

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peningkatan teknologi smartphone atau gadget memperlihatkan perkembangan internet berawal dari jaringan 2G, meningkat ke 3G, dan sekarang kita menggunakan jaringan 4G LTE (Long Term Evolution). Jaringan LTE mampu memberi kecepatan pada transfer data, maka dari itu kecepatan akses yang tinggi membuat kemudahan pada seseorang menggunakan smartphone dalam memberi kenyamanan ber internet.

Pada zaman sekarang yang mengalami globalisasi, orang tua lebih memilih gadget untuk bermain bersama anak-anaknya daripada bermain dengan anak-anak sebayanya (Lisiswanti R & Nabila SI, 2017 ). Hal ini sudah menjadi hal biasa untuk membiarkan anak bermain gadget terus-menerus, dikabarkan juga Indonesia juga termasuk salah satu negara menggunakan gadget terbesar. Dari penelitian Ismanto dan Onibala terdapat anak lebih menghabiskan waktunya kepada gadget di atas hal lain. (Sujianti, 2018).

Terdapat penelitian dari Rideout, (2016) bahwa negara kita Indonesia menempati penggunaan sosmed sangat aktif di Asia. Di Indonesia, terdapat pravelensi 79,7% masyarakat aktif dalam sosial media dengan urutan kebawah di duduki 78% dari Filipina, 72% dari Malaysia dan 67% dari Cina. Data yang di dapat pada tahun 2011, bahwa di Indonesia anak yang berusia 5 tahun menggunakan gadget memiliki presentase 38%. Tahun 2013 berkembang menjadi 72%, dan tahun 2015 menjadi 80%. Anak yang memiliki usia 5 tahun menjadi pengguna gadget sebanyak 23% sedangkan orang tua mereka pun menggunakan sosial media dalam seminggu sebanyak 82%. (Rideout, 2016 dalam Gunawan MAA, 2017 ).

Menurut padangan Delima, (2015) didapatkan 94% orang tua mengatakan bahwa anak mereka menggunakan gadget untuk bermain game di dalamnya. anak bermain gadget selama 30 menit didapatkan sebanyak 63%, dan oran tua membiarkan anaknya main gadget sebanyak 30- 60 menit sebanyak 15%. (Yusmi, 2015).

Sementara itu, penggunaan gadget bagi anak memiliki hal positif dan negatifnya masing-masing. Salah satu hal positif yang dapat di ambil adalah bisa mengasah

kemampuan kecerdasan dan kreativitas anak antara lain seperti membaca, menulis, serta mewarnai secara online tanpa kertas dan buku yang tentu saja tidak menggunakan tenaga dan waktu yang lebih banyak. (Novitasari w & Khotimah N, 2016).

Hal positif juga pasti terdapat hal negatifnya, salah satu hal negatif yang terjadi pada anak adalah pola hidup anak yang akan berubah antara lain kebiasaan tidur yang terlambat, kebiasaan duduk yang terlalu lama yang membuat anak akan malas, dan penurunan nilai akademik. (Yland J, Guan S, Emanuele E, Hale L, 2015 ). Anak-anak yang memiliki kebiasaan bermain gadget sangat memprihatinkan dan memiliki resiko kelainan pada tumbuh kembang anak. (I. Rahmawati et al., 2019)

Gadget sebagai media dari informasi dan teknologi bisa mempengaruhi anak berperilaku malas dan lebih senang duduk diam sambil menikmati dunianya sendiri dengan gadget tersebut. Lama kelamaan akan berdampak kesenangan bermain diluar bersama sekluarga ataupun lingkungan sekitarnya. (Mutiara et al., 2020 )

Ketergantungan pada gadget tidak mengenal usia, tidak hanya di kalangan dewasa, maupun juga anak-anak. Khusus

untuk anak-anak, penggunaan gadget lebih ditujukan untuk memperoleh hiburan, seperti bermain game dan menonton video di youtube. Berdasarkan *survei Asian Parent Insight* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids (2014)*, disebutkan bahwa mayoritas orang tua mengizinkan anak menggunakan smartphone/tablet tidak hanya untuk pendidikan, tetapi juga hiburan, pengenalan teknologi dari usia dini, dan untuk menjaga anak-anak tetap tenang. Sejalan dengan Zaenudin, (2017) berpendapat salah satu penyebab penggunaan perangkat teknologi pada anak adalah karena orang tua menjadikan perangkat yang mereka sediakan sebagai pengasuh bagi anak-anaknya. Penggunaan gadget untuk menjaga anak-anak. Dengan bantuan gadget, orang tua dapat mendeteksi lokasi keberadaan anak, sehingga memberikan ketenangan psikologis.

Dari lapangan ditemukan bahwa gadget digunakan oleh semua tingkatan usia anak, mulai dari usia 0-18 tahun. Berbagai kasus juga menunjukkan fenomena dampak negatif penggunaan gadget oleh anak-anak. Salah satu dampak negatifnya adalah perkembangan motorik yang rendah dan kreativitas yang rendah, dimana anak cenderung menghabiskan waktu di dunia maya. Anak tidak bisa berteori,

tidak bisa berpikir kritis, bahkan sulit memecahkan masalah (Agung et al., 2019)

Menyimpulkan bahwa ada 10 dampak buruk gadget pada anak, yaitu: kecanduan, perkembangan diri terhambat, risiko obesitas, waktu istirahat berkurang dan kinerja sekolah menurun, penyakit kejiwaan, agresi, kepikunan, kurangnya keterampilan sosial, ancaman radiasi, dan penjelasan tentang dampak gadget yang tidak berkelanjutan (Suhana, 2018)

Pada tahun 2013 penelitian yang dilakukan pada keluarga di Yogyakarta, diketahui anak lebih sering bermain gadget dan tidak menghiraukan orang tuanya saat di ajak keluarganya (Imron, 2018). Anak sebaiknya memiliki sosialisasi baik dengan sekitar, jika dibiarkan begitu saja hal ini dapat mengganggu fungsi emosional dan sosial anak pada masa prasekolah.

Ada beberapa pandangan peneliti tentang intensitas tinggi anak prasekolah menggunakan gawai terikat negative dengan fungsi emosi dan sosialnya. (Imron, 2017 ). Ditambahkan dengan pandangan Novitasari dan Khotimah, (2016) anak memiliki sosialisasi yang cenderung rendah jika terus menerus menggunakan gawai. Terdapat penelian juga mendukung dari penelitian Radesky, Peacock-Chambers,

Zuckerman dan Silverstein, (2016) ketika anak rewel lalu orang tua lebih memilih menenangkan anak memakai gawai akan memiliki kelainan pada perkembangan sosial-emosional anak yang beresiko tinggi.

Dalam fungsi sosial-emosional anak prasekolah adalah hal yang terpenting dalam perkembangan anak. dengan berkaitannya interaksi sosial dan rasa emosional pada saat dewasa. yang berkaitan dengan pentingnya kemampuan sosial dan emosional di masa remaja dan dewasa. Jika terdapat masalah dalam sosial-emosional anak, mereka akan bersikap di luar batas seperti seks bebas, agresi, penyalahgunaan obat, dan kenakalan remaja. Ditambah dengan penelitian Guswani dan Kawuryan, (2011) serta Annisavitry dan Budiani, (2017) mengatakan jika semakin rendah kematangan emosi maka semakin tinggi tingkat perilaku agresi.

Pada masa kini, anak main susah dijauhkan oleh gadget. Karena pergantian zaman yang makin modern banyak teknologi yang digunakan orang tua untuk memberitahu apa itu teknologi pada anak sedini mungkin. Tetapi membiarkan anak menggunakan gadget terlalu lama dan tidak ada batasan akan menjadikan anak ketergantungan sehingga

anak lebih suka menyendiri daripada bersosialisasi dengan orang sekitarnya.

Dijelaskan oleh Sucipto dan Huda, (2016) bahwa anak dengan ketergantungan gadget akan menghindari yang lain dan sibuk dengan dirinya sendiri yang seharusnya anak dengan usia prasekolah harus meningkatkan sosialisasinya pada orang sekitar untuk meningkatkan fungsi sosial-emosionalnya. terutama berbicara pada ibu sendiri. (Marti, Bonilo, Jane, Fisher & Duch, 2016)

Pada pendataan dengan pengumpulan suara dengan saluran televisi yaitu Channel News didapatkan orang tua memperhatikan anaknya lebih memperhatikan gadgetnya dengan membuka aplikasi berupa game dan youtube sampai membuka aplikasi mewarnai, dll untuk sarana pembelajaran mereka sebanyak 47%. Ditambah dengan emosional anak yang marah dan menagis jika dijauhkan dari gadget mereka sebanyak 43%.

Jumlah anak-anak yang menatap gadget mereka dalam sehari selama 3 jam dengan membuka beberapa aplikasi berupa youtube ataupun games dan sosial media lainnya. hasil penelitian yang dilakukan Profesor Sonia Livingstone dari London School of Economic (Ramadhan, Agung, 2017;

Depkes RI, 2013 ).

Gangguan jiwa yang berupa emosional, mental , dan perilaku dapat terjadi akibat berlebihan dalam penggunaan gadget yang sangat berbahaya yang harus dijaga ketat oleh orang tua apalagi dalam masa prasekolah. Sebaiknya orang tua memeriksakan emosional dan mental yang dimiliki anak dengan rentang usia 3-6 tahun agar bisa mencegah terjadinya hal tersebut. (Swatika, 2016).

Kepercayaan diri pada anak juga bisa terganggu jika anak lebih suka menyendiri dan tidak berinteraksi dengan sekitarnya. (Chikmah & Fitrianiingsih, 2018)

Dari hasil pendataan pada tahun 2012 oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) masyarakat paling banyak menggunakan smartphone dengan presentase 70,1% mengakses internet.

Dr. Cathy Williams dan Dr. Jes Gunggen heim berpendapat anak yang kecanduan gadget akan beresiko kesenjangan sosial, perilaku, dan komunikasi yang berhubungan sampai dewasa kelak. Bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari pun banyak orang yang tidak bisa melepaskan gadget mereka yang cenderung tidak peduli dengan sekitarnya.

Dari WHO tahun (2013) balita yang mempunyai kelainan dalam perkembangannya memiliki presentase 8,1 % dan anak yang di dalam usia sekolah memiliki gangguan mental sebanyak 1,92 %. Pada tahun 2014, Depkes RI mendapatkan data balita yang mempunyai kelainan dalam perkembangannya sebanyak 16%, ditahun yang sama pula Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah mendapatkan data balita dan usia prasekolah memiliki presentase 53,44%. Jika dibandingkan di rtahun 2013 akan memiliki presentase lebih rendah yaitu 65%.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik memilih judul penelitian **“Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah : *Literature Review*”**

## **B Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “ Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah?”

### **C Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan Karya Tulis Ilmiah dalam bentuk *literature review* ini adalah untuk mereview jurnal-jurnal yang berkaitan dengan Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah.

### **D Manfaat Penulisan**

#### 1. Bagi Orangtua (Pengasuh)

Memberikan informasi kepada orangtua tentang ada tidaknya hubungan penggunaan gadget pada anak terhadap perkembangan sosial emosional pada anaknya. Sehingga orangtua bisa mengenali dan memberikan arahan yang baik untuk anaknya agar anak dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi.

#### 2. Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, serta melatih diri berfikir sesuai dengan ilmu yang di dapat diperkuliahan dan sebagai dasar bagi peneliti lebih lanjut lagi terutama yang berhubungan dengan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan referensi atau memberikan sumbangan pemikiran serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah

4. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Sebagai bahan referensi serta sumbangan informasi dan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya.