

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era sekarang perkembangan teknologi sudah semakin maju, sehingga memudahkan seseorang dalam melakukan segala hal. Contoh teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah gawai. Wijanarko (2016), menjelaskan bahwa gawai dalam adalah suatu alat yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis dengan spesifik lalu kemudian dirancang dengan lebih canggih lagi dibandingkan teknologi yang ada sebelumnya.

Wijarnako dan Setiawati, (2016) menjelaskan bahwa gadget atau gawai adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Gawai diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk umat manusia. Karena melalui gawai komunikasi menjadi lebih mudah dan murah. Serta yang lebih penting bagaimana memanfaatkan gawai untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.

Jumlah pengguna gawai di dunia diperkirakan akan melewati angka lima miliar pada tahun 2019. Holst (2019) memperkirakan pada tahun 2016, 62,9% dari populasi di seluruh dunia sudah memiliki gawai. Penetrasi gawai diprediksi akan terus tumbuh, membulatkan hingga 67% pada 2019. Cina diprediksi memiliki lebih dari 1,4 miliar pengguna gawai pada 2017, sementara India diperkirakan mencapai lebih dari satu miliar. Pada 2019, Cina diperkirakan akan mencapai hampir 1,5 miliar penggunaan gawai dan India hamper 1,1miliar. Rahmayani (2018) memperkirakan pada 2019 jumlah pengguna aktif gawai di Indonesia lebih dari 100 juta orang sementara kontribusi pengguna internet terbesar di Pulau Kalimantan adalah Provinsi Kalimantan Barat sebesar 2,1%. Selanjutnya disusul oleh Kalimantan Timur dan Kalimantan Selatan dengan masing-masing 1,6% dan 1,5%. Terakhir, Kalimantan Tengah sebesar 0,9% .

Penggunaan gawai saat ini bukan hanya orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di bangku *playgroup* dan Taman Kanak-kanak pun kini sudah tidak asing dengan gawai, mereka sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan gawai. Hal ini bisa berdampak pada perkembangan sosial anak. Anak bisa cenderung bersifat agresif, susah beradaptasi, pemalu, manja, berkuasa, dan merusak. Dari hasil penelitian Nizar (2017) gawai memiliki dampak negatif bagi anak-anak, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan gawainya daripada bermain dengan teman-temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game anak bersikap acuh bila sudah di depan gawainya, dan lain-lain. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan perkembangan, di antaranya gangguan bicara-bahasa, gangguan emosi, dan gangguan kognitif. Secara berurutan, penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan sosialisasi-kemandirian, bicara dan bahasa, gerak halus, dan terakhir adalah gerak kasar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan tugas perkembangan pada setiap tahapan usia anak yang tidak tuntas (Siti,2018).

Ini bisa terjadi karena pertama kurangnya pengasuhan orang tua dalam penggunaan gawai oleh anak. Orang tua cenderung menyuguhi gawai agar anaknya mau diam dan tidak rewel. Banyak orangtua memberi gawai pada anak agar lebih leluasa mengerjakan aktivitas rumah tangga, pekerjaan, bersosialisasi dan lain-lain, tanpa diganggu. Kedua adalah yang berkaitan dengan saraf otak, yang terjadi pada otak ketika anak menggunakan gawai dan terpicu untuk menggunakannya terus menerus.. Karena anak-anak suka dengan hal-hal yang menyenangkan, mereka pun akan terus melakukannya. Apalagi anak belum memiliki kendali diri yang baik, untuk menilai apakah dampak positif dan negatif yang mungkin mereka alami di kemudian hari.

Pada anak usia dini, perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam mengelola sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya. Tanpa kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Ini juga akan membantu anak-anak untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata.

Anak usia dini berada pada masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Masa keemasan ini terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami perkembangan yang pesat, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Pada anak usia dini, perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan anak dalam berinteraksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya. Tanpa kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik,

anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini juga akan membantu anak untuk menemukan jati diri dan peran anak dalam kehidupan nyata.

Peran orang tua dalam lingkungan keluarga sangat penting. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai untuk anak-anaknya seperti memperbanyak komunikasi dengan anak, membatasi penggunaan gawai, mendampingi anak ketika sedang bermain gawai, mengutamakan dunia nyata dibanding dunia maya, menanamkan prinsip peduli orang lain. Dengan cara-cara tersebut peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai anak-anak bisa dilakukan secara efektif. Orang tua sebagai pembuat kebijakan dalam lingkungan keluarga harus cerdas dalam mengarahkan anak-anak mereka agar sesuai dengan apa yang diinginkan ketika besar nanti.

Dalam penelitian Siti Nurul Fajariyah tentang Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak terdapat 66 anak yang ikut serta dalam penelitian. Anak-anak dengan intensitas penggunaan gawai rendah menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan sesuai, sedangkan intensitas penggunaan gawai tinggi menunjukkan hasil pemeriksaan meragukan. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan sosial anak usia 24-60 bulan ( $p=0,000$ ), dengan kekuatan sedang dan arah hubungan positif (koefisien korelasi = 0,521)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK Negeri Pembina kota Banjarmasin, penggunaan gawai oleh siswa TK tergolong banyak. Dari 10 orang tua siswa yang diwawancarai 10 orang membolehkan anaknya memainkan gawai dengan berbagai macam alasan seperti orang tua yang sedang sibuk, membujuk si anak agar tenang tidak rewel, mudah dikontrol dan mempermudah proses komunikasi. Aktivitas penggunaan gawai yang disukai anak – anak adalah menonton animasi di *Youtube* dan bermain *game*. Rata – rata kondisi ekonomi orang tua di TK Negeri Pembina adalah menengah ke atas. Sebagian orang tuanya dua – duanya bekerja sehingga waktu untuk berkumpul jarang. Dari hasil wawancara juga terdapat 3 anak yang kecanduan menggunakan gawai. Dari hasil wawancara dengan orang tua, anak yang kecanduan gawai menunjukkan sikap tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dan merengek jika gawainya diambil.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4–6 Tahun di TK Negeri Pembina Banjarmasin”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah ada hubungan penggunaan gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4 – 6 tahun?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti meliputi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut :

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui “Hubungan Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4 – 6 Tahun”

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1.3.2.1 Mengidentifikasi penggunaan gawai
- 1.3.2.2 Mengidentifikasi perkembangan sosial anak usia 4 – 6 tahun
- 1.3.2.3 Menganalisis hubungan penggunaan gawai dengan perkembangan sosial anak usia 4 – 6 tahun

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Instansi Pendidikan**

Diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan gawai dengan perkembangan sosial.

### **1.4.2 Bagi orang tua**

Untuk memberikan kesadaran kepada orang tua bahwa penggunaan gawai berdampak pada perkembangan sosial anak, sehingga orang tua lebih bijak mengawasi anak dalam penggunaan gawai.

### **1.4.3 Peneliti**

Untuk menambah wawasan peneliti, tentang keperawatan anak khususnya dibidang perkembangan sosial anak.

### **1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan dapat memberi informasi yang berguna dan pengetahuan terutama tentang perkembangan sosial anak.

## **1.5 Penelitian Terkait**

Peneliti telah membaca beberapa hasil penelitian yang berkaitan tentang judul “Hubungan penggunaan gawai dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4 – 6 Tahun” dan diantaranya yang ada kemiripan sebagai berikut :

1.5.1 Nabila, dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Hubungan penggunaan gadget dengan perilaku dan emosional anak prasekolah di TK Nasional Samirno Yogyakarta”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan gangguan perilaku dan emosional anak prasekolah di TK Nasional Samirono. Metode penelitian menggunakan desain crosssectional. Subjek penelitian anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Nasional Samirono dan PAUD Tunas Harapan Bangsa, pengambilan sampel dengan total sampling dan perhitingan besar sampel menggunakan rumus besar minimal sampel. Data diperoleh dari data primer menggunakan kuesioner penggunaan gadget pada anak dan strenght and difficulties questionnaire (SDQ). Analisis data menggunakan Fisher Exact Test. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 47 responden, terdapat 7 responden dengan penggunaan gadget kurang baik dan 41 responden dengan gangguan perilaku dan emosional. Uji statistik didapatkan p-value 0,391, sehingga tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan gangguan perilaku dan emosional anak dan terdapat hubungan secara signifikan antara penggunaan gadget dengan gangguan perilaku aspek

emosional dan sosial. Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak dianjurkan karena memiliki beberapa dampak negatif yang mempengaruhi emosional dan sosial anak.

1.5.2 Muflih,dkk pada tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan *Smartphone* dan interaksi sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode *crosssectional*. Data diambil pada tanggal 1-31 Mei 2015 dengan responden penelitian remaja kelas 1 dan 2 sejumlah 207 siswa di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Analisis bivariat menggunakan *chi-square*. Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Penggunaan *smartphone* berhubungan signifikan terjadinya tingkat ketergantungan pada remaja (*p value* 0,004) dan tingkat ketergantungan *smartphone* berhubungan signifikan dengan interaksi sosial pada remaja (*p value* 0,000; OR 2,838). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat ketergantungan *smartphone* dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan *smartphone* dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

1.5.3 Penelitian Nizar dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap

perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi  $\alpha=5\%$  (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

