

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan anak usia 0 tahun sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Muttaqin & Harahap, 2021). Menurut (Mangkuwibawa, Kurnia, & Susanti, 2021). anak usia dini dimulai sejak usia 0-6 tahun merupakan masa golden age dimana masa itu sangat bagus untuk diberikan berbagai rangsangan dan stimulus sesuai dengan aspek perkembangannya agar seluruh potensi otak anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Berkembangnya anak usia dini pada jaman sekarang sangatlah luar biasa dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua anak untuk mengajarkan pendidikan yang ada digadget atau menayangkan video edukasi. Lamanya anak dalam menonton media tersebut dinamakan screentime.

*Screen Time* merupakan lamanya waktu yang digunakan anak untuk menonton Televisi, Menonton Video, serta bermain game menggunakan media elektronik yang memiliki layar seperti laptop, komputer, tablet, dan Handphone dalam satu hari dihitung berdasarkan menit. Menurut WHO *Screen Time* yang direkomendasikan pada anak yang berusia kurang dari 5 tahun adalah < 1 jam. Menurut *American Optometric Association* (2019) sebanyak 60,6% anak yang berusia 4-5 tahun melakukan *Screen Time* dengan durasi >1 jam. Periode pada umur 0-5 tahun merupakan proses perkembangan yang pesat terjadi pada anak sehingga dapat diberikan dengan aktivitas fisik, mengurangi waktu duduk dan meningkatkan kualitas tidur.

Lebih dari separuh anak tidak pernah menghabiskan waktunya hanya untuk menggunakan gadget saja. Menurut Desiningrum.dkk (2018) pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakannya dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisaran >75

menit. Selain terkadang dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selain itu, penggunaan gadget dengan intensitas sedang atau menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas yang tinggi dapat memberi dampak negatif. Hal ini ditunjukkan melalui data pada komisi perlindungan anak Indonesia (2020), diperoleh data sebanyak 55% anak dari populasi menghabiskan waktu untuk menonton youtube dan pada survey lainnya diperoleh hasil sebanyak 61% menghabiskan waktu untuk menonton youtube. Pada kategori anak usia dini, anakanak dalam rentang usia 5-6 tahun berada pada urutan tertinggi dalam urutan penggunaan gawai, dengan jumlah presentase 47,7%.Salah satunya yaitu berpengaruh pada kecerdasan emosi pada anak.

Menurut (Lubis & Khadijah, 2018), Kecerdasan Emosi adalah kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Kecerdasan Emosi sangat penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini karena anak yang memiliki kecerdasan emosi akan mampu mengendalikan dirinya ketika marah, mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan baik, tidak mudah terpengaruh lingkungan negatif, dan memiliki tingkat empati yang tinggi. Dengan mempunyai empati yang tinggi anak dapat menghindari diri dari perbuatan keji dan tenggang rasa terhadap orang lain.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan telah memberikan pengaruh keseluruhan aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Pengaruh yang signifikan ini terlihat dari teknologi memberikan begitu banyak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari ini anak dapat memperoleh sumber pendidikan dari guru yang akan disebarkan melalui smartphone, adapun dampak negatif pada anak yaitu munculnya rasa candu dan ketergantungan pada gedit (Sisbintari & Setiawati, 2022). oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti Hubungan antara screen time dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini dikarenakan untuk masalah ini belum banyak diteliti oleh peneliti lainnya.

Hasil studi pendahuluan *screen time* yang dilakukan pada tanggal 14 febuari 2022 kepada wali murid siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfan Bantul yang berjumlah 10 wali murid. Hasil semua anak menggunakan gadget lebih dari 3-5 jam perhari. 10 wali murid mengatakan bahwa anaknya sulit mengelola emosi 30% suka marah marah tidak jelas dan 20% anak susah diatur. Hal ini peneliti ingin meneliti lebih spesifik mengenai *Screen time* dengan kecerdasan emosi. Alasan peneliti mengambil anak usia dini merupakan usia yang penting untuk menuju ke tahapan usia sekolah, dan membentuk pondasi yang kuat agar anak sukses secara akademik. (Gershon & Pellitteri, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menurut (Trisna Dewi , 2020) para pengajar sekolah TK Kumara Dharma Kerti Bali mengatakan bahwa banyak mendapati perilaku peserta didik yang keras kepala, suka berkelahi, menangis terus menerus, memberikan pukulan pada temannya dan orang lain yang membuatnya tidak nyaman dan mempunyai emosi yang masih belum terkontrol

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah mengenai Bagaimana hubungan antara *screent time* dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bantul ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Diketahuinya hubungan antara *screen time* dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bantul

### **2. Tujuan Khusus**

Penelitian ini memiliki tujuan Khusus berupa :

- a. Diketahuinya durasi waktu layar penggunaan *screen time* pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bantul
- b. Diketahuinya tingkat kecerdasan emosi pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bantul

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberi bukti tambahan tentang hubungan antara Screentime dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bantul.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat bagi Anak

Sebagai pembelajaran atau pengetahuan bagi anak tentang *screen time* dengan kecerdasan emosi pada anak usia dini

###### b. Manfaat bagi Orang Tua

Sebagai informasi pengetahuan orang tua terdapat batasan waktu penggunaan gadget dan tingkat kecerdasan emosi pada anak usia dini.

###### c. Manfaat bagi perawat

Sebagai pengetahuan bagi perawat mengenai kesehatan mata dan pola tidur terhadap anak usia dini.

###### d. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan acuan atau masukan bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan antara *Screen Time* dengan Kecerdasan Emosi pada Anak Usia Dini