

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, hampir setiap orang memiliki alat teknologi berupa gadget yang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh bayi dan anak prasekolah. Itu mengubah sikap dan perilaku anak-anak yang menjadi lebih tertutup. Situasi ini menimbulkan keprihatinan besar bagi psikologi dan kehidupan masyarakat di lingkungan sosial. Kebiasaan anak yang sering menghabiskan waktu dengan game mobile secara tidak sadar mengurangi interaksi.

Interaksi yang menurun akan mempengaruhi perkembangan social anak dan memberikan dampak yang negative pada anak karena terlalu sering menggunakan gadget anak menjadi kurang beraktivitas ataupun kegiatan yang menggunakan motorik, mereka lebih memilih memainkan game atau permainan yang ada dalam gadget tersebut. Hal tersebut pastinya berdampak buruk pada perkembangan anak terutama perkembangan social anak. Anak dibawah usia 5 tahun (balita) adalah anak yang telah menginjak usia di atas satu tahun sampai lima tahun atau biasa digunakan perhitungan bulan yaitu usia 12-59 bulan (Sundus, 2017)

Penggunaan gadget bagi anak-anak bermanfaat positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, aplikasi interaktif seperti game dan video dapat menjadi tantangan dan sumber edukasi, mengasah skill motorik, serta juga dapat menjadi distraksi bagi anak, menyenangkan, edukatif, dan meningkatkan jiwa kompetitor dalam jiwa anak (Sundus, 2017) . Akan tetapi penggunaan gadget juga memberikan efek negatif yang cukup banyak yaitu terlalu sering penggunaan gadget dapat memperlambat perkembangan berbicara dan berbahasa anak yang menyebabkan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD),

mengacu pada masalah perhatian, aktivitas yang berlebihan atau kesulitan mengendalikan perilaku dan dampak yang paling sering ditemukan adalah pada perkembangan social anak.

Anak mudah gelisah, tidak fokus, dan mudah teralihkan ketika mereka bermain Bersama teman-temannya, belajar maupun sedang makan sehingga menyebabkan perubahan perilaku. Penggunaan yang berlebihan juga dapat mengurangi waktu anak untuk bersosialisasi dan belajar, terutama pada toddler yang mana dimasa itu anak-anak banyak belajar dari sosialnya. Selain itu dapat terjadi ansietas, depresi, dan berdampak negatif pada perkembangankarakter anak (Sundus, 2017). Kebiasaan menggunakan gadget dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temannya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar (Fadlilah & Krisnanto, 2019)

Dampak yang lainnya ketika anak terlalu lama menggunakan gadget yaitu anak akan merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, serta rendahnya prestasi belajar (Gligor & Mozoş, 2019). Kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.

\The American Academy of Pediatrics (APP) pada tahun 2016 merekomendasikan kebijakan baru mengenai waktu penggunaan media pada anak, dimana anak usia 2-5 tahun dibatasi hanya selama 1 jam perhari dengan program yang high-quality. Waktu screen time yang dibatasi untuk anak usia diatas 2 tahun ditetapkan untuk mencegah kurangnya aktivitas anak (Department of Health of Western Australia, 2019) yang diakibatkan oleh screen time. Pengenalan gadget pada anak- anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh

terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada balita di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5% hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (I. Y. Sari, 2018).

Faktor-faktor yang mempengaruhi GPPH adalah faktor genetik, disfungsi serebri, neurotransmitter, dan psikososial (Setianingsih 2018). Perkembangan psikososial (sosial dan emosional) erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama atau benda-benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal. Perkembangan sosial terdiri dari hubungan yang dimiliki seseorang dengan orang lain, tingkat pengendalian diri, dan motivasi serta ketekunan yang dimiliki seseorang selama suatu kegiatan (Ramadhani & Fauziah, 2020). Perkembangan sosial pada anak terkait dengan perasaan anak-anak tentang diri mereka sendiri (seperti kepercayaan diri, selalu takut, bersemangat untuk belajar, bangga dengan budaya mereka, takut akan kesalahan), bagaimana mereka berperilaku (seperti terus-menerus berkelahi, mudah marah, mampu menangani konflik), dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang lain, terutama orang-orang yang berarti bagi mereka (misalnya, orang tua, guru, dan teman) (Rahmawati & Latifah, 2020). Interaksi yang baik antara anak dan teman sebaya sangat penting karena dapat memberikan banyak perasaan, pengalaman, dan pembelajaran secara sosial dan emosional sehingga memungkinkan anak untuk memiliki tingkat perkembangan sosial-emosional yang tinggi (Sirois et al., 2019).

Data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna balita atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018). Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang

berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% (Databook, 2020).

Penilaian perkembangan anak dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan utamanya peran perawat sebagai promotor kesehatan dan konselor dalam menggiatkan kegiatan skrining perkembangan, digunakan untuk membantu melakukan screening. Sehingga akan tercapai perkembangan anak yang optimal (Joni, 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan wawancara kepada orang tua responden bahwa 7 dari 10 balita sudah mengenal gadget dan dibiarkan oleh orang tua dalam penggunaan gadget dalam waktu yang cukup lama (2-3) jam/hari dengan alasan anaknya menangis jika tidak di berikan gadget. Serta didapatkan aspek personal sosial anak yang kurang mandiri, tidak suka bersosialisasi dan tidak suka berinteraksi terhadap lingkungannya. Sedangkan 3 balita dibiasakan oleh orang tuanya untuk tidak membiasakan menggunakan gadget dan selalu berinteraksi terhadap lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Hubungan Lamanya Durasi Penggunaan Handphone dengan Perkembangan Sosial pada Balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat Tahun 2023?”

B. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian terhadap “Apakah ada hubungan lamanya durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat Tahun 2023?”

C. Tujuan Masalah

1. Tujuan Umum

Tujuan dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada hubungan lamanya durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat tahun 2023

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran lamanya durasi penggunaan gadget terhadap balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat Tahun 2023
- b. Untuk mengetahui gambaran perkembangan sosial balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat Tahun 2023
- c. Untuk mengetahui apakah ada hubungan lamanya durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social pada balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat Tahun 2023

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Orang Tua Balita di Sekadau Hilir Kalimantan Barat

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi orang tua tentang penggunaan gadget dan perkembangan sosial pada balita. Dampak yang akan terjadi kepada balita jika penggunaan gadget yang berjangka panjang akan mengakibatkan perkembangan sosial contohnya seperti anak kurang berinteraksi terhadap lingkungannya. Maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya dalam penggunaan gadget agar anak memiliki tumbuh kembang yang lebih baik lagi terutama dalam perkembangan sosial.

2. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan wawasan peneliti tentang lamanya durasi penggunaan gadget dan perkembangan social balita Serta menambah pengalaman peneliti dalam mendeteksi penggunaan gadget dan perkembangan sosial pada balita. Penelitian ini

diharapkan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari peneliti agar dapat menjaga perkembangan balita disekitar.

3. Manfaat Bagi Institusi Universitas Ngudi Waluyo

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi institusi dalam upaya peningkatan kebidanan tentang tentang penggunaan gadget dan perkembangan sosial pada balita.