

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Badan Statistik Amerika Serikat (AS) pada tahun 2018, penduduk di dunia mencapai 7,53 miliar jiwa. Jumlah penduduk dunia yang masuk usia produktif (15-54 tahun) mencapai 4,99 miliar atau sekitar 66% dari total populasi dunia, usia 0-14 tahun mencapai 1,93 miliar jiwa dan populasi yang berusia diatas 65 tahun mencapai 681 juta jiwa. Untuk jumlah penduduk usia prasekolah yaitu 5-9 tahun mencapai 618 juta jiwa. Dari total populasi dunia tersebut, lebih dari separuhnya telah menggunakan teknologi internet. Hasil survey *Wearesocial* dan *Hootsuittahun* 2019, sebanyak 4,02 miliar (53%) populasi dunia adalah pengguna aktif internet.⁽¹⁾

Banyak peneliti telah mempelajari bahwa anak-anak menghabiskan rata-rata waktu mereka di *gadget*. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, menjelajahi berbagai situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya dalam aktivitas tersebut dan tidak memperhatikan postur tubuh, kecerahan layar dan jarak dari mata mereka yang pada akhirnya memengaruhi penglihatan dan kesehatan mereka.⁽⁵⁾

Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama menyebabkan ketidaknyamanan. Anak-anak akan mengalami berbagai masalah seperti iritasi mata atau sulit fokus untuk sementara waktu. Di era ini, kita tidak dapat menjauhkan diri kita atau anak-anak kita dari perangkat ini sehingga kita dapat mencoba meminimalkan dampak perangkat tersebut pada anak-anak kita. Banyak ditemukan anak-anak berusia 2 atau 3 tahun sudah bisa bahkan sudah mahir menggunakan *gadget*. Sebuah penelitian di USA pada anak-anak menemukan hasil penelitian yang menunjukkan 1 dari 3 anak dapat menggunakan *gadget* bahkan sebelum mereka dapat berbicara.⁽⁵⁾

WHO memperkirakan sekitar 153 juta penduduk dunia mengalami kelainan refraksi yang tidak korelasi. Dari 153 juta orang tersebut, sekitar 13 juta merupakan

anak usia 5-15 tahun dengan prevalensi tertinggi yaitu Asia Tenggara. Pada saat ini banyak sekali gangguan penglihatan yang terjadi pada anak-anak yang disebabkan pola hidup anak yang serba mengandalkan teknologi atau kecanduan *gadget*. Penyakit glaukoma pada anak juga bisa disebabkan oleh kecanduan *gadget*, apabila jika tidak dicegah maka akan semakin banyak anak yang akan mengalami kelainan refraksi dan kebutaan.⁽⁶⁾

Glaukoma adalah kondisi mata yang melibatkan kerusakan saraf optik yang disebabkan tekanan tinggi yang tidak normal pada mata seseorang. Peningkatan tekanan yang terjadi secara terus menerus menyebabkan kerusakan saraf optik dan apabila dibiarkan maka akan menyebabkan kebutaan atau glaukoma. Glaukoma sering disebut pencuri penglihatan karena biasanya penderita tidak menyadari bahwa dirinya telah terkena glaukoma, glaukoma tidak memiliki tanda gejala tertentu namun memiliki banyak faktor resiko seperti faktor genetik, memiliki penyakit kronis, akibat kecelakaan, dll. Kebutuhan terjadi salah satunya akibat naiknya tekanan pada bola mata. Kenaikan tersebut bisa mengakibatkan kerusakan pada saraf optik yang bisa membuat anda terserang glaukoma dan kehilangan penglihatan. Tekanan bola mata normal antara 10-21 milimeter raksa (mm Hg). Glaukoma merupakan keadaan dimana tekanan bola mata naik ditandai dengan hilangnya lapangan pandang (di atas 30 mm Hg).⁽⁶⁾

Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* apalagi dengan cahaya gelap maka akan udah terkena glaukoma, apabila anak dibiarkan terus menerus menggunakan *gadget* tanpa adanya perhatian dari orang tua maka anak dapat terserang kebutaan secara permanen . Apabila anak merasakan pusing dan mata merah ketika menggunakan *gadget* sebaiknya langsung dibawa ke dokter mata untuk diperiksa karena ditakutkan anak terserang glaukoma atau gangguan penglihatan lainnya. Glaukoma yang terlambat disadari dan ditangani menyebabkan hilangnya seluruh penglihatan pada salah satu bola mata atau keduanya. Obat-obatan atau terapi sejauh ini tidak dapat menyembuhkan glaukoma namun hanya menghambat kerusakan saraf mata menjadi lebih parah.⁽⁶⁾

Menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit AS, rata-rata anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari untuk menonton layar elektronik. Seiring

bertambahnya usia, penggunaan *gadget* juga semakin meningkat. Penggunaan *gadget* yang terlalu banyak juga dapat mempengaruhi masalah penglihatan jangka panjang. Ditambah kemungkinan terjadinya miopia (rabun jauh) meningkat pada anak-anak yang sering menggunakan *gadget*.⁽⁵⁾

Kehidupan anak prasekolah di era modern sangat dipengaruhi oleh media elektronik. Dallea, Mutalibb, Saadb, Ayubc, Wahabc, dan Nasrallad tahun 2016 mengatakan dampak dari media elektronik yaitu ruang gerak anak-anak untuk berpartisipasi di dunia nyata semakin berkurang. Berdasarkan beberapa penelitian, anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Namun fakta di temukan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang disarankan.⁽⁷⁾

Pada anak usia prasekolah, bermain merupakan dunianya. Banyak sekali permainan yang dapat menggantikan *gadget* sebagai sarana bermain anak baik dirumah maupun diluar rumah. Salah satu manfaat bermain bagi anak yaitu dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Misalnya permainan balok kayu, anak akan belajar bagaimana cara menyusun atau membangun kayu sehingga menjadi sebuah bentuk yang sesuai dengan imajinasinya sehingga memunculkan kreativitas anak dalam berkarya. Lalu permainan ayunan yang bermanfaat untuk melatih motorik kasar anak saat mengayuh ayunan. Disinilah peran orang tua dan pendidik untuk dapat menjadi fasilitator dalam pengembangan kreatifitas anak.⁽⁸⁾ Jadi tidak hanya *gadget* yang dapat anak gunakan sebagai permainan namun banyak sekali jenis permainan yang dapat anak gunakan, sehingga anak-anak tidak menjadi korban dari kecanduan *gadget* (*gadget addiction*) yang mana tentunya berpengaruh terhadap kesehatan anak seperti kurangnya aktifitas fisik, obesitas, dan sikap sosial dimana anak-anak akan cenderung bersikap apatis terhadap lingkungan sekitar mereka.⁽⁸⁾

Menurut Upadhyay, Jesudass dan Chitale (2014) salah satu akibat penggunaan *gadget* adalah melupakan kehidupan sosial. Akibatnya mereka kurang berinteraksi dan berkomunikasi karena menjadi introvert dan tidak sabar. Bhattacharya (2019) menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* secara

berlebihan akan menimbulkan masalah keterampilan interpersonal dan komunikasi pada anak serta akan menjauhkan mereka dari alam dan lingkungan sekitarnya. Situasi ini dapat mengubah perilaku mereka dan mereka akan menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat menurunkan tingkat kreativitas mereka. Padahal aspek utama dalam perkembangan dan pendidikan anak khususnya pada usia dini adalah pengembangan keterampilan sosial, aspek emosional dari penerapan dan peningkatan nilai sosial-spiritual.⁽⁷⁾

Gadget menyenangkan bagi anak-anak saat mereka menggunakannya. Mereka mendapatkan hal positif dari bermain *gadget* seperti meningkatkan kemampuan anak untuk berfikir kreatif, melatih cara berfikir anak menjadi lebih kritis, menambah pengetahuan anak. Namun dibalik sisi positif tersebut apabila orang tua tidak memantau atau memperhatikan anak dalam menggunakan *gadget* maka akan timbul dampak negatif seperti gangguan penglihatan, menghambat perkembangan anak untuk berbicara, kurangnya kemampuan bersosialisasi sehingga menyebabkan anak menjadi anti sosial dan lainnya.⁽⁵⁾

Pada zaman sekarang yang serba canggih akan teknologi, kehadiran *gadget* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Anak-anak maupun orang dewasa sudah menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan sehari-hari yang tidak bisa dihilangkan. Sekarang ini, *gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi tetapi juga digunakan untuk mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lain yang mendukung kehidupan masyarakat tersebut.⁽⁷⁾

Masuknya teknologi digital kedalam masa perkembangan anak membuat banyak perubahan mendasar dalam pola serta tingkah laku anak. Teknologi membuat anak-anak terbiasa hidup serba cepat atau instan dan juga tidak mau ambil pusing terhadap proses dalam mendapatkan sesuatu. Keadaan tersebut membuat keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga anak mereka. Banyak perkembangan aspek anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya pada saat anak bermain diluar rumah, bermain dengan teman sebaya mereka dan juga lingkungannya. Proses interaksi sosial yang didapatkan anak pada saat bermain diluar rumah ini terhambat akibat dari penggunaan teknologi yang berlebihan.⁽⁹⁾

Interaksi antara manusia ke manusia telah digantikan oleh teknologi digital dan tidak disadari bahwa hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang disekitar mereka. Tak terkecuali dari orang tua ke anak atau sebaliknya. Kedua pihak sama-sama sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing padahal *gadget* bukanlah kebutuhan primer anak.⁽¹⁰⁾

Peran orang tua dalam memantau penggunaan *gadget* pada anak sangat diperlukan saat ini, namun ada beberapa orang tua yang bahkan sengaja memberikan *gadget* kepada anak agar anak tersebut diam dan tidak menangis atau mengganggu kegiatan yang sedang dilakukan orang tua tersebut. Semakin lama atau sering anak-anak bermain *gadget* maka semakin berpengaruh terhadap sikap anak tersebut, seperti perubahan emosional dan perilaku mereka.⁽¹¹⁾

Stacy DeBroff, Chief Executive (2017) dari *Influence Central* mengatakan kecenderungan orang tua memberikan anak ponsel lebih awal dari yang direkomendasikan para ahli adalah karena mereka merasa kerepotan dalam mengasuh anak. Apalagi jika orang tua tidak mendampingi anak dengan baik, hal ini akan menimbulkan efek negatif yang besar.⁽¹²⁾

Dampak negatif lainnya seperti yang telah dikemukakan Susan *Greenfield* dalam bukunya yang berjudul *Mind Change*, ia menyebutkan bahwa teknologi telah mengubah cara kerja otak anak-anak. Hal ini mengakibatkan anak-anak yang memakai media sosial dan menggunakan *gadget* lebih rentang terkena depresi, memiliki *Self Esteem* yang rendah dan menjadi lebih narsistis.⁽¹²⁾

Kompleksitas kehidupan manusia pada masa anak-anak, terutama dimasa pendidikan usia dini maupun Taman Kanak-kanak, menjadi dasar pijakan untuk perkembangan selanjutnya. Perkembangan seperti perkembangan berfikir, kesehatan reproduksi, dan mental anak dipengaruhi oleh apa yang dirasakan dan diterima oleh anak sejak kecil. Perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh individu anak itu sendiri, peran orang tua serta lingkungan sekitar masyarakat termasuk pada lingkungan Taman Kanak-kanak. Ada keterkaitan erat antara keterampilan bergaul anak dengan lingkungannya. Kemampuan anak untuk

menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pola penerimaan lingkungan dan pengalaman positif lain selama melakukan aktivitas sosial.⁽¹³⁾

Perkembangan sosial anak bermula pada saat bayi, sejalan dengan pertumbuhan fisik dari bayi dan menjadi dewasa akan berangsur mengenali lingkungan sekitarnya. Usia dini diyakini sebagai masa kritis bagi perkembangan diri anak baik untuk pengembangan keterampilan dan kecerdasan yang dibawa sampai usia dewasa.⁽¹⁴⁾ Pengakuan akan pentingnya masa usia dini muncul dari bukti-bukti yang memperlihatkan munculnya perkembangan otak pada anak yang terjadi pada saat anak berusia sebelum enam tahun. Bagaimana pertumbuhan otak pada anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak seperti rangsangan, pola asuh dan gizi yang diberikan kepada anak dirumah atau diluar rumah.⁽¹⁵⁾

Perkembangan anak sering kali diukur dengan berbagai faktor yang menentukan kesiapan anak, dan pertumbuhan serta potensi yang dimiliki oleh anak. Kemampuan mulai dari motorik kasar dan halus, perkembangan kognitif, kompetensi sosial, kematangan emosional, serta keterampilan dalam berkomunikasi dan juga kemampuan membaca dan menulis. Tingkat keterampilan tersebut pada saat anak memasuki sekolah akan menentukan bagaimana akan berprestasi di sekolah dan selepas sekolah.⁽¹⁶⁾

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin pada tahun 2020, ditemukan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakaian *gadget*, sedangkan 15 (39,5%) responden memiliki pengaruh resiko rendah pemakaian *gadget*, dan mempunyai pengaruh negatif terjadi perilaku sosial serta terdapat pengaruh pemakaian *gadget* terhadap Perilaku Sosial di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.⁽¹⁷⁾

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endry, Dwi Maulidiandari tahun 2017 yang berjudul Adanya hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di Sdn Jember Lor 1 Kabupaten Jember didapatkan hasil bahwa adanya hubungan antara penggunaan

smartphone dengan interaksi sosial anak usia sekolah di Sdn Jember Lor 1 Kabupaten Jember.⁽¹⁸⁾

Kerangka teori dalam penelitian ini merujuk kepada teori Lawrance Green dalam Notoadmodjo, 2003. Teori Lawrance Green adalah teori yang menjelaskan bahwa perilaku kesehatan seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor predisposisi (umur, pekerjaan, sikap, pengetahuan), faktor pemungkin (jarak ke fasilitas kesehatan) dan faktor penguat (dukungan keluarga dan tokoh masyarakat). Teori ini digunakan untuk menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan yang mana kesehatan seseorang itu dipengaruhi oleh faktor perilaku dan faktor diluar perilaku. Penelitian ini ingin melihat bagaimana hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang dengan variabel *confounding* status pendidikan orang tua dan pekerjaan orang tua.

Pada penelitian ini, peneliti memilih TK Aisyiyah 22 Kota Padang sebagai tempat penelitian karena peneliti sudah melakukan survei awal dan melihat rata-rata siswa di tk tersebut menggunakan gadget sebagai sarana belajar dan bermain anak, dengan beberapa data awal yan didapatkan sehingga peneliti memilih tk tersebut.

Berdasarkan data awal yang didapatkan peneliti dari mewawancarai Kepala Sekolah TK Aisyiyah 22 Kota Padang diketahui semua anak pada saat ini menggunakan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dirumah dikarenakan siswa sekolah tatap muka 3 hari dan daring 3 hari dalam seminggu. Berdasarkan survei awal kepada beberapa orang tua siswa didapatkan informasi bahwa rata-rata anak bermain *gadget* dirumah sebagai sarana bermain sehari-hari dan intensitas penggunaannya yaitu rata-rata 2 jam perhari. Hal ini dapat dihubungkan dengan penggunaan *gadget* terhadap anak.

Berdasarkan data awal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai hubungan antara pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang pada Tahun 2021?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang pada Tahun 2021.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *Gadget* oleh anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
2. Mengetahui distribusi frekuensi perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
3. Mengetahui distribusi frekuensi status pekerjaan ibu di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
4. Mengetahui distribusi frekuensi tingkat pendidikan ibu di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
5. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
6. Mengetahui hubungan status pekerjaan ibu terhadap perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.
7. Mengetahui hubungan tingkat pendidikan ibu terhadap perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang.



8. Mengetahui hubungan perilaku sosial anak setelah dikontrol variabel independen dan variabel *confounding*.

1.3.3 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi diri peneliti dan lingkungan peneliti mengenai dampak penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dalam hal mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di TK Aisyiyah 22 Kota Padang. Informasi ini bisa menjadi rujukan dalam mengembangkan model pendidikan di sekolah terkait.

3. Bagi Instansi Kesehatan

Informasi dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi penting dalam perencanaan program promosi kesehatan anak, terutama promosi kesehatan mengenai pengaruh *gadget* dengan perilaku sosial anak.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berdasarkan perumusan masalah yaitu penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 22 Kota Padang tahun 2021. Penelitian ini dilakukan dari bulan januari-november dan merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain studi *cross-sectional* dan juga metode pengumpulan data dengan cara responden mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti. Variabel yang digunakan yaitu variabel independen (penggunaan *gadget*), variabel dependen (perilaku sosial anak) dan variabel *confounding* (status pekerjaan ibu dan tingkat pendidikan ibu).Peneliti menggunakan uji *chi square* dengan derajat kepercayaan 95% dan $\alpha = 5\%$. Apabila nilai $p < 0,05$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel dependen

dengan variabel independen dan menggunakan uji regresi berganda tingkat penggunaan *gadget*, tingkat pendidikan dan status pekerjaan ibu merupakan faktor yang memiliki kategori berupa rendah dan tinggi. Selanjutnya, perilaku sosial anak merupakan variabel terikat yang menggunakan skala data berupa data ordinal. Adapun kategori untuk perilaku sosial anak ialah baik buruk. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan pengaruh *gadget* dengan perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 22 Kota Padang.

