

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zaman sekarang dengan seiring berjalannya teknologi bagi masyarakat sekarang seperti *gadget* atau *smartphone* sangat banyak mempermudah masyarakat dalam aktivitas sehari-hari. Dampak *gadget* atau *smartphone* dalam kehidupan manusia sangat membantu baik dari sisi positif maupun negatif. Dampak positif *gadget* atau *smartphone* adalah mempermudah segala kegiatan manusia sedangkan dampak negatif sangat mempengaruhi kesehatan pada manusia. Dampak *gadget* atau *smartphone* tidak hanya mempengaruhi orang dewasa namun juga pada anak usia prasekolah, peran asuh orang tua dalam pengawasan kepada anak dalam penggunaan *gadget* tentu sangat berpengaruh bagi kesehatan tumbuh kembang anak baik segi sosial, emosional dan psikosial oleh karena itu peran asuh orang tua sangat berdampak bagi anak.

Laju kemajuan teknologi semakin cepat. Teknologi masa kini hadir dalam berbagai bentuk dan fungsi yang selalu diperbarui. Salah satu bidang media informasi dan teknologi yang kini berkembang pesat adalah *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kompak dengan penggunaan tertentu, seperti *iPhone* atau *smartphone Android*, atau *notebook*, yang menggabungkan internet dengan komputer *notebook portabel*. Pertumbuhan media dan teknologi informasi berdampak pada hampir semua orang, baik yang menguntungkan maupun yang tidak menguntungkan tergantung pada penggunaannya. Seperti yang dikutip pada *New York Times*, terdapat sebuah kasus dimana seorang anak kecanduan pada *ipad*. Anak itu tidak berhenti merengek ketika *Gadget* kesayangannya tidak ada ditangannya. Anak ini dapat dikatakan terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut (Widiawati, 2018).

Anak usia pra sekolah berada pada masa the *golden age* atau keemasan, pada 3-6 tahun pertama merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak dengan sangat pesat, dimana sebagian sel-sel jaringan otak pada usia ini akan menyerap dengan cepat segala informasi yang didapatkan dari orang tua, lingkungan serta (Damaiyanti et al., 2020).

Menurut penelitian, anak-anak yang berusia 3-6 tahun sebaiknya menghabiskan tidak lebih dari satu jam per hari di depan layar, sedangkan yang berusia 8 tahun ke atas maksimal menghabiskan tidak lebih dari 2 jam setiap harinya. Orang tua harus menerapkan “*No gadget time*” atau melarang penggunaan *gadget* pada saat-saat tertentu, seperti liburan atau kumpul dengan keluarga. Tujuannya agar anak-anak tetap dapat berinteraksi dengan anggota keluarga lain dan tidak berfokus pada *gadget-nya*. Secara kualitas, orang tua juga perlu ikut memperhatikan apakah isi program yang ada di dalam *Gadget* sesuai dengan dengan usia anaknya. Misalnya, untuk anak-anak usia 5 tahun ke bawah bermain game di *gadget* berupa aktivitas pengenalan warna, bentuk dan suara. Mengingat hanya 30 persen dari orang tua yang turut terlibat fungsi pengawasan dan pengendalian *gadget* anak-anaknya (Primatia, Y.W. 2016).

Menurut American Academy of Pediatric (2019) merekomendasikan durasi penggunaan smartphone pada anak prasekolah maksimal 2 jam dalam sehari. Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan (Elizabeth, 2020).

Media sosial mengacu pada situs web dan program perangkat lunak yang menggunakan teknologi berbasis internet. Pengguna media berbasis internet

ini didorong untuk terlibat dengan siapa saja, dan mereka dapat melakukannya. Media sosial dapat digunakan untuk hobi dan juga untuk kegiatan hiburan seperti menonton YouTube, bermain game online, dan sekadar membaca gambar dan video. Anak-anak paling sering menggunakan Facebook, WhatsApp, Instagram, Snapchat, Line, YouTube, game online, TikTok, ngemil video, musical.ly, dan platform media sosial lainnya. Namun, anak usia 3-6 tahun paling banyak terlibat dengan media sosial seperti youtube, tiktok, whatsapp, dan game online.

Menurut buku metode pengembangan sosial emosional 2018, sosial merupakan proses pembentukan social self yakni pribadi dalam keluarga, budaya, dan bangsa. Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Berdasarkan data terbaru dari World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia 5-6 tahun yang terpapar gadget/smartphone menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.

Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Hootsuite pada Januari 2018 lalu terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia termasuk anak-anak usia prasekolah merupakan pengguna aktif Smartphone dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Parahnya lagi, di tahun 2020 ini, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *Smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa penggunaan Smartphone pada kategori usia anak-anak dan remaja juga mengalami peningkatan drastis (Azwi et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2018) diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game dan menonton youtube. Penelitian yang dilakukan Karman (2018) menunjukkan bahwa anak - anak usia 6 tahun ke bawah sudah terlibat dalam penggunaan media dan teknologi semenjak lahir.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan tanggal 16 Februari tahun 2023 di Paud Terpadu Candra Utama Banjarbaru, peneliti melakukan wawancara kepada 40 orang tua didapatkan hasil bahwa 26 orang tua mengatakan bahwa anak-anak mereka menggunakan *gadget* dan sudah terbiasa dalam menggunakan sosial media berupa tiktok, youtube, dan whatsapp. Biasanya alasan orang tua memberikan anak-anaknya *gadget* yaitu untuk menenangkan mereka ketika menangis atau ketika tidak mau ditinggal orang tuanya pergi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dan Jenis Medsos dengan Perkembangan Sosial-Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di Paud Terpadu Candra Utama”.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak prasekolah ?

1.2.2. Apakah hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah?

1.3. Tujuan penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget pada anak dengan perkembangan sosial emosional anak pra sekolah.

1.3.2. Tujuan khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi tentang bagaimana perkembangan sosial–emosional anak prasekolah

1.3.2.2 Menganalisis tentang bagaimana hubungan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak prasekolah.

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat informasi kepada orang tua dalam mengasuh anak untuk melakukan pengawasan terhadap lama penggunaan *gadget* yang mempengaruhi sosial-emosional pada perkembangan anak prasekolah.

1.4.2. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru mungkin merasa terbantu untuk menasihati orang tua tentang cara membesarkan anak mereka atau mengawasi mereka dengan benar jika mereka sudah terbiasa dengan teknologi, dalam hal ini “*gadget*”, dengan memberikan bimbingan tentang perkembangan anak, khususnya sosial- emosional.

1.4.3. Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan dalam kaderisasi atau posyandu dalam tumbuh kembang anak.

1.4.4. Bagi Instansi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi *evidence based* tumbuh kembang anak dalam mengembangkan teori dan meningkatkan pengetahuan bagi pembaca tentang

pentingnya pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah.

1.4.5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya.

1.5. Penelitian terkait

- 1.5.1. Penelitian yang dilakukan Riyanti Imron (2017) berjudul hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak pra sekolah di kabupaten lampung selatan yang menjadi perbedaan dari penelitian ini yaitu tempat penelitian dan jenis medsos yang digunakan.
- 1.5.2. Penelitian yang dilakukan Siti Nafiah Faiqotul Azizah (2021), yang berjudul durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah yang menjadi perbedaan dari penelitian ini yaitu tempat penelitian, jenis medsos dan perkembangan sosial emosional.
- 1.5.3. Penelitian Inaha Rahma Puspitasari (2019), yang berjudul hubungan durasi penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun kabupaten maget perbedaan dari penelitian ini yaitu tempat penelitian, jenis medsos dan perkembangan sosial emosional pada anak pra sekolah