.

Hawdi menerangkan bahwa anak berumur 3-6 tahun diketahui dengan masa pra sekolah karna anak mulai menyiapkan dirinya untuk terjun ke dunia sekolah lewat grup bermain. Makanya, anak-anak akan lebih aktif, selalu bermain, mempunyai kekuatan, rasa penasaran tinggi serta tidak takut melaksanakan hal-hal baru. Sebelumnya anak memperoleh pendidikan informal dari orang tua serta keluarga, akan mulai menngetahui lingkungan luar rumah serta berjumpa seumurannya untuk

bersosialisasi. Menurut Yusuf, anak prasekolah ialah tahap-tahap pertumbuhan individu kurang lebih 2-6 tahun. Periode perkembangan anak yang sangat sensitif selaku masa anak usia dini yang biasa dinamakan *the golden age*. Sebuah faktor pertumbuhan kecerdasan dimasa ini berupa kecerdasan emosi, intelektual, spiritual serta sosial mendapati pertumbuhan cepat yang akan mendampaki serta memastikan pertumbuhan anak berikutnya.

Diantara tahapan-tahapan perkembangan anak yang harus dilalui adalah pertumbuhan sosial serta emosional. Pertumbuhan sosial pada anak prasekolah ialah pertumbuhan sikap anak didalam beradaptasi dengan norma-norma yang ada didalam masyarakat dimanapun mereka tinggal. Jika seorang anak mendapati gangguan pada pertumbuhan sosialnya, ditakutkan anak akan mendapati kesusahan didalam adaptasi dirinya, khususnya dengan beban-beban kelompok, independensi anak didalam berpikir serta bertindak, dan yang krusial ialah gangguan didalam pembentukan persepsi diri dari seorang anak.<sup>(8)</sup> Pertumbuhan emosional anak prasekolah adalah perasaan yang muncul saat seseorang berada didalam sebuah situasi yang diklaim perlu oleh individu tersebut. Emosi diwakili oleh sikap yang mengekspresikan kenyamanan ataupun ketidaknyamanan atas situasi ataupun ikatan yang sedang dirasakan. Emosi bisa berupa perasaan gembira, khawatir, marah serta lainnya.<sup>(9)</sup>

Perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah krusial untuk ditumbuhkan akibat kemahiran anak didalam mengendalikan emosi serta berhubungan sosial dengan orang lain yang diperlukan saat anak mengunjungi lingkungan disekelilingnya. Pertumbuhan sosial emosional pada anak pra sekolah adalah peralihan sikap yang berkepanjangan serta terpadu dari aspek genetik serta lingkungan dan berkembang secara individual baik kuantitatif ataupun kualitatif yang mencakup beragam aspek; rasa tanggung jawab untuk diri pribadi, kesadaran diri, serta perilaku prososial. Adanya kemahiran tersebut anak akan mudah beradaptasi serta mendukung anak dalam mengetahui jati diri serta tugasnya didalam kehidupan nyata.<sup>(10)</sup>

Kebiasaan anak dalam bermain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan pada anak. Pemakaian *gadget* secara berkelanjutan akan berpengaruh buruk untuk pola sika anak didalam hari-harinya, anak-anak yang condong berkesinambungan memakai *gadget* akan sangat bergantung serta selaku aktivitas yang perlu dilaksanakan oleh anak dalam efisiensi sehari-hari. Hal tersebut membahayakan karna memiliki dampak terhadap peningkatan sifat konsumtif pada anak-anak. Oleh karna itu, orang tua perlu memberikan perhatian khusus anak-anaknya dlam pemakaian *gadget*.<sup>(8)</sup> Anak yang mempunyai kemampuan sosial yang bagus juga lebih mudah untuk aktif dalam beraktivitas, hal krusial didalam pertumbuhan anak ketika masa prasekolah ialah penggunaan bahasa yang sesuai untuk mengekspresikan diri mereka dan mempermudah interaksi sosial mereka dengan berbicara terhadap sekelilingnya.<sup>(4)</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan Oleh Zubidah mengkaji kaitan waktu pemakaian *gadget* atas pertumbuhan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Hasilnya memperlihatkan bahwa total 51,2% anak memakai *gadget* dengan waktu >1 jam per hari serta 52,4% anak mempunyai pertumbuhan sosial. Selain itu ada kaitan yang signifikan antara waktu pemakaian *gadget* atas pertumbuhan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

Riset yang dilakukan oleh Adevia Maulidya (2018) dengan hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat dampak antara waktu pemakaian *gadget* dengan Masalah Mental Emosional pada anak pra sekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal. Riset ini tidak sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh Setiawati memperlihatkan bahwa mayoritas anak menggunakan *gadget* dengan durasi > 60 menit per hari yaitu sekitar 60,61%, jenis *gadget* yang digunakan berupa *smartphone/handphone* 84,85%, dan aplikasi yang sering digunakan adalah *game* (66.67%) dan *game* yang dimainkan dalam bentuk *game* edukasi (60.61%). Berdasarkan hasil penelitian terdapat 60,61% atau sebanyak 20 anak mempunyai pertumbuhan emosi sosial baik karna mayoritas anak di TK PGRI 2 Rangkasbitung lebih banyak memanfaatkan kecanggihan *gadget*

kearah yang lebih positif seperti mengetahui angka, mengenal binatang, warna, dan berkomunikasi saat berjauhan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengetahui bahwa *gadget* berdampak pada perkembangan sosial emosional anak usia pra sekolah. Makanya, peneliti tertarik untuk melaksanakan riset terkait “Studi Literatur: Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak prasekolah.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Melihat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Melihat pertumbuhan sosial emosional anak pra sekolah
2. Melihat pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Untuk Institusi Pendidikan**

Diinginkan bisa memperbanyak pengetahuan, pengalaman, dan wawasan serta bahan referensi dalam kajian keperawatan anak terkait pengaruh *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak pra sekolah.

### **1.4.2 Untuk Orang Tua**

Diinginkan bisa menambah pengetahuan orang tua untuk memperhatikan penjagaan kepada anak.

### **1.4.3 Untuk Peneliti Selanjutnya**

Diinginkan bisa dibuat selaku bahan rujukan serta referensi untuk peneliti berikutnya tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah.

#### **1.4.4 Bagi Profesi Perawat**

Diinginkan bisa selaku bahan evaluasi untuk perawat dalam melaksanakan tugas dalam segi pelayanan dikeperawatan anak