

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 7-12 tahun, yaitu masa transisi dari masa kanak-kanak awal menuju masa remaja. Pada tahap ini, anak mulai masuk ke dalam lingkungan pendidikan formal dan menunjukkan perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Anak usia ini sudah mampu berpikir lebih logis, memahami aturan sosial, serta mulai membentuk identitas dan harga diri melalui interaksi dengan lingkungan sekolah dan teman sebaya. Dalam keperawatan, anak usia sekolah memerlukan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, baik dalam komunikasi, edukasi kesehatan, maupun dukungan psikososial agar proses perawatan berjalan efektif dan tidak mengganggu tumbuh kembangnya (Hockenberry & Wilson, 2021).

WHO (*World Health Organization*, 2022) yaitu anak sekolah berusia 7-12 tahun terjadi perubahan yang signifikan terhadap perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan moral. Anak usia sekolah menurut Kementerian Kesehatan RI (2018) disebut juga periode intelektualitas, atau keserasian bersekolah. Perkembangan anak usia sekolah pada rentang usia 10-12 tahun yang paling terlihat adalah interaksi sosial. Pada tahap anak usia sekolah berada dalam *industry vs inferiority* dimana perkembangan psikososial anak usia sekolah yaitu kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman yang mengalami perubahan pada stabilitas emosi dan motivasi yang

berkaitan langsung dengan perkembangan psikososialnya yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik (Erikson 1968 dalam Wong, 2008).

Teori psikososial Erikson, mengatakan anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada usia sekolah (7-12 tahun). Penggunaan gadget yang berlebihan di rentang usia tersebut akan menghambat perkembangan psikososial anak termasuk akan berpengaruh pada perkembangan anak di tahap selanjutnya. Fase perkembangan psikososial menurut Erikson (Emosional, Sosial, Kognitif dan Moral).

Data Riskesdas (RI, 2018) menyatakan bahwa perkembangan psikososial dan emosional anak Indonesia mengalami peningkatan hingga 69,9%. Angka ini masih dibawah Vietnam 91,2% dan Thailand 79,4%. Data Riskesdas tahun 2018 Sumatera Barat mengalami masalah perkembangan sosial berjumlah 66,03% pada anak usia 7-12 tahun. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya anak berusia antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya (Febriani et al., 2023).

Perkembangan adalah perubahan yang teratur, sistematis, dan terorganisir yang mempunyai tujuan tertentu. Perkembangan memiliki beberapa ciri yaitu: berkesinambungan, kumulatif, bergerak ke arah yang lebih kompleks dan holistik. Perkembangan psikososial berarti perkembangan sosial seorang individu ditinjau dari sudut pandang psikologi. Perkembangan masa anak-anak merupakan hal yang menarik untuk dipelajari. Hubungan antara anak dan

keluarga, teman sebaya dan sekolah mempengaruhi perkembangan psikososial seorang anak. 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 (Anggraini et al., 2023).

Perkembangan psikososial adalah proses sepanjang kehidupan yang dimulai dari awal kelahiran sampai sepanjang hayat kehidupan. Apa yang telah dipelajari dan dilewati oleh seseorang maka hal tersebut akan membentuk kepribadian seseorang dikemudian hari. Oleh karena itu sejak dini harus di ajarkan kepada anak agar dapat berkembang sehingga kelak anak dapat memiliki kepribadian yang baik, bersikap positif terhadap banyak hal, seperti percaya diri dan dapat percaya kepada orang lain, selain itu dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain (Firmawati., Uyuun Nurl, Biahomo, 2021).

Teori psikososial Erikson, mengatakan anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada usia sekolah (7-12 tahun). Penggunaan gadget yang berlebihan di rentang usia tersebut akan menghambat perkembangan psikososial anak termasuk akan berpengaruh pada perkembangan anak di tahap selanjutnya. Fase perkembangan psikososial menurut Erikson (Emosional, Sosial, Kognitif dan Moral). Data Riskesdas (RI, 2018) menyatakan bahwa perkembangan psikososial dan emosional anak Indonesia mengalami peningkatan hingga 69,9%. Angka ini masih dibawah Vietnam 91,2% dan Thailand 79,4%.

Data Riskesdas tahun 2018 Sumatera Barat mengalami masalah perkembangan sosial berjumlah 66,03% pada anak usia 7-12 tahun. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya anak berusia antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya (Febriani et al., 2023).

Hubungan penggunaan gadget dengan emosional anak sekolah sangat berpengaruh dari faktor lama dalam bermain gadget atau durasi lama penggunaan gadget yang akan mempengaruhi emosional anak. Selain perkembangan emosional, perkembangan kognitif juga menjadi dampak anak dalam penggunaan gadget. Perkembangan kognitif berkaitan dengan tingkah laku seseorang yang dapat dilihat ketika menanggapi masalah. Perkembangan kognitif biasanya terlihat dalam kemampuan anak ketika memecahkan suatu masalah, proses berpikir berupa kemampuan atau daya. faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya: Faktor Keturunan; Faktor Lingkungan; Faktor Kematangan; Faktor Pembentukan; Faktor Minat dan Bakat dan Faktor Kebebasan (Sofiana et al., 2023).

Dampak anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial dalam penggunaan gadget adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget. Pada usia sekolah dasar perasaan sosialisasi anak akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan gadget (kecanduan). Selain

perkembangan sosial, perkembangan moral juga menjadi dampak anak dalam penggunaan gadget, perkembangan moral berkaitan dengan kebiasaan yang dilakukan dalam interaksi dengan orang lain (Widya et, al , 2022).

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut gadget. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi tidak hanya gadget yang digunakan kalangan masyarakat atau anak-anak melainkan banyaknya keluaran jenis perangkat elektronik yang digunakan bersifat portable sehingga dapat dibawa ke mana-mana serta tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel yang membuatnya menjadi lebih praktis dengan berbagai jenis diantaranya yaitu laptop, computer, ipad, tablet, kamera digital dan paling mayoritas perangkat digunakan saat ini oleh masyarakat adalah handphone (Ginting & Stiasih, 2022).

Berdasarkan survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2020, sebanyak 79% orang tua mengizinkan anak menggunakan gadget untuk kegiatan selain belajar, seperti bermain dan menonton video. Survei yang sama juga menunjukkan bahwa 71,3% anak Indonesia telah memiliki gadget pribadi. Sementara itu, 17,1% masih menggunakan gadget di bawah kendali penuh orang tua, dan 11,6% menggunakan secara bersama antara orang tua dan anak. (Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 2020).

World Health Organization (WHO) tahun 2020 mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan gadget oleh anak usia sekolah berada di usia 9-15 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 9-15 tahun.

Penggunaan gadget bukan hanya berdampak positif saja yang bisa kita dapatkan melainkan ada dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar bermain gadget yang mampu mengambil alih kehidupan anak. Penggunaan gadget lebih dari 60 menit per hari berhubungan erat dengan gejala intensi pada interaksi sosial. Selain itu anak yang menggunakan gadget lebih lama akan memiliki gejala kesehatan yang lebih berat dibandingkan anak yang menggunakan gadget dalam waktu kurang dari 60 menit per harinya. Dampak dari penggunaan gadget itu sendiri secara psikososial adalah menjadi pribadi yang tertutup, menghambat perkembangan interaksi sosial, suka menyendiri, sedangkan dampak secara fisik yaitu terpaparnya radiasi, mempengaruhi pola tingkah laku anak, mudah emosi, susah tidur, kesehatan mata terganggu (Susiyanti, 2020).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 di Indonesia, mayoritas anak dengan usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet untuk media sosial. Persentasenya mencapai 88,99%. Anak tersebut mengakses internet dengan berbagai tujuan diantaranya adalah untuk mengakses media social, sebagai hiburan sebanyak 63,08%, mengerjakan tugas sekolah sebanyak 33,04%, menggunakan internet untuk membeli suatu barang/jasa dan 13,13%, mendapatkan informasi terkait barang/jasa serta sebesar 13% untuk mengirim atau menerima email. Atas semua tujuan tersebut mayoritas anak usia 5 tahun keatas (98.70%) mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Hal tersebut berdampak pada tingginya jumlah penggunaan gadget yang dapat meningkatkan angka kecanduan gadget khususnya pada anak. Penggunaan

gadget yang tidak seharusnya atau secara berlebihan (kecanduan) tentunya akan dapat membuat prevalensi resiko gangguan konsentrasi dan hiperaktivitas menjadi tinggi (Setianingsih,, 2020).

Menurut Yani tahun 2022, Penggunaan gadget pada saat ini merupakan benda yang tidak dapat lepas dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget sehari-hari mengalami peningkatan yang sangat pesat. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan bahwa jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 di mana 79,5% diantaranya berasal dari anak- anak. Gadget digunakan untuk bermain game, bermain social media, mencari informasi dan lain sebagainya. menurut Ramadhani tahun 2024, Pada saat anak-anak menggunakan gadget, mereka tidak selalu berada dalam pengawasan orang tua. Oleh karena itu perlu adanya perlindungan terhadap anak-anak untuk meminimalisir dampak negative terkait dengan penggunaan gadget (Ramadhani et al., 2024).

Menurut hasil penelitian (Ade dan Lina, 2022) dari 126 responden, sebanyak 39 orang (61,9%) diantaranya menggunakan gawai yang tergolong beresiko dan memiliki perkembangan psikologis yang terbilang baik . Berdasarkan data statistik di atas , anak yang menggunakan gawai beresiko sebanyak tiga kali memiliki perkembangan psikologis yang kurang positif dibandingkan dengan anak yang menggunakan gawai yang tergolong tidak beresiko (Ginting & Stiasih, 2022).

Menurut hasil penelitian (Agung et al., 2020) menunjukkan bahwa Sekitar 100 % subjek yang diamati menggunakan gadget adalah siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, 3,4 % orang telah menggunakan gadget minimal 2 tahun, 29,9 % telah menggunakan gadget selama 2 sampai 5 tahun, dan 66,8 % telah menggunakan gadget lebih dari sampai 5 tahun . Hal ini juga berkaitan dengan jurnal yang dijabarkan oleh Savira (2020). Menurut hasil penelitian , 81,2 % responden menyatakan perkembangan psikososial gadget buruk, dan 18,8 % menyatakan kompeten psikososial . Gadget dapat bermanfaat bagi kesehatan anak, khususnya dalam hal perkembangan psikososialnya, karena memiliki dua dampak : negatif dan positif . Oleh karena itu, masyarakat harus menjalankan kehidupannya sebagai bentuk pengawasan terhadap anak.

Menurut hasil penelitian (Wawan, 2020) penelitian menunjukan siswa yang menggunakan gadget dengan kategori tidak rutin sebanyak 8 (12.3%), kategori Rutin sebanyak 57 (87.7%) Dan perkembangan psikososial anak dengan kategori kurang baik sebanyak 21 (32.3%) dan jumlah siswa dengan kategori baik sebanyak 44 (67.7%), gadget dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak terutama pada aspek perkembangan psikososialnya, gadget memiliki dua dampak yaitu dampak negatif dan dampak positif. Maka dari itu orang tua harus menjalankan peran sebagai fungsi pengawasan terhadap anak guna untuk memantau perkembangan anak, terutama dalam anak ketika menggunakan gadget.

Sumatera Barat penggunaan gadget dengan akses internet sebanyak 41% dengan banyak penggunaan bermain game online dan sebanyak 57% penggunaannya melalui media sosial. Persentase di Kota Padang yang

penduduk usia 5 tahun keatas dalam penggunaan gadget dari tahun 2018-2020 terus mengalami peningkatan yaitu 56,1% menjadi 63,6%. Kota Padang darurat dalam kondisi keamanan anak dari kecanduan gadget. Kondisi ini tidak baik dan aman untuk anak. (Sumatera Barat, 2020; BPS, 2022).

Berdasarkan data pada pendidikan dan kebudayaan Kota Padang terdapat jumlah 451 SD terletak di Kota Padang, Sumatera Barat, dimana terdiri dari 338 (74,94%) SD milik sekolah pemerintah negeri dan 74 (16,41%) milik sekolah swasta. SD Negeri 06 Kampung Lapai Padang kelas V berjumlah 68 orang, maka dari itu peneliti mengambil tempat penelitian di SD tersebut (Kemendikbud Kota Padang, 2025).

Berdasarkan survey awal dari 58 siswa tersebut, dipilih 10 siswa sebagai responden. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 6 dari 10 siswa tidak menyukai teguran dari guru, 5 siswa senang bertengkar dengan orang yang tidak disukainya, dan 4 siswa merasa malu untuk meminta maaf setelah melakukan kesalahan. Selain itu, 8 siswa menerima gadget langsung dari orang tuanya, sedangkan 2 siswa menggunakan gadget milik orang tua. Sebanyak 6 siswa mengaku lupa waktu belajar di rumah karena asyik menggunakan gadget, bahkan saat dipanggil oleh orang tua, mereka jarang merespons dan juga jarang berinteraksi dengan teman-temanya.

Berdasarkan masalah dan fenomena dari latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 06 Kampung Lapai dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Psikososial Anak Kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai Padan Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Apa Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Psikososial Anak Kelas V Di SD Negeri 06 Kampung Lapai Tahun 2025”?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Psikososial Anak Kelas V Di SD Negeri 06 Kampung Lapai Tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi frekuensi perkembangan psikososial anak kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai Tahun 2025.
- b. Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *gadget* anak kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai Tahun 2025.
- c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai Tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti

Digunakan untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti serta ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini didapatkan agar bisa di jadikan acuan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang ilmu keperawatan serta menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian yang mengenai penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak

2. Praktis

a. Bagi Instituti Tempat Peneliti

Sebagai acuan dalam meningkatkan kebutuhan pelayanan untuk mengetahui penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak

b. Institusi Pendidikan

Dapat digunakan sebagai acuan tambahan wawasan serta pedoman bagi siswa SDN 06 Kampung Lapai, orang tua, mahasiswa dalam upaya penanggulangan masalah gadget dan dapat mengatasi permasalahan agar siswa tidak memiliki dampak pada perkembangan psikososial anak.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini membahas tentang Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak kelas V di SD Negeri 06 Kampung Lapai Padang Tahun 2025. Variabel independent (bebas) pada penelitian ini adalah penggunaan *gadget* sedangkan variabel dependen (terikat) adalah perkembangan psikososial anak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan analitik desain *cross sectional*. Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Maret-Agustus 2025 di SD Negeri 06 Kampung Lapai Padang. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas V berjumlah 58 siswa tentang penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak SD Negeri 06 Kampung Lapai Padang Tahun 2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan total sampling. Teknik analisa data menggunakan analisa univariat dan analisa bivariat menggunakan uji statistic *Chi Square*.

