BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah seseorang yang belum usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan (Kementrian Kesehatan, 2014). Anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana proses tersebut merupakan bagian penting dalam masa anak- anak (Haryanti, 2016). Masa perkembangan awal seorang anak dapat berupa hubungan dengan keluarga atau orang- orang dilingkungan sekitar rumahnya. Masa anak- anak merupakan masa dimulainya interaksi individu dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Pada masa ini, anak mulai mempelajari dasar- dasar perilaku sosial sebagai persiapan menuju kehidupan sosial yang lebih tinggi (Hurlock, 2011).

Keluarga masih memberikan pengaruh besar pada anak- anak, namun pada masa ini terdapat perubahan- perubahan hubungan antara orang tua dengan anak, termasuk juga perubahan antar *sibling* (Haryanti, 2016). *Gadget* dapat berakibat baik dan juga tidak baik untuk anak- anak usia (11-12 tahun). Seorang anak yang tidak dapat menjalankan peranan sosialnya akan sulit untuk diterima oleh kelompok dan kehilangan kesempatan untuk belajar sosial, sehingga kemampuan sosialnya akan lebih rendah dibandingkan dengan teman seusianya. Anak menginjak usia (11-12 tahun) adalah dimana anak mulai asyik bermain dengan teman- temannya dan melakukan banyak aktivitas (Khasanah, 2017).

Penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada tumbah kembang anak, adapun pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* itu sendiri yaitu anak akan menjadi autis dan sibuk sendiri, anak akan menjadi malas untuk belajar, kurang bersosialisasi dengan lingkungannya dan teman sebayanya, kalau tidak terpantau dengan orang tua akan membuka situs- situs yang tidak baik. Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya di usia anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak terhadap lingkungannya baik lingkungan internal keluarga maupun eksternal lingkungan sekolah dan pertemanan. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial (Winamo, 2010).

Saat ini penggunaan *gadget* berdasarkan data statistik di Indonesia, APJII (Asosiasi pelenyelenggara jasa internet Indonesia) mengklarifikasi Sembilan katagori di usia dari anak- anak hingga orang tua. Pada tahun 2014, usia anak- anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya *gadget* digunakan untuk yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Pada usia tersebut penggunaan *gadget* mencapai hingga 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh penggunaan *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016). Bila dilihat dari usia (11-12 tahun atau lebih) presentase penggunaan *gadget* yang termasuk usia anak- anak di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5% (Kementrian Informasi, 2014).

Penggunaan *gadget* sebaiknya dilakukan secara bijak. Apabila penggunaan *gadget* pada anak tidak dilakukan secara bijak, maka akan berdampak terhadap interaksi sosial anak, terutama interaksi sosial dengan saudara kandung (*Sibling*) (Haryanti, 2016). *Sibling* dapat merupakan saudara kandung yang memiliki kesamaan orang tua secara genetis, saudara tiri maupun adopsi (Rahmawati, 2010). *Sibling* menghabiskan bagian besar waktunya bersama dibandingkan dengan orang tua (Desautels, 2008). Interaksi antara saudara kandung merupakan interaksi yang sangat dasar sebelum berinteraksi dengan orang lain.

Perawat berperan penting dalam membantu perkembangan optimal sesuai tumbuh kembang anak. Perawat sebagai edukator di lingkungan komunitas sangat dibutuhkan. Hal ini terjadi karena komunitas anak kegiatan berupa promotif dan proventif lebih diutamakan daripada kuratif dan rehabilitatif terutama mencegah penggunaan *gadged* (Kemenkes RI, 2014). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Almirza, dkk (2016) yang mengatakan bahwa kegiatan promotif dan preventif yang dilakukan dengan memberikan penyuluhan oleh perawat yang berperan juga sebagai edukator telah dilaksanakan sepenuhnya. Penyuluhan kesehatan ini diberikan kepada masyarakat terutama anak, dirumah, ataupun di masyarakat.

Kebutuhan pelayanan kesehatan terus bertambah dengan berjalannya waktu yang menuntut perawat anak saat ini memiliki pengetahuan dan ketrampilan di berbagai bidang. Saat ini perawat anak memiliki peran yang lebih luas dengan penekanan pada peningkatan kesehatan dan pencegahan penyakit, juga memandang klien secara kooprehensif dalam segi mental

terutama pada anak. Perawat anak menjalankan fungsi dalam kaitannya dengan berbagai peran perawat anak sebagai edukator. Fungsi perawat anak dapat memberikan pelayanan serta meningkatkan kesehatan anak, memberikan kontribusi untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental sehingga tidak terjadi suatu penyimpangan sosial terutama penggunaan *gadget*.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di dapatkan data siswa SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember pada 22 Mei 2019 berjumblah 154 siswa. Berdasarkan sumber di atas peneliti mengangkat judul "Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) Di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember ".

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan masalah

   Anak- anak saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan *gadget*. Anak-anak yang saat ini berusia 11 tahun, rata-rata melihat layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama. Kecanduan *gadget* memberikan dampak bagi perkembangan anak dan rasa malas belajar serta bersosialisasi dengan orang tua, teman dan *sibling*.

2. **Pertanyaan masalah**

   a. Bagaimanakah penggunaan gadget pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember?

b. Bagaimanakah interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember?

c. Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Penelitiini bertujuan untuk mendapatkan arti dari dan makna hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia sekolah (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

2. Tujuan Khusus

Peneliti ini secara khusus bertujuan untuk :

a. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

b. Mengidentifikasi interaksi social *sibling* pada anak usia (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 kabupaten Jember.

c. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi social *sibling* pada anak usia (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Responden (Anak usia sekolah)

   Anak mampu mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial *sibling* baik di lingkungan rumah, sekolah maupun di sekitarnya.

2. Orang tua

   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan pentingnya penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia (11-12 Tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.

   b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada orang tua agar mampu memberikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* pada interaksi sosial *sibling.*

3. Institusi pendidikan

   Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan gambaran hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling*

4. Pendidikan keperawatan

   Hasil penelitian diharapkan menjadi sumber informasi dalam ilmu keperawatan khususnya bidang keperawatan anak tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling*.

5. Peneliti

   Peneliti mampu mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial *sibling* pada anak usia (11-12 tahun) di SDN Sumbersari 1 Kabupaten Jember.