

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus antara lain *smartphone, iphone, handphone, blackberry, netbook, tablet* dan sejenisnya (Rozalia, 2017). Tidak hanya sebagai alat komunikasi *gadget* juga dilengkapi dengan kamera, video, pemutar musik, dan fitur menarik seperti game dan internet. Selain orang dewasa yang menggunakannya anak-anak pun telah banyak yang menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016). Teknologi pada saat ini menjadi sebagai salah satu kebutuhan penting dan mendesak. Karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan dalam banyak hal. Selain itu juga teknologi pada zaman sekarang sangat mudah didapatkan, karena tersedia dari harga yang dari termurah hingga termahal juga tersedia di toko-toko *gadget* terdekat, dan bisa dibeli sesuai dengan perekonomian perorang, sehingga banyak pengguna *gadget* dari berbagai kalangan usia dari orang dewasa, orang tua, bahkan anak-anak (Pebriana, 2017).

Penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor budaya pada faktor budaya sangat berpengaruh dengan cepat di berbagai negara karena sering mengikuti perkembangan trend, faktor sosial pada faktor sosial orang tua memiliki peran penting untuk memantau anak dalam penggunaan *gadget*. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi anak prasekolah karena melihat adanya beberapa iklan di televisi dan media sosial sehingga anak akan penasaran dengan iklan yang ditampilkan. *Gadget* juga menampilkan fitur-fitur yang menarik dari kecanggihan *gadget* tersebut. Namun jika faktor-faktor tersebut tidak diperdulikan ataupun tidak adanya perubahan, dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak dari penggunaan *gadget* dikalangan anak usia prasekolah (Fadilah, 2015).

Pada anak-anak penggunaan *gadget* yang terlalu cepat ternyata berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan yang terjadi di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan pada anak usia prasekolah (Sari, 2018). Penggunaan *gadget* di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015 (Sujianti, 2018).

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022 sebanyak 33,44 % anak usia dini yang berusia 0-6 tahun di seluruh Indonesia sudah menggunakan HP. Sementara, sebanyak 24,96% anak usia dini mampu mengakses internet. Jika di rinci berdasarkan usia, sebanyak 52,76 % anak usia 5-6 tahun mampu menggunakan HP. Sedangkan, pada proporsi anak yang berusia 0-4 tahun tercatat sebanyak 52,76% anak usia 5-6 tahun mampu menggunakan gadget. Di sisi lain, sebanyak 39,97% anak usia 0-4 tahun yang bisa mengakses internet. Berdasarkan data BPS, pada tahun 2022 presentase anak usia dini menggunakan gadget sebanyak 38,48%. Sedangkan sebanyak 33,96% anak usia dini di Jawa Tengah mampu mengakses internet.

Menurut Kurnia (2014) pada dasarnya anak usia dini belum pantas untuk diberikan bermain *gadget* karena akan berakibat perilaku anak menjadi konsumtif berlebihan dalam menggunakan *gadget* sehingga diperlukan pengawasan yang ketat untuk pengawasan penggunaan *gadget* pada anak. Sedangkan menurut WHO (2020) anak hingga usia 1 tahun tidak direkomendasikan untuk memiliki *screen time*, anak usia 2-4 tahun *durasi screen time* tidak lebih dari satu jam, anak usia 5-17 tahun *durasi screen time* tidak lebih dari 2 jam.

Fenomena penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki beberapa dampak pada proses tumbuh kembang anak. Dilihat dari fenomena disekitar banyaknya anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi

yang semakin canggih. Sehingga kebanyakan anak-anak mengalami kecanduan atau ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketika anak-anak sudah kecanduan gadget maka akan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Bahkan orang tua memberikan *gadget* pada anak dengan tujuan untuk bermain game dan fitur-fitur lain yang berada pada gadget tanpa memikirkan dampak negatif akibat penggunaan *gadget* (Ismanto dan Onibala, 2015).

Anak-anak ketika banyak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan yang akan di khawatirkan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia prasekolah. Karena di tahap ini anak prasekolah mengenal serta mengelola emosi, oleh karena itu dikhawatirkan dapat berdampak ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang berpengaruh pada perilaku anak. Biasanya perkembangan emosional pada anak ditandai dengan munculnya perasaan bangga, senang, takut, marah, sedih dan lain sebagainya. Ketika emosi anak-anak sudah muncul besar kemungkinan anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka (Nurmalitasari, 2015).

Menurut Rahmawati & Latifah (2020) dalam penelitiannya dengan menggunakan uji regresi linear berganda yang memperlihatkan bahwa meningkatnya tingkat ketergantungan anak pada gawai dapat menurunkan perkembangan emosional pada anak. Anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan psikososial anak. Hal ini dikarenakan waktu yang mereka habiskan untuk bermain *gadget* lebih banyak daripada bermain dengan teman sebayanya, dan berinteraksi dengan orang tua atau orang sekitarnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 Desember 2023 di TK Salafiyah terdapat 10 anak usia prasekolah pengguna *gadget*. Peneliti mendapatkan hasil dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada orang tua anak usia prasekolah yang menggunakan *gadget*. Saat ditanya 3 pertanyaan mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah yang meliputi pertanyaan pertama anak anda menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam, pertanyaan kedua anak

anda lupa waktu ketika menggunakan *gadget*, pertanyaan ketiga anak anda sering membawa *gadget* kemanapun, hasilnya pada pertanyaan pertama 7 keluarga menjawab sering, pada pertanyaan kedua 3 keluarga menjawab sering dan 4 keluarga menjawab jarang, dan pada pertanyaan ketiga 4 keluarga menjawab jarang dan 3 keluarga menjawab tidak pernah. Kemudian peneliti melakukan pertanyaan selanjutnya mengenai perkembangan emosional pada anak yang meliputi 3 pertanyaan, pertanyaan pertama anak anda banyak khawatir atau sering cemas, pertanyaan kedua anak anda mudah takut, pertanyaan ketiga anak anda pemalu dan mudah gugup, hasilnya pada pertanyaan pertama 4 keluarga menjawab jarang, 2 keluarga menjawab sering dan 1 keluarga menjawab tidak pernah, hasil pertanyaan kedua 5 keluarga menjawab jarang dan 2 keluarga menjawab sering, dan pada pertanyaan yang ketiga 4 keluarga menjawab sering dan 3 keluarga menjawab jarang.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh besar pada perkembangan emosional anak, dengan demikian peneliti tertarik untuk membuat penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di TK Salafiyah Moga Pemaalang.

1.2 Tujuan Penelitian

1.2.1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah

1.2.2. Tujuan Khusus

1.2.1.1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Salafiyah Moga Pemaalang

1.2.1.2. Untuk mengetahui perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Salafiyah Moga Pemaalang

1.2.1.3 Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di TK Salafiyah Moga Pematang

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1. Manfaat Aplikatif

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua terhadap hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak.

1.3.2. Manfaat Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan sebagai salah satu ilmu pengetahuan terkait penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.

1.3.3. Manfaat Metodologi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya terkait penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah.