

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang bervariasi, yaitu anak mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapannya. Anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik, mental, dan sosial sesuai dengan potensi yang dimiliki setiap masing-masing individu. Anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana proses tersebut merupakan bagian penting bagi masa anak-anak (Setianingsih, 2018). Masa anak-anak merupakan masa dimulainya interaksi individu dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Masa ini, anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan menuju kehidupan sosial yang lebih tinggi (Imron, 2018). Keluarga memberikan pengaruh besar pada anak-anak dalam tahap perkembangan sosial yaitu dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku pada anak, namun pada masa ini terdapat perubahan-perubahan hubungan antara orang tua dengan anak, termasuk juga dengan perubahan psikososialnya (Nurmalitasari, 2015).

Era globalisasi perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Negara Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan informasi dan teknologi (Desiningrum et al., 2017). Salah satu teknologi yang maju di Indonesia yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai

macam informasi, jejaring sosial, bahkan hiburan seperti game. Pengaruh dari *gadget* itu sendiri yaitu anak bisa menjadi autis dan sibuk sendiri (gangguan psikososial), serta anak akan menjadi malas untuk belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan lingkungannya (Desiningrum et al., 2017). Jika kurang pantauan dari orang tua, anak dapat bermain *gadget* secara berlebihan dan bisa membuka situs-situs negatif yang tidak seharusnya dilihat oleh anak dibawah umur (Desiningrum et al., 2017). Penggunaan secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku dalam kegiatan keseharian. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, tidak dapat dipungkiri penggunaan *gadget* anak yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif, yaitu membuat kecanduan (Saputro & Talan, 2017)

Beberapa pulau di Indonesia pengguna *gadget* terbesar diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama, yaitu sekitar 86,3 juta orang dengan persentase 65% dari angka total pengguna *gadget* ada 111,7 juta. Sekitar 15,7% di Sumatra dengan peringkat kedua 8,4 juta. Sulawesi 6,3% dengan peringkat ketiga yaitu 7,6 juta. Di Kalimantan 5,8% dengan peringkat keempat sebesar 6,1 juta. Sedangkan 4,7% di Bali dan NTB di peringkat kelima. Serta Maluku dan Papua menjadi pulau terakhir dengan pengguna *gadget* yaitu 3,3 juta atau 2,5% (Chusna, 2017).

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada, menekankan sebaiknya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak boleh terpapar *gadget*.

Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam/perhari, dan untuk anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam/perhari. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih sering dari jumlah yang direkomendasikan (Chusna, 2017). Bahkan, pengguna ponsel pintar (*smartphone*), tablet, *game* elektronik, *game online* sudah dimulai sejak usia dini. Pada anak usia dibawah 12 tahun perlu adanya larangan bermain *gadget* untuk mencegah dampak negatif dalam penggunaan (Chusna, 2017).

Perkembangan Psikososial merupakan perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian dan hubungan sosial yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Gangguan psikososial sangat penting untuk diketahui orang tua karena mempunyai dampak yang menyebabkan anak sulit untuk menyesuaikan diri pada aktivitas sehari-hari seperti bersosialisasi, belajar atau bersekolah, masalah tidur dan masalah tingkah laku (Maisya & Susilowati, 2017).

Perkembangan anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan. Sehingga sosialisasi anak pada orang lain tidak terjalin dengan baik. Sedangkan pergaulan anak akan berlanjut hingga dewasa dan apabila anak tetap lebih peka terhadap *gadget* maka menjadi sebuah kesulitan dalam melakukan interaksi dengan orang lain (Desiningrum et al., 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti didapatkan data anak usia sekolah dasar pada anak kelas 6 di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember pada bulan Juli 2020 berjumlah 35 siswa-siswi yang

akan di lakukan penelitian. Studi dilanjutkan oleh peneliti yaitu di daerah Kecamatan Kaliwates didapatkan banyak tempat yang dapat menghubungkan *gadget* dengan internet yaitu banyaknya warkop yang menyediakan *WiFi* dan tidak sedikit anak yang bermain *game* secara *online*, sehingga anak meskipun berkumpul tetapi mereka lebih sibuk dengan *gadget* masing-masing daripada teman sebayanya.

Di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember pada kemajuan teknologi saat ini guru memberikan tugas dengan melalui *online* untuk belajar dirumah, dengan hal ini membuat anak selalu bermain *gadget* di waktu ada tugas sekolah maupun selesai mengerjakan tugas sekolah. Durasi penggunaan *gadget* sendiri yaitu anak bisa bermain gadget selama 1-4 jam lebih dalam sehari dengan frekuensi lebih dari 1 kali perhari dan digunakan bukan hanya untuk mencari materi tugas sekolah tetapi juga di gunakan untuk bermain *game*, hingga anak sibuk sendiri dengan gadget serta kurang berinteraksi dengan keluarga maupun orang lain yang berdampak mengalami gangguan psikososial. Seharusnya orang tua lebih bisa memantau anak agar tidak bermain *gadget* terlalu lama dan harus membatasi jam, setidaknya 1 jam per hari. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Pernyataan masalah**

Anak-anak saat ini banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* bahkan enam jam perhari. Anak-anak yang seharusnya belajar

bahkan sekarang lebih memilih bermain *gadget*. Kecanduan penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial pada anak dengan ditandai rasa malas belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* sangat berdampak terhadap perkembangan psikososial, yaitu anak menjadi lebih susah bersosialisasi dengan orang lain.

## 2. **Pertanyaan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?
- b. Bagaimana penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?
- c. Bagaimana penggunaan *gadget* berdasarkan konten pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?
- d. Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?
- e. Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan dengan perkembangan psikososial pada anak

sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?

- f. Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* berdasarkan konten dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- c. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* berdasarkan konten pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- d. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan durasi waktu dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

- e. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan frekuensi penggunaan dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember
- f. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* berdasarkan konten dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah dasar usia (11-12 tahun) di SDN Kaliwates 01 Kabupaten Jember

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Profesi Keperawatan**

Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi sumber referensi ilmu keperawatan komunitas khususnya perkembangan psikososial pada anak.

##### **2. Perkembangan Ilmu pengetahuan**

Menambah informasi empiris tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial pada anak sekolah.

##### **3. Institusi Pendidikan Sekolah Dasar**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi Sekolah Dasar melalui penelitian ini akan diketahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial bagi anak sekolah, sehingga dengan demikian hasil ini dapat dijadikan acuan bagi pihak sekolah untuk membuat kebijakan dalam mengurangi dampak *gadget* terhadap psikososial siswa.

##### **4. Dinas Pendidikan**

Melalui penelitian ini, di harapkan menjadi referensi Dinas Pendidikan untuk memberi informasi pada institusi pendidikan

mengenai intervensi promotif dan preventif yang mungkin dapat diberikan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah.

5. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti selanjutnya untuk merumuskan intervensi yang tepat untuk mengurangi dampak penggunaan *gadget* terhadap psikososial pada anak.

