

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak prasekolah yaitu anak yang menginjak usia antara 3 sampai 6 tahun. Periode ini anak berada pada pertumbuhan dan perkembangan yang begitu cepat, maka dari itu anak memerlukan rangsangan yang baik secara terus-menerus dari orang-orang di sekitarnya supaya memiliki personalitas yang bermutu di kala yang akan datang (Dewi, 2015).

Berdasarkan ungkapan Mulyasa (2012), anak prasekolah ada di kala keemasan (*the golden age*) dalam perkembangannya dan sekaligus terjadi pemantapan dalam penggunaan fisik dan psikis. Periode ini adalah kala yang baik guna memperluas bermacam potensi serta keahlian yang dimiliki anak diantaranya sosial dan emosi. Gardner dalam buku Yus Anita (2012) mengungkapkan bahwa proses meningkatnya kecerdasan dari 50% menjadi 80% terjadi pada masa anak pra sekolah. Peningkatan ini dapat tercapai maksimal apabila lingkungan sekitar mampu memberikan rangsangan yang tepat kepada anak, tetapi apabila anak tidak mampu memperoleh rangsangan yang tepat maka otak anak tidak akan mampu untuk berkembang dan berfungsi dengan maksimal.

Masalah yang sering ditemui di lingkungan contohnya aktivitas yang bisa mengakibatkan rasa cemas dan marah pada anak. Jika tidak ditangani dengan baik akan mengakibatkan dampak negatif psikologis serta terganggunya perkembangan anak. Anak bisa disebut makmur apabila tidak

mengalami masalah psikologis, contohnya cemas, takut dan yang lainnya (Hidayat, 2009).

Dalam penelitian Rahman (2009) ditemukan macam-macam masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak prasekolah yang sering terjadi yaitu, takut, ledakan amarah, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat sedikit malas dan pasif, jarang ikut berpartisipasi aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan anak saat beraktivitas bersama teman seusianya.

Pada era milenial saat ini, dengan berbagai macam jenis media salah satunya gadget dapat digunakan dengan mudah untuk berinteraksi sosial. Yang dinamakan gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi dan berbagai macam bentuk salah satunya adalah gadget atau smartphone (Osland dalam Effendi, 2013).

Pada era milenial ini laju dari TIK (teknologi informasi dan komunikasi) juga bertambah padat dan pemakaiannya sudah mencakup semua kalangan penduduk dengan bermacam pekerjaan, umur dan tingkatan ilmu (Trinika, 2015). Dahulu, *gadget* hanya digunakan kalangan dewasa untuk berkomunikasi atau urusan pekerjaan dan orang-orang yang memiliki gaji tinggi karena harga *gadget* yang tidak murah. Tetapi saat ini, tidak hanya kalangan tua, namun muda dan anak kecil contohnya anak prasekolah memakai *gadget* dikarenakan orang tua waktunya habis untuk pekerjaan serta harga *gadget* yang berubah dari mahal menjadi terjangkau. Sedangkan, berbagai macam aplikasi yang ada pada *gadget* tersebut bukan cuma aplikasi mengenai pelajaran mengenalkan huruf dan gambar, tapi ada juga aplikasi hiburan, misalnya sosial media, video, dan game. Di kehidupan nyatanya, anak tidak jarang memakai *gadgetnya* guna

bermain game dari pada untuk pelajaran atau bermain di lingkungan sekitar bersama kawan sebayanya (Nurrachmawati, 2014).

Beberapa faktor yang menyebabkan anak usia pra sekolah menggemari gadget pada era milenial ini adalah karena gadget sekarang berbeda jauh dengan produksi awal yang dulunya hanya dapat digunakan untuk telepon dan sms serta tidak menariknya desain yang ada di dalamnya. Berbeda dengan era milenial saat ini gadget berubah menjadi sangat menarik dengan bentuk desain bervariasi ditambah lagi dengan teknologi *touchscreen* yang semakin menarik perhatian anak usia pra sekolah (Constantino, 2014).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak pra sekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Anak sangat mudah dalam memahami *gadget*, maka dari itu anak menjadi mabuk *gedget* karena kecanggihan *gadget* dengan fitur yang ada. Anak yang tidak jarang memainkan *gadget*, akan mengabaikan lingkungannya. Anak akan memihak untuk memainkan *gadget* dibanding berkumpul dengan teman di lingkungan rumahnya, menyebabkan pergaulan sosial dengan masyarakat dan lingkungan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan. Sehingga sosialisasi anak ke masyarakat tidak akan terhubung baik. Sedangkan pergaulan sosial anak akan berlanjut sampai besar. Apabila anak tetap terpana atas kecanggihan *gadget*, lalu pada akhirnya anak akan kerumitan melakukan interaksi dengan orang sekitar (Warisyah, 2015).

Observasi yang telah dilakukan Anggrahini Dewi (2013) kepada beberapa keluarga di Yogyakarta, menunjukkan semenjak memakai *gadget*, anak jadi sulit komunikasi, tidak perhatian, kurang berespon ketika orang tua mengajaknya berbicara, keadaan hati sering tidak beraturan dan tidak memperhatikan perkataan dari orang

tuanya. Sama dengan ungkapan Iswidharmanjaya dan Agency (2014) mengenai dampak buruk pemakaian *gadget* oleh anak adalah saat anak sudah kecanduan *gadget*, anak beranggapan *gadget* bagian dari hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu keeratan antara anak ke orang tua, lingkungan dan kawan sebayanya.

Hasil penelitian Delima (2015) didapatkan hampir semua orang tua (94%) mengatakan anak memakai *gadget* untuk memainkan game. 63% menggunakan waktunya maksimal 30 menit untuk sekali memainkan game. 15% memainkan game 30 - 60 menit dan yang lainnya anak bisa memainkan game lebih satu jam.

Penelitian Rideout (2013) menghasilkan data anak umur 2 - 4 tahun menggunakan waktunya memainkan *gadget* dalam 1 jam 58 menit setiap harinya dan umur 5 - 8 tahun menggunakan waktunya memainkan *gadget* dalam 2 jam 21 menit per hari. Berlawanan terhadap ungkapan yang dikemukakan oleh Starburger (2011) anak diperbolehkan memainkan *gadget* < 1 jam per hari. Ini sejalan dengan teori Kim (2013) yang mengungkapkan pemakaian gadget berefek pada perhatian anak contohnya bertambahnya hiperaktivitas dan susah untuk konsentrasi juga lebih mengalami kejenuhan dengan kawan sebayanya.

Studi pendahuluan telah dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Taqwal Ilah Semarang. Dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap beberapa anak, dari 5 anak yang ditemui, didapatkan bahwa 4 anak tersebut pernah memainkan *gadget* dan bisa menjalankan permainan atau pun internet melalui gadget yang dimiliki. Dua anak mengatakan bahwa mereka memainkan *gadget* dalam intensitas yang sering yakni lebih dari 1 jam per hari nya. Dua anak tersebut masih ditemani ibunya ketika sekolah, mereka jarang berinteraksi dengan teman-temannya, ketika istirahat mereka lebih memilih menghampiri ibunya dari pada bermain dengan teman yang lain. Dua anak

lainnya mengatakan jarang memainkan *gadget* karena tidak terlalu tertarik untuk memainkannya yakni kurang dari 30 menit.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Taqwal Ilah Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* di kalangan anak pra sekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Anak sangat mudah dalam memahami *gadget*, maka dari itu anak menjadi mabuk *gedget* karena kecanggihan *gadget* dengan fitur yang ada. Anak yang tidak jarang memainkan *gadget*, akan mengabaikan lingkungannya. Anak akan memihak untuk memainkan *gadget* dibanding berkumpul dengan teman di lingkungan rumahnya, menyebabkan pergaulan sosial dengan masyarakat dan lingkungan semakin luntur.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat dirumuskan penelitian “Adakah Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia PraSekolah di TK Taqwal Ilah Semarang?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak prasekolah di TK Taqwal Ilah Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik anak usia prasekolah di TK Taqwal Ilah Semarang.
- b. Mengetahui penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Taqwal Ilah Semarang.

- c. Mengetahui perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah di TK Taqwal Ilah Semarang.
- d. Menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Taqwal Ilah Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

Bermanfaat dalam bidang keperawatan jiwa, menambah kepustakaan serta untuk menambah pengetahuan tentang perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan penggunaan gadget.

2. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan perihal hubungan antara pemakaian gadget dengan tumbuh kembang psikososial anak.

3. Bagi Orang Tua

Memotivasi atau menginformasikan kepada orang tua dalam memperhatikan setiap fase perkembangan anak terutama perkembangan psikososial anak usia prasekolah dan orang tua mampu mengidentifikasi pengaruh positif maupun negatif pemakaian gadget dengan tumbuh kembang psikososial anak.

4. Bagi Anak

Mengajarkan kepada anak bagaimana cara pemanfaatan gadget dengan baik dan tepat agar tidak menimbulkan perilaku yang menyimpang dan memunculkan dampak negatif lainnya.

5. Bagi Profesi Keperawatan

Menambah informasi perihal hubungan antara pemakaian gadget dengan tumbuh kembang psikososial anak. Bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan fokus penelitiannya agar lebih luas lagi.