

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia 0-6 tahun atau disebut dengan masa emas perkembangan anak merupakan masa yang sangat penting dalam mengembangkan dasar-dasar perkembangan kemampuan baik dalam kemampuan fisik, Bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral maupun kemampuan dalam nilai-nilai agama, sehingga seluruh potensi dalam tumbuh kembang anak dapat terpenuhi secara optimal, atau disebut juga dengan masa kritis. Anak pada masa ini akan mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat dari keluarga dan orang sekitarnya (Wijayanto, 2020).

Pada usia 1-5 tahun atau disebut juga dengan the golden age, pada masa ini seluruh aspek perkembangan khususnya pada aspek kecerdasan anak, contohnya seperti pada kecerdasan intelektual, perkembangan emosional, dan daya tangkap anak, selain itu perkembangan spiritual anak juga mengalami perkembangan yang cukup pesat dan sangat luar biasa, oleh karena itu perkembangan pada masa ini yang akan menjadikan tolak ukur dalam penentuan proses perkembangan selanjutnya. Apabila anak berada pada masa golden age maka seluruh informasi yang telah anak dapatkan, baik didapatkan pada lingkungan rumah maupun di luar rumah dapat diserap semaksimal mungkin pada masa golden age ini (D. Wulandari & Hermiati, 2019).

Pada periode golden age, seorang anak mulai mempelajari kemampuan dalam mengambil inisiatif sendiri. Anak mulai mempelajari dan menjalin hubungan pertemanan bersama anak lain dengan baik, bercanda dan bergurau, serta anak dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Pada periode golden age, untuk pertama kalinya anak dapat memahami bahwa ada reaksi emosional yang berbeda-beda yang dirasakan pada orang lain (Wijayanto, 2020).

Menurut L, Crow & A, Crow dikutip dari (Age & Hamzanwadi, 2020) menyatakan bahwasannya emosi merupakan suatu pengalaman yang afektif disertai dengan penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana pada keadaan

mental dan fisiologi sedang berada dalam kondisi yang meluap-luap, atau dapat juga ditunjukkan dengan perilaku yang jelas. Pada anak usia prasekolah cenderung mengekspresikan bentuk emosinya secara bebas dan juga terbuka, oleh karena itu emosi dapat mempengaruhi kepribadian dan juga penyesuaian anak dengan lingkungan sosialnya.

Saat ini, manusia hidup di era digital dan mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa. Manusia tidak bisa hidup tanpa teknologi. Gadget tidak hanya sebagai akses untuk berkomunikasi tetapi juga mempermudah melakukan kegiatan dan aktivitas lainnya. Anak usia prasekolah ikut merasakan kemajuan perkembangan teknologi yang semakin canggih (Aslan, 2019).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa hampir separuh anak usia dini yang ada di Indonesia sudah bisa menggunakan gadget, juga dapat mengakses internet pada tahun 2022. Hasil total data yang diperoleh terdapat 33,44% anak pada usia dini yang ada di Indonesia menggunakan gadget. Sementara pada anak usia dini yang dapat mengakses internet sebanyak 24,96%. Jika lebih dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh berdasarkan karakteristik kelompok umur. Presentase anak yang menggunakan gadget pada rentang usia 0-4 tahun atau balita hanya sebanyak 25,5%, Sementara itu pada rentang usia 5-6 tahun sebanyak 52,76%. Pola ini juga sama dilihat pada anak yang dapat mengakses internet. Pada rentang usia 0-4 tahun atau balita sebanyak 18,79%, sedangkan pada rentang usia 5-6 tahun sebanyak 39,97%.

Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih dari jumlah yang disarankan (Juhriyansyah et al., 2015).

Dalam penggunaannya gadget memiliki dampak yang positif yaitu untuk mempermudah dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Contohnya dengan adanya aplikasi belajar membaca, mewarnai, maupun menulis huruf yang tentunya dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kecerdasan anak.

Selain adanya dampak positif terdapat juga dampak negatif yang cukup besar untuk anak. Dengan adanya kemajuan dan kemudahan dalam mengakses berbagai macam media informasi dan teknologi, mengakibatkan anak menjadi malas untuk bergerak dan juga beraktivitas. Anak akan lebih memilih duduk diam didepan gadgetnya dan menikmati dunia yang disajikan didalam gadget tersebut. Anak lambat laun akan melupakan kesenangan bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun dengan anggota keluarga yang lain. Hal tersebut tentunya akan mengakibatkan dampak yang buruk terhadap kesehatan ataupun proses pertumbuhan dan perkembangannya (Febriati & Fauziah, 2020).

Dengan demikian dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah harus dibatasi dan dalam pengawasan keluarga terutama peran kedua orang tua. Sangat pentingnya peran orang tua sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan anak dalam penggunaan gadget agar dapat bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah (Miranti & Putri, 2021).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Februari 2023 terhadap salah satu kelas yang berusia 3-4 tahun yang berjumlah 16 siswa di TK Islam Sunan Gunung tahun ajaran 2023/2024. Melalui wawancara didapatkan data bahwa seluruhnya menggunakan gadget. 12 dari 16 siswa menggunakan gadget setiap hari, 4 dari 16 siswa hanya menggunakan gadget pada hari Sabtu dan Minggu. Lebih lanjut lagi, kebanyakan mereka menggunakan gadget untuk bermain game seperti *baby bus*, *Subway surfers*, *My Talking Tom*, dan menonton video di *Youtube*. Selain itu 13 dari 16 siswa mengatakan akan marah apabila merasa terganggu pada saat sedang menggunakan gadget, sedangkan 3 dari 16 siswa mampu mengendalikan emosinya saat bermain gadget.

Untuk program yang dilakukan oleh para guru di TK Islam Sunan Gunung Jati yaitu program parenting yang dijalankan oleh pengurus kelas. Program ini dilakukan sebanyak 3 kali dalam 1 tahun yaitu pada bulan Mei, Juni, dan Desember yang dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada orang tua. Adapun materi penyuluhan yang diberikan kepada orang tua atau wali murid contohnya seperti materi mengenai tata cara menangani cedera anak, bahaya gadget bagi anak, gizi yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan

anak, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Masalah Perilaku Emosional Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) Di TK Islam Sunan Gunung Jati”

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi lama penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati
- b. Mengidentifikasi masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya agar dapat digunakan sebagai media informasi dan pengembangan ilmu kebidanan pada asuhan kebidanan pada bayi, balita, dan anak pra sekolah khususnya mengenai tumbuh dan kembang anak. Selain itu, dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua Siswa/Siswi

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi orang tua untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget kepada anaknya. Agar orang tua dapat menerapkan sikap restriktif atau membatasi anak saat bermain gadget, mengawasi aktivitas anaknya, dan membiarkan anaknya tumbuh dan berkembang secara optimal, terutama pada aspek emosional.

b. Bagi Profesi Kebidanan

Bagi tenaga kesehatan khususnya bidan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai tumbuh kembang anak terutama mengenai aspek emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) sesuai dengan apa yang telah dipelajari mengenai asuhan kebidanan bayi, balita, dan anak usia pra sekolah.

c. Bagi Lahan Penelitian di TK Islam Sunan Gunung Jati

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai media pembelajaran mengenai tumbuh kembang anak, agar anak dapat berinteraksi, bertumbuh dan berkembang secara optimal saat berada di TK Islam Sunan Gunung Jati.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk melaksanakan karya penelitian ilmiah, menambah wawasan bagi peneliti dalam menjalankan fungsi bidan, dan dapat dijadikan acuan untuk topik mengenai hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah perilaku emosional pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Islam Sunan Gunung Jati.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul	Author/TH	Desain	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal	(Chikmah & Fitriainingsih, 2018)	Pada penelitian ini menggunakan observasional dengan pendekatan <i>prospektif</i> . Jenis penelitian ini adalah survei analitik.	Ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak pra sekolah	Pada variabel dependen	Pada desain penelitian, sampel penelitian, populasi, tempat dan waktu penelitian.
2	Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Masalah Mental Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021	(Agustin, Zen, & Wibowo, 2022)	Analitik kuantitatif dengan menggunakan pendekatan cross sectional	Ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dengan masalah mental emosional	Pada variabel independen, variabel dependen, dan pendekatan menggunakan cross sectional	Sampel penelitian, populasi, tempat dan waktu penelitian.
3.	Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional Anak Prasekolah	(Mulyantari, Romadhona, Nuripah, Susanti, & Respati, 2019a)	Analitik observasional dengan pendekatan cross sectional	Terdapat hubungan antara kebiasaan mempergunakan gadget berdasar atas durasi dan status mental emosional	Pada variabel dependen dan pendekatan menggunakan cross sectional	Variabel independen, sampel penelitian, populasi, tempat dan waktu penelitian.