

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah merupakan anak yang berusia antara 3-6 tahun (Supartini, 2014). Anak pada usia tersebut, berada pada fase inisiatif dibandingkan rasa bersalah. Anak pada masa ini berkembang rasa ingin tahu dan daya imajinasinya, sehingga anak banyak bertanya mengenai segala sesuatu di sekelilingnya yang tidak diketahuinya (Nursalam, Susilaningrum dan Utami, 2009). Usia tersebut merupakan masa kritis bagi perkembangan kemampuan kognitif, kemandirian, koordinasi motorik, kreativitas dan sikap hidup terhadap hidup (Rimm, 2009). Masa pra sekolah merupakan “*golden age period*”, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Usia tiga sampai enam tahun, perkembangan dipusatkan untuk menjadi manusia sosial, belajar bergaul dengan orang lain (interaksi sosial) (Komariah, 2012).

Interaksi sosial menunjukkan hubungan antara dua atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Syaodih, 2015). Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial pada anak, dimana anak usia 3 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, mampu untuk bereaksi terhadap orang lain, menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain, dapat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode

yang sangat pendek, mampu berbagi tanpa perlu membujuk, menunjukkan kemampuan yang sangat kecil untuk menunda kepuasan, dapat meniru tindakan dari orang lain, dan mulai untuk melibatkan diri pada permainan yang parallel (Haryanto, 2011).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hambatan dalam interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Penelitian Trinataliswati (2010) menunjukkan kemampuan bersosialisasi pada anak prasekolah di Desa Sumber Porong Lawang dengan riwayat PAUD kategori kurang sebesar 35,7% dan tanpa riwayat PAUD kategori kurang sebesar 50,0%. Penelitian Lestari (2013) menunjukkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B di BA Aisyiyah 4 Palur kategori kurang 41,6%. Penelitian diatas menunjukkan bahwa kemampuan anak pra sekolah masih ada yang kurang meskipun telah menempuh pendidikan informal.

Keterlambatan interaksi sosial pada anak prasekolah memberikan dampak negatif bagi anak. Menurut Maryati (2009), interaksi sosial mempunyai dampak negatif diantaranya menimbulkan prasangka yang memicu terjadinya kerugian bagi orang lain, aktivitas yang dilakukan akan mengakibatkan terjadinya benturan atau kontak fisik. Keterlambatan perilaku sosial diantaranya disebabkan lama interaksi anak dengan alat permainan anak dalam bentuk perangkat elektronik (Wijanarko & Setiawati, 2016). Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung, ialah faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan faktor simpati (Ahmadi, 2009).

Simpati merupakan perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya (Ahmadi, 2009). Salah satu bentuk faktor simpati adalah bermain. Bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dengan cara menstimulasi otak melalui proses penyambungan sinaps yang berkaitan dengan kemampuan motorik dan interaksi sosial. Anak yang bermain *gadget* secara berlebihan akan mengalami keterlambatan bicara, terganggu konsentrasinya dan menarik diri dari interaksi sosial (Bahri, 2018).

Perkembangan otak seseorang terjadi setelah lahir. Bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dengan cara menstimulasi otak melalui proses penyambungan sinaps (sel-sel persimpangan yang memungkinkan sinyal-sinyal kimia atau listrik diteruskan dari satu neuron ke neuron lain atau sel otot). Proses ini sangat berkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik halus, kasar serta interaksi sosial. Bermain dapat membantu anak mempelajari interaksi sosial, gerak motorik sampai daya piker kognitifnya sehingga bermain dibutuhkan untuk perkembangan yang sehat bagi anak. (Hanindita, 2015).

Anak-anak sekarang ini sudah tidak asing dengan teknologi *gadget*. Orang tua yang sibuk dengan *gadget* membua tanak penasaran ingin mengetahui dan mencoba keasikan bermain *gadget*. Tak jarang banyak anak

usia balita sudah akrab dengan *gadget* karena ada *games* didalamnya. Padahal efek *gadget* untuk anak usia balita tidak bagus untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangannya (Hanindita, 2015).

Beberapa penelitian yang menunjukkan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah. Menurut Krisworo (2011) dalam penelitiannya yang berjudul perilaku kecanduan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di Yogyakarta, seseorang yang mengalami kecanduan berat bermain *game* jika bermain dalam durasi selama 4 jam sekali main dengan frekuensi 4 hari dalam seminggu, mengalami kecanduan sedang jika bermain selama 2-3 jam sekali main dengan frekuensi 2-3 hari dalam seminggu, dan mengalami kecanduan ringan, jika bermain selama 1-2 jam sekali main dengan frekuensi 1-2 hari dalam seminggu. Hasil penelitian tersebut diatas menunjukkan bermain *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak positif dan negatif.

Sisi positif bahwa dengan kebiasaan bermain *gadget* sang anak memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure*. Kebiasaan bermain *gadget* memiliki dampak negatif seperti meningkatkan sifat *aggressive cognitive* dan *aggressive behavior*, memberikan efek permusuhan dan efek psikologis, menurunkan kebiasaan prososial, dari segi kesehatan *game* dapat memberikan dampak meningkatnya detak jantung, tekanan darah aktivitas otak (Batholow, 2009).

Menurut Young (2010), kebiasaan bermain *gadget* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk kebiasaan bermain *gadget* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial. Bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dengan caramenstimulasi otak melalui proses penyambungan sinaps yang berkaitan dengan kemampuan motorik dan interaksi sosial (Hanindita, 2015). Anak yang bermain *gadget* secara berlebihan akan mengalami keterlambatan bicara, terganggu konsentrasinya dan menarik diri dari interaksi sosial (Bahri, 2018). Semakin panjang interaksi anak dengan perangkat elektronik menyebabkan keterlambatan perilaku sosial (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Penelitian yang berkaitan dengan Novitasari (2016), yang menunjukkan penggunaan *gadget* memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Penelitian Shinta (2018) menunjukkan tidak ada pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Berdasarkan penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan adanya kesenjangan hasil penelitian terkait dengan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan September 2018 diperoleh data jumlah siswa di KB-TK Ar-Rahim Ungaran Timur Kabupaten Semarang usia 5-6 tahun sebanyak 88 siswa. Hasil pengukuran variabel kebiasaan bermain *gadget* dan interaksi sosial pada anak

usia prasekolah dengan menggunakan kuesioner sederhana terhadap 10 orang ibu yang sedang menunggu anaknya di sekolah diperoleh 6 anak mempunyai interaksi sosial kategori negatif (bersikap acuh dengan teman, tidak menghargai perhatian dari guru, tidak berani menyapa teman) dimana 4 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal (bermain *game* dari *gadget* 2 kali seminggu dengan waktu lebih dari 1-2 jam) dan 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan (setiap hari bermain *game* dari *gadget* dengan waktu lebih dari 5 jam).

Peneliti juga mendapatkan 4 anak mempunyai interaksi sosial kategori positif (sangat peduli dengan teman, menghargai perhatian dari guru, berani menyapa teman) dimana 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori normal (bermain *game* dari *gadget* 2 kali seminggu dengan waktu lebih dari 1-2 jam) dan 2 ibu menyatakan anaknya mempunyai kebiasaan bermain *gadget* kategori berlebihan (setiap hari bermain *game* dari *gadget* dengan waktu lebih dari 5 jam). Hal tersebut menunjukkan sebagian besar anak mempunyai interaksi sosial yang negatif meskipun kebiasaan bermain *gadget* kategori normal.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul, “Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Prasekolah di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah, adakah hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang
- b. Mengetahui gambaran interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang
- c. Mengetahui hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak usia prasekolah

Dapat menjadi masukan dan perbaikan pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah terkait kebiasaan bermain *gadget* dengan interaksi sosial.

2. Bagi Keperawatan

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber untuk mencari akibat lain yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *gadget* sehingga dapat menjadi acuan untuk mencari solusi penyelesaian masalah kejiwaan yang ditimbulkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah.

4. Bagi Sekolah

Bagi para guru untuk lebih meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah terutama ketika berada di sekolah.