

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan *gadget* sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi masyarakat pada era modern ini. Pada tahun 2014, Kominfo pernah melakukan studi bersama dengan UNICEF untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak dan remaja di Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa setidaknya terdapat 30 juta anak dan remaja di Indonesia yang menggunakan internet dan hasil studi di perkotaan menunjukkan hanya 13 persen anak dan remaja yang tidak menggunakan internet. Hal ini selaras dengan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2017, yang menyatakan bahwa sebesar 3,92 persen anak usia 5 – 6 tahun yang tinggal di perkotaan sudah biasa mengakses internet dalam kehidupan sehari-hari. Data tersebut menjelaskan bahwa pada saat ini, sebagian besar anak di Indonesia sudah terpapar dengan *gadget* dan internet.

Pada saat ini mudah menemukan anak usia dini yang sudah terbiasa dalam memainkan *gadget*. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Noorshahira (2016), sekitar 91 persen orang tua mengizinkan anaknya bermain *gadget* dan 74 persen orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat membuat anak mereka duduk dan tenang saat orang tua sedang sibuk melakukan aktivitas. Penggunaan *gadget* sendiri pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah *gadget* dapat menjadi sarana dalam proses belajar anak sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar. Banyak aplikasi dalam *gadget* yang dapat

memberikan edukasi kepada anak, contohnya aplikasi belajar membaca. Selain itu, dengan adanya *gadget* anak dapat dengan mudah mendapat hiburan tanpa orang tua perlu mengeluarkan biaya yang banyak. Seiring dengan penggunaan *gadget*, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat dampak negatifnya pula. Dampak negatifnya adalah anak akan malas berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan anak semakin sulit dipisahkan dengan *gadgetnya*, anak menganggap *gadget* adalah segala-galanya sehingga waktu penggunaan *gadget* juga semakin tidak dapat dikontrol. Sedangkan rekomendasi yang dikemukakan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP) untuk anak yang berusia 2 sampai 5 tahun adalah penggunaan *gadget* maksimal hanya satu jam per hari dan harus dengan pengawasan dari orang tua. Hal ini juga dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan Imron (2017) bahwa sebagian besar anak yang memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan intensitas tinggi dalam setiap harinya cenderung memiliki perkembangan sosial dan emosional yang buruk.

Perkembangan sosial adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan dapat menjadi seseorang yang mampu bermasyarakat (Hurlock, 2012), sedangkan untuk perkembangan emosional dapat diartikan sebagai proses yang berkaitan dengan perasaan anak (Hapsari, 2016). Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia 48-72 bulan, dikarenakan pada usia tersebut anak mulai bersosialisasi secara berkelompok, membangun karakter atau kepribadian masing-masing serta mulai memahami dan mengikuti aturan-aturan yang ada di lingkungan, pada usia tersebut perkembangan sosial emosional anak menjadi penting karena untuk menyiapkan anak menghadapi jenjang sekolah atau lingkungan yang lebih tinggi. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 menunjukkan

bahwa indeks perkembangan anak dalam sosial emosional di Indonesia adalah sebesar 69,9 persen. Dapat diartikan bahwa perkembangan sosial emosional anak di Indonesia tergolong masih rendah. Menurut penelitian Holifatur (2013) yang dilakukan di Desa Torjun Kabupaten Sampang menunjukkan bahwa permasalahan sosial emosional anak yang sering muncul antara lain, perilaku agresif (29,7%), manja (20,83%), perilaku berkuasa (16,67%), pemalu (16,67%) dan sikap *negativisme* (12,5%). Hal yang sama juga dijelaskan dalam penelitian Hariani (2015) yang dilakukan di Kabupaten Solok Selatan, bahwa permasalahan sosial anak yang sering muncul antara lain, perilaku agresif (58,18%), *temper tantrum* (49,09%), tidak patuh (38,18%) dan untuk permasalahan emosional anak diantaranya, pemalu (70,91%), takut (60%), cemas (49,09%), Apabila anak tidak dapat mengontrol diri dan masih menunjukkan perilaku yang termasuk dalam masalah sosial emosional, maka anak akan mendapat penilaian yang tidak baik dari kelompok sosial. Sehingga anak akan menyendiri, rendah diri dan tidak mampu berkomunikasi maupun bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya (Hurlock, 2012).

Studi terdahulu yang dilakukan oleh Imron (2017) mengemukakan bahwa ada hubungan penggunaan (intensitas) *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Gunawan (2017) bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000. Sedangkan, penelitian menurut Sujianti (2018) tidak ada hubungan lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial

anak prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. Dari paparan diatas, masih terdapat perbedaan pendapat.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 dan 3 Oktober 2019 di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya, didapatkan bahwa 34 dari 35 orang tua mengatakan anaknya menggunakan *gadget* dan respon yang ditunjukkan anak saat orang tua tidak memberikan *gadget* adalah 16 orang tua mengatakan anaknya akan marah, 6 orang tua mengatakan anaknya akan menangis dan 12 orang tua mengatakan anaknya tidak masalah apabila tidak diberikan *gadget*. Sebagian besar orang tua mengaku tidak mengetahui cara untuk mendeteksi masalah perkembangan sosial dan emosional pada anak. Disini terlihat bahwa peran tenaga kesehatan khususnya bidan dalam hal edukasi maupun deteksi dini dalam masyarakat masih belum maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami, dkk (2016) bahwa hasil capaian bidan dalam deteksi masalah perkembangan sosial emosional anak di Surabaya masih dalam kategori kurang yaitu 117 dari 222 bidan mengaku kurang berperan dalam deteksi masalah perkembangan sosial emosional anak di wilayah kerja puskesmasnya masing-masing. Hal ini tidak sejalan dengan yang dikemukakan Kemenkes RI, bahwa bidan memiliki andil sebagai pelaksana dalam program deteksi dini penyimpangan perkembangan anak termasuk deteksi masalah perkembangan sosial emosional. Peran bidan ini juga terdapat dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2019 tentang Kebidanan. Tugas dan wewenang bidan, salah satunya yaitu pelayanan kesehatan anak. Pelayanan kesehatan anak yang dimaksud dalam UU RI ini yaitu memberikan asuhan kebidanan pada anak prasekolah, melakukan pemantauan tumbuh kembang anak prasekolah serta deteksi dini gangguan tumbuh kembang dan rujukan. Selain

berperan dalam pelayanan kebidanan, bidan juga memiliki peran sebagai penyuluh, konselor dan penggerak peran serta masyarakat. Sehingga bidan memiliki peran yang cukup besar dalam deteksi dini dan edukasi masalah perkembangan sosial emosional kepada masyarakat, agar masalah perkembangan sosial emosional dapat ditemukan dan diintervensi sedini mungkin, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya stimulasi dan deteksi dini perkembangan sosial anak.. Sehingga tidak menimbulkan gangguan perkembangan anak yang lebih serius kedepannya.

Berdasarkan studi terdahulu, fenomena dan fakta yang terdapat di masyarakat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya.
- 2) Mengidentifikasi perkembangan sosial dan emosional pada anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya.
- 3) Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia 48 – 72 bulan di TK Al-Furqon dan TK Bunda Ghifari Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmu kesehatan anak terkait hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional serta dapat menjadi sumber kajian untuk penelitian selanjutnya dengan masalah yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Mampu mengembangkan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan dan mampu melakukan penelitian yang sesuai dengan *evidence based*.

2) Bagi Institusi Pendidikan

Dapat digunakan sebagai sumber kepustakaan untuk penelitian di program studi kebidanan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.

3) Bagi Orang tua dan Masyarakat

Mampu mengetahui hasil pemeriksaan perkembangan sosial emosional anak usia 48-72 bulan dan memberikan informasi terkait dampak penggunaan *gadget* serta pentingnya mengetahui perkembangan sosial dan emosional anak.

4) Bagi Profesi Bidan

Sebagai sumber kepustakaan terkait dampak penggunaan gadget dan perkembangan sosial emosional pada anak, dapat meningkatkan peran bidan dalam hal edukasi dan deteksi dini perkembangan sosial emosional anak.

1.5 Risiko Penelitian

Penelitian ini tidak berbahaya bagi peneliti dan responden. Penelitian ini hanya akan menyita waktu responden untuk menjawab kuesioner penelitian.