

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak prasekolah seharusnya memiliki keterampilan interaksi sosial, termasuk kemampuan berkolaborasi dengan teman, menunjukkan toleransi, ekspresi emosi dalam berbagai situasi (senang, gembira), memahami pedoman dan aturan, bersikap sopan, serta memiliki kesadaran terhadap norma sosial budaya daerah. (Dinda Berliana et al., 2022). Anak-anak prasekolah harus dapat berinteraksi secara sosial karena akan mengajarkan mereka bagaimana hidup di masyarakat dan di lingkungan mereka. Ini juga akan membantu mereka mengidentifikasi dengan peran yang berbeda. Selain itu, anak-anak yang berinteraksi sosial belajar banyak tentang dunia di sekitar mereka. Perkembangan sosial anak paling baik ketika mereka merasa nyaman menyesuaikan diri dengan teman sekelas dan lingkungannya (Dinda Berliana et al., 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki dampak signifikan terhadap pola pikir dan perilaku manusia. Pemanfaatan teknologi, khususnya gawai, menjadi solusi untuk mempermudah kegiatan sehari-hari tanpa memakan waktu yang lama. Gawai menjadi bukti nyata dari kemajuan IPTEK pada era ini, dan tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga berpengaruh pada anak-anak, termasuk dalam aspek kemampuan interaksi sosial. (Pebriana, 2017). Gadget memiliki daya tarik anak-anak

karena dapat digunakan untuk aplikasi pembelajaran, permainan, dan video internet Anak-anak menjadi kecanduan dan puas dengan menggunakan gadget untuk waktu yang lama sambil terlibat dengan aplikasi yang menyenangkan (Munisa, 2020)

Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, sekitar 33,44% anak usia prasekolah, yang berusia 0-6 tahun di Indonesia, telah memiliki kemampuan menggunakan perangkat gadget. Berdasarkan hasil penelitian Nova Galih tahun 2023 di TK Masyithoh Bantul bahwa terdapat sebanyak 57.6% mengalami interaksi kurang. Berdasarkan penelitian Dinda Berliana tahun 2021 di TK IT Al-Muhajirin Cilegon menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, hal ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,001. Studi pendahuluan dilakukan di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto pada tanggal 24 november 2023. Temuan penelitian ini menunjukkan fenomena anak-anak usia prasekolah menggunakan gadget. Berdasarkan hasil wawancara dan pendekatan terhadap lima orang tua anak-anak usia prasekolah (4-6,5 tahun), ditemukan bahwa terdapat dua anak menggunakan gadget selama satu jam setiap hari untuk aktivitas video, You Tube, dan bermain game. Terdapat juga tiga anak menggunakan gadget selama empat jam setiap hari untuk aktivitas video, you Tube, dan bermain game. Orang tua mengatakan bahwa anaknya cenderung lebih senang di rumah bermain gadget dari pada bermain dengan teman-temannya di luar rumah.

Penggunaan teknologi pada usia dini ibarat pedang bermata dua. Ini memiliki efek yang merugikan pada pengembangan karakter selain menawarkan banyak keuntungan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Sekilas tentang pendiri *New Parent Academy* ini menjelaskan bahwa perangkat mempunyai beberapa keunggulan, yaitu bisa meningkatkan pengetahuan dan menyiapkan anak-anak untuk era digital. Mengenalkan gawai pada anak usia dini sangat penting karena dapat merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan mendengarkan, mempelajari bunyi dan ucapan serta membantu kemampuan berpikir strategis anak, namun tetap dalam pengawasan orang tua. Namun gawai juga mempunyai beberapa dampak negatif, seperti menghambat kemampuan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, verbal, dan sosial. masalah perilaku, dan masalah kesehatan fisik. Anak masih dalam masa perkembangan motorik usia dini, yang membutuhkan banyak gerakan. (Tim Promosi Kesehatan RSST - RSUP Dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten, 2023).

Para pakar merekomendasikan bahwa anak-anak sebaiknya tidak mengakses gadget selama lebih dari 1–2 jam setiap hari. Disarankan agar anak yang berusia di bawah 2 tahun tidak mendapatkan akses untuk bermain gadget sama sekali. Bagi anak usia 2-5 tahun, disarankan agar waktu penggunaan gadget dibatasi hanya 1 jam per hari, dengan preferensi pada program yang memiliki kualitas baik. Hal ini dikarenakan pada rentang usia tersebut, otak anak sangat responsif terhadap lingkungan sekitarnya, dan semua pengalaman

pada awal kehidupan dapat membentuk dasar permanen bagi perkembangan fungsi otak selanjutnya. (Pembab Bantul, 2022).

American Heart Association merekomendasikan agar anak-anak berusia dua tahun ke atas melakukan setidaknya satu jam aktivitas fisik harian yang menyenangkan dengan intensitas sedang yang sesuai untuk tahap perkembangan anak. Aktivitas fisik tidak hanya menurunkan kemungkinan kegemukan, penyakit pembuluh darah, dan kanker di kemudian hari, tetapi juga meningkatkan pertumbuhan tulang dan otot yang sehat. Bermain juga meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan motorik, dan perkembangan otak (IDAI, 2016). Untuk mencegah dampak negatif penggunaan gawai pada anak, disarankan untuk memberikan teladan yang baik, membatasi dan mengawasi penggunaan gawai anak, menciptakan aktivitas bersama yang menyenangkan, menetapkan area bebas gawai di rumah, memberi informasi kepada anak mengenai risiko bermain gadget terlalu lama, dan menyediakan mainan sesuai dengan usia anak. Orang tua perlu mengikuti langkah-langkah tersebut untuk mengontrol penggunaan gawai oleh anak. Namun, penting untuk menghindari tindakan marah atau bentakan saat anak menghadapi tantangan. Sebaliknya, pemahaman terhadap pemikiran orang tua dapat membantu mencegah trauma yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental anak. (Tim Promkes RSST - RSUP dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten, 2023).

Berdasarkan latar belakang, peneliti ingin melakukan penelitian tentang hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi lama penggunaan gadget pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto
2. Mengidentifikasi interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto
3. Menganalisis hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini akan menambah pemahaman kita tentang variabel-variabel yang mempengaruhi interaksi sosial anak-anak prasekolah dan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian masa depan, khususnya di bidang ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat belajar dari penelitian ini bagaimana penggunaan gadget anak-anak mereka mempengaruhi interaksi sosial mereka. sehingga orang tua dapat mengambil kebijakan membatasi penggunaan gadget anak-anak mereka dan mendorong mereka untuk berkembang lebih banyak lagi, terutama di bidang interaksi sosial.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Tenaga kesehatan, terutama perawat, diharapkan memiliki pemahaman mengenai perkembangan anak, khususnya dalam hal interaksi sosial anak usia prasekolah.

3. Bagi Lahan

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman sekolah terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak, terutama dalam konteks interaksi sosial di lingkungan sekolah. Harapan ini dapat mendorong pihak sekolah untuk lebih memonitor interaksi antar siswa dan meningkatkan pengawasan di dalam lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini diinginkan dapat memberikan pengalaman praktis dalam menjalankan penelitian ilmiah, mendukung perkembangan profesionalisme para peneliti, dan memberikan wawasan

berharga bagi perawat yang terlibat dalam dunia penelitian. Terlebih lagi, harapannya adalah hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti di masa depan yang tertarik untuk menginvestigasi hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial pada anak-anak usia prasekolah.

