

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang teknologi komunikasi dan informasi. Berdasarkan hasil survey statistik, ditemukan bahwa di Amerika Serikat tahun 2019, sekitar 17% anak-anak di bawah usia 8 tahun menggunakan perangkat teknologi, seperti computer, tablet, atau ponsel pintar, setiap harinya. Selain itu, laporan dari *Joan Ganz Cooney Center* dan *Sesame seminar* tahun 2020 menyebutkan bahwa 23% orang tua yang memiliki anak usia 0-5 tahun mengizinkan anaknya menggunakan internet. Berdasarkan jumlah tersebut, sebanyak 82% orang tua mengakui bahwa anak mereka menggunakan internet setidaknya sekali dalam seminggu. Data di Indonesia sendiri tahun 2019 mengungkapkan bahwa lebih dari separuh pengguna telepon seluler berusia di bawah 25 tahun. Dari kelompok ini, 32% adalah orang dewasa atau pengguna lanjut usia di atas usia 25 tahun, 25% adalah remaja berusia antara 12 dan 21 tahun, 17% adalah anak-anak berusia antara 7 dan 11 tahun, dan 9% adalah anak usia prasekolah 3-6 tahun. Penggunaan *gadget* oleh kelompok usia anak yang belum ideal menjadi perhatian (Zulfahmi, 2024).

Persentase orang Indonesia dengan akses internet mencapai 77,02% pada tahun 2022, menurut temuan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Selain itu, banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan internet lebih dari 10 jam per hari, termasuk di antaranya anak-anak (Zulfahmi, 2024). Berdasarkan laporan dari BPS tahun 2023, diketahui bahwa 38,48% anak usia prasekolah di Jawa Tengah telah menggunakan *Gadget*, sementara itu 33,98% dari mereka juga sudah mampu mengakses internet. Data tersebut menimbulkan kekhawatiran, mengingat tingkat penggunaan *Gadget* dan akses internet oleh anak-anak usia prasekolah di Jawa Tengah (BPS, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Chikmah & Fitriyaningsih, (2019) mengungkapkan bahwa durasi penggunaan gadget memiliki hubungan signifikan dengan masalah kecanduan *gadget* pada anak prasekolah di TK Negeri Pembina Kota Tegal. Dengan nilai $\alpha = 0,002 < 0,005$. Kecanduan merupakan kemungkinan nyata bagi anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang lama (lebih dari satu jam setiap hari). Saat ini, individu dari segala usia dari orang dewasa hingga remaja dan bahkan anak-anak prasekolah dapat menjadi kecanduan *gadget*.

Data dari *Common Sense Media* pada tahun 2021 menunjukkan bahwa saat mengerjakan pekerjaan rumah, 70% orang tua membiarkan anak-anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun bermain di layar. Persentase orang tua yang membiarkan anak-anak mereka bermain dengan *gadget* di tempat umum adalah 65%, dan bahkan lebih rendah lagi yaitu 25% sebelum tidur. Budi, (2023). Data dari CNN Indonesia tahun 2021 juga mencatat bahwa 19,3% anak-anak Indonesia mengalami kecanduan internet. Mayoritas anak-anak mengakses internet melalui *gadget*, yang secara tidak langsung menunjukkan adanya potensi kecanduan terhadap perangkat tersebut (Tim CNN, 2021).

Kecanduan *gadget* akhir-akhir ini menjadi perhatian di sejumlah negara, termasuk Indonesia. Salah satu kasus yang paling paradoks adalah anak-anak prasekolah yang kecanduan *gadget*. Semakin banyak anak yang menggunakan ponsel, tablet, dan *gadget* lainnya untuk hiburan (Yumarni, 2022). Jika anak-anak tidak memiliki akses ke perangkat, emosi mereka kemungkinan akan lepas kendali. (Aulia et al., 2022) menunjukan bahwa 54% anak prasekolah yang waktu menonton layarnya melebihi 2 jam yang direkomendasikan setiap hari akan menunjukkan perilaku antisosial (Aulia et al., 2022).

Angka-angka kejadian penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak-anak dapat mengakibatkan kondisi kecanduan *gadget*. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* antara lain karena *gadget* menyediakan fitur-fitur yang menarik, termasuk hiburan dan akses di media sosial, yang sangat digemari oleh anak-anak.

Dengan tingginya angka kejadian tersebut muncul adanya kecanduan *gadget*. (Tyastiti, 2020). Selain itu, banyak orang tua yang terus-menerus memberikan *gadget* kepada anak tanpa pengawasan yang memadai (Novianti et al., 2019). Perkembangan zaman juga menyebabkan semakin banyak ibu rumah tangga yang bekerja, sehingga waktu interaksi langsung dengan anak menjadi berkurang. Kondisi ini turut berdampak pada kurangnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak, sehingga meningkatkan resiko kecanduan *gadget* (Gandini et al., 2023). Data pada tahun 2020, peneliti di Indonesia menemukan bahwa lebih dari 19% anak-anak di 34 provinsi menderita kecanduan *gadget* (Puspita, 2020).

Menurut Widodo dan Wartoyo (2020) menjelaskan bahwa kecanduan *gadget* pada anak biasanya terlihat dari perilaku mereka yang enggan melepaskan *gadget*-nya. Anak usia prasekolah sering menunjukkan perilaku mudah marah serta mengalami gangguan perilaku, termasuk masalah psikososial yang sekitar 9-15%. Selain itu, antara 9,5% dan 14% anak usia 0–5 tahun memiliki gangguan emosional, yang dapat berdampak negatif pada kesiapan mereka untuk bersekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Maria dan Irul (2023), sebanyak 122 anak prasekolah di Jawa Barat dipastikan memiliki masalah serius dengan kecanduan produk elektronik pada tahun 2021.

Fenomena ini sering kali membuat anak-anak tidak mematuhi perintah orang tua dan cenderung marah ketika diminta berhenti menggunakan *gadget* secara berlebihan. Bahkan, anak-anak yang terlalu larut dalam penggunaan *gadget* sering kali mengabaikan lingkungan sekitar dan menolak berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya karena lebih fokus pada *gadget* (Itsna & Rofi'ah, 2021).

Kecanduan *gadget* bukanlah hal yang positif maupun menguntungkan, justru menjadi persoalan yang harus segera ditangani, apalagi jika terjadi pada anak usia pra sekolah. Pada masa ini, anak sedang berada dalam fase tumbuh kembang yang sangat penting dan menentukan pola perilaku serta kepribadian mereka di masa dewasa

Kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap tumbuh kembang, perkembangan sosial, emosional, dan kualitas hidup mereka (Ridwan et al., 2023). Pengaruh buruk dari penggunaan *gadget* dapat dirasakan dalam berbagai aspek, seperti motorik dan kognitif (Dela et al., 2023). Berdasarkan Warisya dalam penelitian (Munisa, 2020) menyatakan bahwa dampak negatif *gadget* mencakup meningkatnya angka kecanduan pada anak usia prasekolah, serta resiko radiasi yang berpotensi mengganggu kesehatan mata. Selain itu, dampak yang lain menurut (Ardiansyah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan, lebih dari 1 jam, dapat membuat anak mudah kehilangan fokus, mengalami gangguan konsentrasi, merasa cemas, gelisah, hingga menunjukkan reaksi emosional seperti menangis atau marah.

Menurut (Yulisetyaningrum, 2023) banyak anak usia prasekolah yang menggunakan *gadget* dalam frekuensi tinggi, yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional mereka. Perkembangan emosional pada anak usia prasekolah yang mengalami kecanduan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak pada munculnya berbagai gejala negatif seperti menjadi pribadi yang lebih tertutup, mudah emosi seperti marah, cemas, perilaku kekerasan, sering menangis, pudarnya kreativitas, gangguan pola tidur, serta suka menyendiri (Oktaviani, 2019).

Menurut *World Health Organisation* (WHO) tahun 2019 Sebanyak 10% hingga 20% anak-anak di dunia mengalami masalah kesehatan mental, termasuk keterlambatan perkembangan, depresi, kecemasan, gangguan perilaku, dan epilepsi pada anak-anak. Ketergantungan anak-anak prasekolah pada *gadget* dapat menyebabkan gangguan perkembangan pada 20–25 persen populasi. Keterlambatan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku sosial merupakan gejala dari gangguan ini. Berdasarkan laporan terakhir, sekitar 9% anak-anak di dunia menunjukkan gangguan seperti ketakutan atau cemas, dan sekitar 11-15% lainnya mengalami gangguan perilaku. Di antara berbagai gangguan tersebut, gangguan emosional dan perilaku menjadi dua hal yang paling sering terjadi (Aulia et al., 2022)

Pada masa prasekolah, anak-anak memiliki ciri khas emosi yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Emosi yang ditunjukkan oleh anak cenderung berlangsung dalam waktu singkat, bisa muncul dan hilang secara tiba-tiba, terasa lebih kuat, namun sering kali bersifat sementara dan tidak terlalu mendalam. Emosi ini juga lebih sering muncul, mudah terlihat dari perilaku sehari-hari, serta mencerminkan kepribadian masing-masing anak (Anzani & Insan, 2020). Anak usia prasekolah kerap memperlihatkan emosi yang sangat intens. Mereka bisa merasa sangat senang, bersemangat, atau bingung secara bersamaan, lalu tiba-tiba menjadi sangat kecewa. Imajinasi mereka juga masih sangat aktif, sehingga rasa takut yang mereka alami terasa nyata bagi mereka. Meski begitu, sebagian anak sudah mulai mampu mengontrol perilaku, mengenali perasaannya, dan mengekspresikannya secara lebih tepat sesuai dengan emosi yang mereka rasakan (Mansur & Andalas, 2019).

Penelitian tentang bagaimana kecanduan layar pada anak prasekolah memengaruhi perkembangan emosional mereka masih kurang. Penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menyelidiki dampak penggunaan produk elektronik terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah. Hubungan lama Penggunaan Gadget Dengan Masalah Mental Emosional Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021, Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Kelurahan Baru Kecamatan Luwuk Kabupaten Banggai, dll. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya karena penelitian ini berupaya memahami bagaimana perkembangan emosional anak prasekolah di Desa Plumbungan dipengaruhi oleh kecanduan mereka terhadap produk elektronik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Plumbungan, hasil studi menunjukkan adanya fenomena kecanduan *gadget* pada anak-anak usia prasekolah. Hal ini diketahui melalui wawancara dengan 10 orang tua dan observasi langsung pada anak usia 3 hingga 6 tahun. Mereka menyatakan bahwa anak-anak sudah mengenal perangkat elektronik (*gadget*) dan bermain dengannya selama lebih

dari 1 hingga 3 jam setiap hari, bahkan sebelum mereka bersekolah. Sebanyak 7 dari 10 orang tua menyebutkan bahwa anak-anak mereka mulai mengenal *gadget* sejak usia 2–4 tahun. Anak-anak tersebut lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di *YouTube*. Para orang tua mengaku bahwa anak mereka sering marah, menangis, dan sulit tidur. Sebanyak 3 dari 10 orang tua juga mengatakan bahwa anak mereka sering memukul orang tuanya jika tidak diberikan gadget, serta cenderung mengabaikan nasihat atau permintaan orang tua ketika gadget diambil atau dibatasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih emosional. Oleh karena itu, berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di Desa Plumbungan.

1.2.2 Tujuan Khusus

1.2.2.1 Mengidentifikasi tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah di Desa Plumbungan.

1.2.2.2 Mengidentifikasi perkembangan emosional pada anak usia prasekolah di Desa Plumbungan.

1.2.2.3 Menganalisis hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di Desa Plumbungan.

1.3 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai bahan atau sumber referensi dalam pengembangan ilmu keperawatan anak, terutama untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional pada anak-anak usia prasekolah.

1.3.1 Manfaat Aplikatif

Memberikan pemahaman kepada orang tua dan pendidik tentang dampak kecanduan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah.

1.3.2 Manfaat Keilmuan

Sebagai referensi pembelajaran khususnya keperawatan anak terkait faktor yang dapat menyebabkan masalah perkembangan emosional dari sisi teknologi saat ini.

1.3.3 Manfaat Metodologi

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh teknologi terhadap aspek perkembangan anak.