

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih *games*, video, musik atau lainnya dapat diakses melalui *gadget*. Kecanggihan teknologi *gadget* membuat anak penasaran dan tertarik untuk mengoperasikannya (Fadilah, 2015). Jika anak berlebihan dalam menggunakan *gadget*, maka dapat menyebabkan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak (Chikmah, 2018; Wiguna, 2013). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menjadikan anak apatis dengan lingkungan sosialnya. Anak lebih banyak bermain *gadget* dan mengurangi intensitas untuk bersosialisasi dengan lingkungan atau keluarganya, ini menjadikan interaksi sosial anak terganggu (Prasetya, 2017). Selain itu, anak juga tidak mampu menjalin emosi dengan orang lain (Wiguna, 2013). Perilaku kekerasan merupakan suatu keadaan ketika seorang individu mengalami perilaku yang secara fisik dapat membahayakan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Perilaku kekerasan dapat terjadi oleh karena keinginan yang tidak terpenuhi (Videbeck, 2018). Pada anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, perilaku kekerasan bisa terlihat dengan ketidakmampuan anak untuk mengontrol kata-kata, menggunakan kata-kata kasar, mengejek dan mudah emosi (Winoto, 2013).

Menurut perusahaan survei *eMarketer* pengguna *gadget* di dunia tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 ada sekitar 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. Jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Bali),

penggunaan *gadget* mencapai lebih dari 55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan antar pulau, pengguna terbanyak ada di pulau Jawa, yaitu sebesar 71% (Utaminingsih, 2016). Sementara itu, angka pengguna *gadget* pada anak usia balita di Indonesia pada tahun 2012 sebesar 27% dan pada tahun 2014 jumlahnya meningkat hingga 73%. Kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat *gadget* tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, bermain *game*, maupun aplikasi. Rata-rata lama penggunaannya ialah 2-3 jam atau lebih dari 3 jam apabila anak ditinggalkan orang tuanya sibuk bekerja (Widjanarko dkk, 2016). Anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, dengan durasi pemakaian hanya setengah jam dalam waktu satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terhadap 7 orang tua anak, menunjukkan ada 5 orang tua yang mengatakan bahwa anaknya suka bermain *gadget*, ada 4 orang tua mengatakan anaknya suka berkata kasar, sulit diberi tahu, suka marah-marah dan memukul setelah terbiasa menggunakan *gadget*.

Popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang sayangnya hal ini tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadgetnya*, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadgetnya* berjam-jam (Fadilah, 2015). Kondisi ini diperparah karena orang tua

memberikan kebebasan kepada anak (Warisyah, 2015). Apabila penggunaan *gadget* pada anak tidak dibatasi oleh orang tua maka dampaknya ialah anak menjadi lebih mementingkan diri sendiri, Seringkali mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya bicara (Harfiyanto dkk, 2015). Selain itu, anak menjadi tidak terkontrol dalam menggunakan kata-kata, cenderung berkata kasar dengan nada yang tinggi (Winoto, 2013). Pada beberapa anak yang sering bermain *game* melalui perangkat *gadget* dengan konten *fighting game* membuat anak lebih sering berperilaku agresif dalam bentuk fisik dikarenakan terdapat anteseden yang mana diketahui anak setelah memiliki kebiasaan bermain *fighting game* yang di dalamnya terdapat adegan berkelahi seperti memukul dan menendang (Permatasari, Sugito & Savitri, 2017).

Orang tua memiliki peran penting dalam menjaga dan mengoptimalkan perkembangan anak. Orang tua harus membatasi anak dalam menggunakan *gadget* dan sebaiknya jangan memberikan atau mengenalkan *gadget* pada anak usia dibawah lima tahun. Sebagaimana rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* yang menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter & Perry, 2009 dalam Sapardi 2018). Anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Anak boleh bermain tetapi hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain itu diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua saat anak menggunakan *gadget*. Hal ini bertujuan agar anak tidak mudah terpengaruh dan meniru tindakan yang

diperlihatkan pada aplikasi di *gadget*, terutama tindakan yang mengarah ke perilaku kekerasan. Pendapat lain mengatakan, orang tua harus membatasi penggunaan *gadget* pada anak tidak lebih dari 30 menit persatu kali bermain, jeda sejenak dengan berjalan, bergerak ke toilet yang menggerakkan tubuh atau memandang ke arah jauh untuk relaksasi mata (Wijanarko, 2017). Orang tua juga bisa untuk lebih sering melibatkan anak pada aktifitas-aktifitas fisik yang ringan untuk mengalihkan rasa ketertarikan anak terhadap *gadget*.

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Apakah ada hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang?”.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.
- b. Mengidentifikasi risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

- c. Menganalisis hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan risiko perilaku kekerasan pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

D. Manfaat

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan dan kemajuan keperawatan khususnya dalam upaya pencegahan gangguan perkembangan anak usia pra sekolah di zaman yang serba canggih.

2. Praktis

a. Bagi responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi responden (orang tua) dalam mengenali dan mencegah gangguan perkembangan anak sejak dini sebagai akibat penggunaan *gadget*.

b. Bagi lokasi penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi data ilmiah yang perlu ditindaklanjuti untuk mengatasi permasalahan yang ada, sehingga kualitas pelayanan dapat ditingkatkan.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan tersendiri bagi peneliti dalam memahami dan menerapkan ilmu riset untuk menggali dan memecahkan masalah khususnya mengenai gangguan perkembangan anak oleh karena dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang tidak dikontrol.