

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia prasekolah merupakan periode dimana anak cepat bertumbuh dan cepat mengalami perubahan dalam pola kebiasaan sehari-hari (Tanjung, 2017). Usia prasekolah ialah dimana masa peka perkembangan aspek sosial anak. Masa ini merupakan masa awal perkembangan kemampuan anak yang sangat diperlukan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal (Suharyani, 2010). Anak pada masa prasekolah memiliki potensi yang besar untuk segera berkembang, potensi tersebut akan berkembang apabila dilatih atau digunakan sesuai dengan perkembangan anak tersebut. Apabila tidak digunakan dengan sesuai dapat mengganggu perkembangan motorik kasar & halus, bahasa, serta perkembangan sosial dan emosi (Lindawati, 2013). Hurlock (dalam Trisnawati, 2013) menyatakan bahwa seorang anak ketika akan memasuki usia anak prasekolah harus memiliki kecerdasan dan keterampilan motorik, tetapi bukan hanya itu kemampuan sosialisasinya dalam berperilaku dengan teman sebaya di lingkungan sekolah juga sangat dibutuhkan. Pada anak usia prasekolah aspek kemampuan sosial anak berkembang lebih cepat dan mudah diamati karena pada tahap ini anak mulai belajar berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan.

Angka kejadian yang diperoleh dari World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (Depkes RI, 2010).

Kemampuan sosial merupakan hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya (Febriani, 2014). Masalah yang ditemukan dilapangan yaitu anak-anak masih belum menunjukkan kemampuan sosial, misalnya anak tidak bekerja sama saat diberi tugas kelompok karena anak terlihat sibuk sendiri, anak tidak memiliki sikap gigih dalam mengerjakan tugas hal ini dilihat saat anak diberi pertanyaan, anak cenderung diam dan tidak bersemangat, anak kurang tepat dalam mengekspresikan emosi sesuai suasana misalnya saat anak memiliki kesalahan maka guru akan menegur tetapi anak mengekspresikan emosinya dengan tertawa bukan dengan wajah sedih, anak cenderung tidak menghargai hasil karya temannya misalnya anak memberi ejekan kepada anak yang belum bisa mewarnai seperti hasil karyanya (Astuti, 2015). Dalam penguasaan kemampuan diharapkan pada masa pra sekolah mampu mengantarkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan dan mempersiapkan anak untuk menjalani kehidupan yang akan datang (Rasyid dalam Ismiriyam, 2017).

Kemampuan sosial diartikan sebagai kesanggupan anak dalam hubungan sosial dengan cara berinteraksi dengan orang-orang disekitar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak berasal dari dalam diri (faktor internal) yakni konsep diri anak dan minat sosial pada teman sebayasedangkan yang berasal dari luar anak (faktor eksternal) yakni teman sebaya, dorongan guru, pendidikan orang tua atau keluarga. Bila konsep diri dari anaknya jelek maka akan membawa mempersulit sendiri kemampuan sosialnya (Ria, 2013). Dari faktor eksternal salah satunya teman sebaya merupakan lingkungan pergaulan seorang anak. Melalui berinteraksi dengan teman sebaya, mulailah berkenalan dan bergaul sehingga membentuk suatu kelompok. Dapat dilihat bahwa cara mereka berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebaya dipengaruhi dengan perkembangan yang mulai modern menggunakan alat komunikasi seperti gadget. Adanya pergaulan teman sebaya dapat mempengaruhi intensitas penggunaan dan pemanfaatan gadeget (Setyawan, 2017). Begitupun dengan faktor eksternal dari orang tua yang sibuk bekerja di luar sehingga memberikan anaknya fasilitas gadget, karena sebageaian beralasan bahwa anak meraka akan aman berada di dalam rumah, walaupun pada hakikatnya gadget menyebabkan anak akan kehilangan ketrampilan sosial untuk berinteraksi dengan orang lain dan akan kehilangan kegembiraan saat bersama keluarga (Sari, 2016).

Maraknya pengguna gadget berdasarkan hasil menurut catatan Internet World Statistics adalah pengguna akses internet terbesar di dunia dengan persentrasinya mencapai 78,6 persen, Indonesia merupakan pasar internet dunia (Sari, 2016). Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS)

yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Menurut Ketua Umum Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) Samuel Abrijani Pangerapan, pada akhir tahun 2014, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta atau meningkat 23% dibandingkan posisi akhir 2013 yang sebanyak 71,9 juta. Secara jumlah, memang mayoritas pengguna internet di Indonesia berada di Pulau Jawa dan Bali, yakni sebanyak 52 juta atau 59%.

Pada tahun 2013 dalam (Kurniawan, 2016) jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2013 yang didominasi oleh penggunaan gadget mencapai 63 juta orang dan sebanyak 20% diantaranya menggunakan game online. Berdasarkan hasil Susenas dalam (Sari, 2016) survei tiga bulan terakhir ada pada anak Indonesia yang mengakses internet dari usia 5-17 tahun, hampir setengahnya 44,66% anak berusia 16-17 tahun, dan proporsi terkecil ialah 0,47% usia 5-6 tahun. Pada studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan TK Aisyiyah di Barata Jaya yang berada di kecamatan Gubeng. Dengan lokasi sekolah berada di daerah sekitar komplek rumah menengah ke atas. Didapatkan hasil dari wawancara dan survei dengan orang tua dan anaknya dari kelas A dan B bahwasanya kemampuan sosial pada anak-anak tersebut kurang sesuai dengan usianya dandidapatkan lagi hasil pendukung dari 80 anak (85%)nyabermain gadget setiap hari. Setiap pulang sekolah beberapa dari anak-anak berkumpul dirumah salah satu temannya untuk bermain gadget bersama dan ada juga yang bermain gadget dirumah masing-masing.

Observasi pada penelitian Nurmasari (2016), anak usia 3-6 tahun frekuensi menggunakan gadget paling sedikit 1-3 hari dalam seminggu, 4-6 hari seminggu

bahkan setiap hari menggunakannya. Durasi dalam menggunakan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Pada penelitian Tanjung (2017), menunjukkan hasil penelitiannya bahwa sebagian anak prasekolah menggunakan gadget > 2 jam setiap hari dan tidak cukup aktif dalam melakukan aktivitas fisik. Frekuensi yang sering memainkan gadget menyebabkan anak akan kehilangan ketrampilan sosial untuk berinteraksi dengan orang lain dan akan kehilangan kegembiraan saat bersama keluarga (Sari, 2016).

Setelah membaca penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan gadget pada anak, peneliti akan melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Sosial Anak Prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya.”

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisa hubungan intensitas penggunaan gadget pada kemampuan sosial anak usia pra sekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi intensitas penggunaan gadget anak prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya

2. Mengidentifikasi kemampuan sosial anak prasekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya
3. Menganalisa hubungan intensitas penggunaan gadget dan kemampuan sosial anak pra sekolah di TK Aisyiyah 20 Surabaya.

1.4 Manfaat Penilitan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pihak sekolah untuk mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak prasekolah yang dapat mempengaruhi kemampuan sosialnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Instansi Terkait

Pihak sekolah dapat melakukan edukasi kepada anak—anak untuk mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak prasekolah.

2. Bagi Institusi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dibidang keperawatan sebagai bahan untuk preventif kesehatan perkembangan maupun kemampuan sosial anak prasekolah khususnya pada perawat anak.

3. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan orang tua memantau dan membatasi penggunaan gadget pada anak prasekolah guna mengurangi intensitas penggunaannya.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini guna mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama menjalani pendidikan dan meningkatkan riset keperawatan tentang pemberian komunikasi, edukasi, informasi (KIE) yang tepat pada orang tua dengan anak usia prasekolah.

5. Bagi Anak Pra Sekolah

Diharapkan setelah adanya penelitian ini, anak pra sekolah mampu bersosialisai dengan lingkungannya dan mampu menggunakan gadget sesuai kebutuhannya.

