

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh globalisasi saat ini tidak terlepas dari kehadiran manusia. Kemajuan pesat inovasi data adalah salah satu dampak globalisasi yang kita hadapi. Karena banyaknya inovasi dan kemajuan inovasi komunikasi, kita telah memasuki periode peradaban yang tidak digunakan, mengingat preferensi zaman lanjut. Salah satu faktor pendorong inovasi dalam data dan komunikasi adalah penggunaan ponsel. *Smartphone* adalah alat yang sangat fungsional dan canggih untuk komunikasi. Ini dapat digunakan untuk membentuk dan mendapatkan panggilan suara serta panggilan video tatap muka antara dua orang (Rahayu & Mulyadi, 2021).

Gangguan emosional adalah ciri khas seseorang yang mengalami perubahan emosional yang dapat menyulitkan mereka untuk beradaptasi dengan pengalaman dan lingkungan mereka. Jika kondisi ini tidak ditangani dengan tepat, efek jangka panjang akan terlihat pada kesehatan mental mereka. Karena mereka dapat berdampak negatif terhadap perkembangan, produktivitas, dan kualitas hidup anak, masalah emosional dan perilaku pada anak-anak dan remaja adalah masalah signifikan yang tidak boleh diabaikan. Satu dari lima anak di bawah usia enam belas tahun dan 104 dari setiap 1.000 anak antara usia empat dan lima belas tahun juga mengalami kesulitan emosional, menurut Organisasi Kesehatan Dunia. Ketika datang ke anak-anak di atas usia 15, kondisi ini naik menjadi 140 dari 1000. (Rohimah, 2019).

Dalam penelitian Andi Azisyah Anuar tahun (2020) Perilaku anak-anak sering mencerminkan kondisi mental mereka. Kekhawatiran mengenai perilaku dan emosi dapat berdampak negatif pada kesehatan dan kesejahteraan umum anak. Anak-anak yang mengalami tantangan emosional biasanya berkinerja lebih buruk secara akademis dan terlibat dengan individu-individu yang kurang di luar kelas. Anak-anak dan remaja yang mengalami gangguan emosional sering memiliki masalah yang tidak diobati atau kurang terdiagnosis. Jika masalah emosional anak-anak dan remaja tidak dikenali dan diobati tepat waktu, mereka akhirnya dapat menyebabkan morbiditas psikiatri yang signifikan (Noya *et al.*, 2022).

Pertumbuhan dan perkembangan anak berada pada puncaknya antara usia 36 dan 72 bulan. Pada titik ini, ekspansi dan pengembangan di masa depan akan diputuskan (Indriawan & Wijiyo, 2020). Fase ini memerlukan perawatan ekstra karena anak sangat sensitif terhadap lingkungan namun singkat dan menarik untuk kelompok usia tersebut. Untuk memungkinkan intervensi yang cepat dalam kasus-kasus masalah besar, sangat penting untuk mengidentifikasi penyimpangan perilaku yang bermuatan emosional pada anak-anak usia ini sedini mungkin. Jika penyimpangan perilaku emosional terdeteksi terlambat, mediasi akan lebih sulit, yang berpotensi menghalangi kemajuan serta perkembangan anak. Alat yang digunakan untuk mengidentifikasi kelainan perilaku emosional pada anak-anak antara usia 36 dan 72 bulan adalah Kuesioner Masalah Perkembangan Emosional (KMPE) (Noya *et al.*, 2022).

Menurut data dari Kadata Media Network (2020), basis pengguna *smartphone* global tumbuh setiap tahunnya. Itu digunakan oleh setidaknya 3,2 miliar orang pada 2019, naik 5,6% dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2022, akan

ada 3,9 miliar pengguna *smartphone* secara global. Sementara itu, data KOMINFO RI memperlihatkan bahwasanya Indonesia melihat peningkatan tajam dalam basis pengguna *smartphone* di negara ini. Di Indonesia, ada lebih dari 100 juta pengguna *smartphone* pada 2018. Pengguna *smartphone* saat ini, dari orang dewasa hingga anak-anak, bahkan tidak tahu berapa usia mereka. Sekitar dua pertiga anak muda di Indonesia menggunakan ponsel. Lebih tepatnya, 3,5% bayi baru lahir di bawah usia satu tahun, 25,9% anak-anak antara usia satu dan empat tahun, dan 47,7% anak-anak di prasekolah berusia di bawah enam tahun. (Firmawati, 2023).

Saat ini, anak memperlihatkan preferensi untuk mempergunakan *smartphone* dibandingkan kegiatan akademis. Mereka mengalokasikan lebih banyak waktu mempergunakan *smartphone* untuk bermain game online dan menjelajahi YouTube. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa menyebabkan anak menjadi ragu untuk beraktivitas di luar ruangan, malas menjalankan aktivitas fisik, serta mengalami penurunan kemampuan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan terdekatnya. Anak memperlihatkan preferensi untuk mempergunakan *smartphone* dibandingkan bermain di luar ruangan bersama teman-temannya (Wulan *et al.*, 2021).

Smartphone dan Internet sudah menjadi alat multifungsi bagi anak-anak, tergantung pada bagaimana mereka mempergunakannya. *Smartphone* dapat membuat ilmu pengetahuan lebih mudah bagi anak-anak untuk memahami, memberi mereka akses ke informasi eksternal, dan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi tanpa khawatir dengan anggota keluarga yang jauh. Namun, menggunakan *smartphone* juga memiliki banyak dampak yang buruk. (Firmawati, 2023).

Anak-anak yang bergantung pada gawai tampaknya percaya bahwa mereka adalah segalanya. Anak-anak dengan kecanduan gawai sering mengalami kebosanan, kecemasan, dan kemarahan ketika gawai mereka diambil oleh orang lain. Jika anak-anak merasa nyaman menggunakan gawai favorit mereka, mereka akan bermain dengannya lebih banyak dan lebih senang bermain sendiri. Akibatnya anak-anak enggan untuk bermain dengan teman sebaya, berteman, dan berinteraksi dengan dunia luar (Yumarni, 2022).

Penelitian ini selaras dengan penelitian Adinda *et al* (2021) bahwasanya Ketika anak-anak usia sekolah menggunakan gawai, mereka berisiko menciptakan banyak perilaku negatif seperti mudah marah dan kegelisahan, lamban membaca buku karena mereka dapat bermain game online, mengganggu konsentrasi mereka, dan mungkin menyebabkan kerusakan mata. Dipertegas dengan penelitian Ali (2019) bahwasanya perilaku anak yang mengalami kecanduan *smartphone* yang diperoleh yakni anak menjadi lupa waktu, memiliki perilaku agresif dan gelisah serta suka berbohong (Firmawati, 2023).

Studi pendahuluan dilakukan di PAUD I Kabupaten Bogor. Hasil studi tersebut memperlihatkan didapatinya fenomena penggunaan gawai pada anak-anak usia pra sekolah. Hasil dari wawancara serta pendekatan yang dijalankan kepada 15 orang (50%) wali murid yang mempunyai anak pra sekolah yang berusia 4-6 tahun menyebutkan bahwasanya anak-anak mereka bermain gawai tidak melebihi satu hingga empat jam setiap hari ketika mereka berada di rumah. Hampir semua orang tua menyebutkan bahwa anak-anaknya sudah mengenal gawai sejak berusia antara dua sampai empat tahun dan mereka menggunakannya lebih sering untuk menonton YouTube dan bermain game online. Orang tua biasanya tidak mengawasi anak-anak

mereka saat mereka bermain gawai dan tidak memiliki peraturan khusus dalam penggunaan gawai tersebut. Para orang tua mengungkapkan ketidakpuasannya terhadap kenyataan bahwasanya anak-anak, semenjak akrab dengan gawai, memiliki kecenderungan untuk mengabaikan bimbingan atau instruksi orang tua mengenai makan. Selama masa sekolah, orang tua boleh saja meminta gawai anaknya, meskipun ada potensi anak akan marah atau menangis.

Berlandaskan latar belakang peneliti memiliki ketertarikan untuk menjalankan penelitian terkait hubungan durasi penggunaan gawai dan intensitas interaksi orang tua dan anak terhadap tingkat perkembangan emosional anak usia pra sekolah di PAUD I Kabupaten Bogor.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang tersebut terlihat bahwasanya (50%) orang tua dari anak-anak usia prasekolah menyebutkan bahwasanya anak-anak mereka bermain dengan gawai tidak lebih dari satu hingga empat jam per hari saat mereka berada di rumah. Hampir semua orang tua yang mengklaim bahwa anak-anak mereka telah menggunakan gawai sejak mereka berusia antara dua dan empat tahun. Mereka mengatakan bahwa anak-anak mereka lebih sering menggunakannya untuk menonton video YouTube dan bermain game. Mengingat banyak anak usia prasekolah (usia 4-6) masih berjuang dengan kecanduan teknologi, yang jika tidak terkontrol dapat mengganggu aktivitas belajar, mengurangi keterlibatan orang tua-anak, dan menghambat perkembangan anak-anak. Maka berdasarkan data tersebut peneliti akan menjalankan penelitian tentang “Apakah ada hubungan penggunaan gawai dan intensitas interaksi orang tua anak terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gawai dan intensitas interaksi orang tua anak terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.1.1 Mengetahui distribusi frekuensi data demografi anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.
- 1.3.1.2 Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan gawai anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.
- 1.3.1.3 Mengetahui distribusi frekuensi perkembangan emosional anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.
- 1.3.1.4 Mengetahui distribusi frekuensi intensitas interaksi orang tua anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.
- 1.3.1.5 Menganalisis hubungan penggunaan gawai terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023.
- 1.3.1.6 Menganalisis hubungan intensitas interaksi orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di Kabupaten Bogor 2023

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai titik referensi dan memajukan pemahaman kita tentang variabel-variabel yang mempengaruhi perkembangan emosional anak-anak prasekolah, terutama yang berkaitan dengan kemajuan ilmu kebidanan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Orang Tua

Orang tua dapat belajar lebih banyak dari penelitian ini terkait dampak penggunaan gawai pada perkembangan emosional anak. Agar orang tua membatasi penggunaan gawai pada anak mereka dan mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang lebih sehat secara keseluruhan, khususnya di bidang perkembangan emosional.

1.4.2.2. Bagi Profesi Kebidanan

Diharapkan bahwasanya tenaga kesehatan, terutama bidan, dapat memiliki pengetahuan yang baik terkait perkembangan anak, terutama aspek emosional, pada usia Pra Sekolah.

1.4.2.3 Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan umpan balik kepada sekolah tentang bagaimana perilaku anak-anak terkait penggunaan gawai yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan emosi mereka di kelas baik secara positif maupun negatif. Penelitian ini akan membantu sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa serta memberi peningkatan pada pengawasan di kelas.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dari penelitian ini bisa memberikan pengalaman praktis dalam melakukan penelitian ilmiah, yang akan membantu pengembangan pribadi dan peningkatan pemahaman dalam peran bidan dalam penelitian.

Lebih lanjut, hasil ini juga bisa dijadikan sebagai referensi bagi peneliti

masa depan yang tertarik dengan dampak penggunaan gawai dan tingkat interaksi orang tua terhadap perkembangan emosional anak Pra Sekolah.

