

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Perkembangan teknologi di era modern kini berkembang sangat pesat dan semakin canggih sehingga membuat masyarakat Indonesia banyak menghabiskan waktunya untuk beraktivitas melalui media elektronik yang biasa disebut dengan gadget. Perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya, yaitu adanya unsur kecanggihan pada gadget, karena gadget menyajikan teknologi baru dari waktu ke waktu (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Semakin berkembangnya waktu, teknologi dan komunikasi ini dapat membantu kegiatan dan melengkapi kebutuhan manusia karena sudah menjadi kebutuhan primer bagi manusia. Teknologi ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan juga digunakan oleh anak-anak.

Gadget adalah barang yang diciptakan dengan macam aplikasi yang menyajikan berbagai media seperti berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Sunita & Mayasari, 2018). Gadget ini meliputi komputer, laptop, televisi, tablet dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Gadget yang biasa digunakan yaitu berupa *smartphone* karena ringkas dan bisa dibawa kemana-mana. Gadget saat ini semakin canggih dan dilengkapi dengan banyak fitur yang dapat mempermudah dalam beraktivitas sehari-hari (Pritandhari, 2018). Gadget biasanya membutuhkan koneksi internet yang baik karena internet adalah salah satu kebutuhan bagi gadget.

Jumlah pengguna gadget di dunia pada 2016 mencapai 2,1 miliar pengguna dan pada 2019 meningkat menjadi 2,5 miliar pengguna. Pada tahun 2021 jauh lebih meningkat yaitu terdapat 3,9 miliar pengguna gadget yang dimana mengalami perkembangan 6,1% dari tahun ke tahun. Dan pada tahun 2024 diprediksi bahwa pengguna gadget akan tumbuh lebih jauh (Newzoo, 2021). Pertumbuhan dialami oleh Eropa, Amerika Utara, dan juga Asia. Ditemukan data bahwa jumlah pertumbuhan pengguna smartphone di Indonesia meningkat mencapai 37.1% dari tahun 2016-2019 (Irfan et al., 2020). Fakta ini membuktikan bahwa dunia komunikasi dan informasi sangat tinggi di Indonesia. Pengguna gadget khususnya jenis *smartphone* di Indonesia berjumlah 55 juta pengguna pada tahun 2016 dan mengalami peningkatan menjadi 100 juta pengguna pada tahun 2018 (Alifiani et al., 2019). Hal ini menyebabkan Indonesia menjadi negara pengguna aktif *smartphone* dalam tiga tahun ini yaitu ditingkatan kelima di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Hudaya, 2018). Asosiasi Penyelenggaraan jasa Internet Indonesia menyebutkan bahwa terdapat data bahwa akses pengguna gadget dengan menggunakan internet terbanyak kedua di Indonesia yaitu generasi muda. Dan data yang ditunjukkan oleh APJII yaitu 49,52% pengguna internet di Indonesia yaitu berada pada usia 19 hingga 34 tahun dan lebih dari 50% akses internet dilakukan melalui *smartphone*-nya (Fahrizal & Faiga, 2021). Bahkan gadget juga digunakan anak-anak usia 3-6 tahun, dimana anak tersebut belum layak untuk menggunakan gadget.

Penggunaan gadget digunakan hampir pada semua kalangan baik dewasa maupun anak-anak. Didapatkan dari survey *The Asian Parents Insight* di Kawasan Asia Tenggara bahwa terdapat 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Dari data tersebut ditemukan bahwa 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% menggunakan gadget milik orang tua, 18% lainnya milik saudara atau keluarga lain, dan 14% lainnya yaitu gadget milik sendiri. Saat ini justru lebih banyak anak-anak dibawah umur yang menggunakan teknologi ini (Rahayu et al., 2021). Penggunaan gadget memberikan dampak bagi penggunanya, baik dewasa ataupun anak-anak. Gadget mempunyai efek nyaman, informatif, pintar, dan mempunyai manfaat bagi penggunanya. Salah satu dampak positif dalam penggunaan gadget yaitu bisa memudahkan interaksi antar manusia dengan efektif dan cepat (Marpaung, 2018). Dampak negatif yang dapat ditimbulkan karena penggunaan gadget yang berlebihan yaitu kecanduan gadget. Kecanduan ini akan berdampak buruk juga untuk pengguna gadget (Wardhani, 2018). Ketertarikan dengan gadget yang berlebihan menimbulkan masalah sosial, psikologis, serta mengganggu aktivitas penggunanya (Kumar & Sherkhane, 2018). Gadget sudah tidak dapat dipisahkan lagi, karena anak-anak maupun orang dewasa menggunakan gadget dalam kesehariannya.

Anak dalam masa prasekolah yaitu anak-anak dengan usia 3-5 tahun (Hockenberry et al., 2018). Pada saat prasekolah pertumbuhan anak menjadi stabil dan melambat, baik dalam berat ataupun tingginya. Namun pada masa prasekolah perkembangan intelektualnya akan sangat pesat. Perkembangan

otak anak prasekolah disetiap tahunya akan mencapai 50% dan perkembangan kognitif anak pada usia prasekolah akan mencapai 80% (Saputra et al., 2021). Anak akan memiliki masalah sosial emosional sekitar 9,5% hingga 14,2 yang nantinya dapat berdampak negatif pada perkembangan anak tersebut. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa anak prasekolah akan mengalami masalah psikososial terutama pada masalah emosionalnya sekitar 8% hingga 9% (Setiawati et al., 2019).

Di zaman sekarang, peneliti mengamati bahwa anak-anak sekarang cenderung lebih sering bermain dengan gadget nya daripada untuk belajar atau bermain bersama teman-temannya. Hal ini dapat menyebabkan anak tersebut ketagihan atau kecanduan menggunakan gadget. Adiksi atau yang biasanya disebut dengan kecanduan yaitu suatu aktivitas yang dilakukan secara berulang dan dapat menimbulkan dampak buruk pada seseorang (Siregar & Hamdan, 2020). Adiksi ini disebut sebagai kegagalan seseorang dalam mengontrol perilakunya sehingga berpotensi mempengaruhi kinerja otak atau mental dalam kehidupannya. Pada tahap prasekolah ini anak akan senang dalam mengeksplor banyak hal. Sehingga semakin meningkatnya rasa penasaran dari anak, kemampuan anak dalam penggunaan gadget akan semakin membuatnya candu apalagi dengan aplikasi-aplikasi dan teknologi yang semakin canggih yang terdapat didalam gadget. Ketertarikan dalam penggunaan gadget pada anak terdapat dampak positif dan juga negatif. Salah satu dampak positifnya yaitu bisa mengembangkan imajinasi pada anak (Setiawati et al., 2019). Sedangkan disisi lain penggunaan gadget yang

berlebihan bisa berdampak pada kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan juga gangguan perilaku seperti agresif dan mencederai ataupun membunuh (Yunita et al., 2021). Hal ini dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional anak jika dibiarkan secara terus menerus.

Orang tua dapat melakukan pendampingan pada anak agar tidak mengalami adiksi gadget. Pendampingan yang dilakukan yaitu mengawasi anak dan mengarahkan ke konten-konten positif yang tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak. upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mencegah ketergantungan terhadap penggunaan gadget yaitu harus memiliki sikap disiplin dengan membatasi waktu dalam penggunaan gadget, orang tua tidak menggunakan gadget didepan anak, orang tua memfasilitasi anak untuk bermain diluar rumah dan mengenal tetangga, orang tua menyekolahkan agar anak memiliki keterbatasan waktu dalam bermain gadget, dan orang tua tidak berlangganan *wifi* di rumah (Khotimah et al., 2021).

Terdapat hadist dari Ibnu Mas'ud Rasulullah shallallahualaihi wa sallam bersabda: “Binasalah orang yang berlebihan” Rasulullah menyebutkan hadist tersebut tiga kali baik sebagai berita tentang kehancuran untuk mereka atau sebagai do'a kehancuran bagi mereka (HR. Muslim). Dari hadist tersebut dapat disimpulkan bahwa Rasulullah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan dan bahkan orang yang berlebihan bisa mengalami kehancuran Jika di kaitkan dengan penelitian ini, maka

dapat disimpulkan jika penggunaan gadget yang berlebihan tidak baik dan dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi penggunanya. Dalam hal ini berlebih-lebihan yang dimaksud yaitu durasi pemakaian gadget lebih dari 2 jam perhari akan menyebabkan beberapa aspek perkembangan emosi pada anak menjadi terlambat (Kumulloh & Nurhafizah, 2022).

Terdapat penelitian lain yang terkait dengan penelitian ini. Salah satunya yaitu penelitian dari Dwi Wulandari dan Dilfera Hermiati dengan judul deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. Hasil dari penelitian tersebut yaitu anak yang kecanduan gadget beresiko mengalami gangguan emosional jika orang tua tidak mengontrol anak dalam penggunaan gadgetnya (D. Wulandari & Hermiati, 2019).

Peneliti sudah melakukan studi pendahuluan di TK daerah Kasihan Bantul dan didapatkan hasil bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak saat mereka sibuk beraktivitas, dengan alasan agar anak tersebut tenang. Berdasarkan fenomena yang terdapat pada uraian masalah tersebut serta hasil studi pendahuluan yang dilakukan, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan adiksi gadget dengan emosi pada anak prasekolah pada beberapa TK di Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka ditetapkan pertanyaan penelitian yaitu apakah terdapat hubungan antara adiksi gadget dengan perubahan emosi pada anak prasekolah?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu mengetahui hubungan antara adiksi gadget dengan perubahan emosi pada anak prasekolah.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui tingkat adiksi gadget pada anak prasekolah
- b. Mengetahui perubahan emosi pada anak prasekolah

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian dilakukan didasarkan atas manfaat yang nantinya akan diperoleh dari penelitian tersebut. Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan dalam pengembangan pembelajaran ilmu keperawatan secara lebih lanjut khususnya dalam keperawatan jiwa dan keperawatan anak.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, menjadi bahan masukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara adiksi gadget dengan perubahan emosional pada anak prasekolah. Selain itu, sebagai bentuk latihan serta pengalaman untuk diri sendiri dalam melakukan penelitian di masyarakat.
- b. Bagi orang tua, agar mengetahui dampak dari kecanduan gadget pada anak. Sehingga bisa dijadikan pertimbangan untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak.

- c. Bagi institusi Pendidikan dan pelayanan Kesehatan masyarakat, yaitu sebagai bahan informasi Pendidikan tambahan untuk kepustakaan dalam penelitian mengenai hubungan adiksi gadget dengan emosi anak prasekolah.

## E. Penelitian Terkait

Tabel penelitian terkait :

No	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1	Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang mengalami Kecanduan Gadget Dwi Wulandari, Dilfera Hermiati. 2019	Metode <i>deskriptif analitik</i> dengan Teknik <i>purposive random sampling</i> Populasi : seluruh anak yang berusia 3-6 tahun di wilayah kerja puskesmas Sawah Lebar	Hasil dari penelitian yang dilakukan pada responden yang Sebagian besar adiksi gadget yaitu Sebagian besar anak yang kecanduan beresiko mengalami gangguan emosional jika orang tua tidak waspada dan memperhatikan dalam penggunaan gadget.
2	Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan Riyanti Imron. 2017	Desain penelitian analitik dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> . Populasi : seluruh anak prasekolah di PAUD Tunnas Ceria Tanjung Bintang Lampung Selatan	Hasil penelitian ini yaitu disimpulkan bahwa terdapat hubungan dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional pada anak prasekolah.
3.	Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah Rika Widya, 2020	Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, yaitu ceramah dan tanya jawab. Bahan ceramah dipaparkan melalui slide kepada peserta diikuti dengan tanya jawab. Materi ceramah yaitu dampak negatif kecanduan gadget terhadap	Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat dampak negative yang ditimbulkan dari kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini seperti : perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan atau agresif, perilaku malas dan obesitas. Lalu dilakukan penyuluhan kepada orang tua agar memperoleh pengetahuan yang

		perilaku anak usia dini dan penanganannya diPAUD Ummul Habibah oleh Rika Widya.	berkaitan dengan dampak negative tersebut dan bagaimana cara penanganan agar terhindar dari kecanduan gadget dan diharapkan tingkat kecanduan anak bisa menurun.
4.	Hubungan Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah Siska Damaiyanti, Engla Rati Pratama, Nentien Destri, 2020	Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik dengan desain penelitian menggunakan pendekatan crossectional study. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang terdaftar sebagai siswa di PAUD Excellen Kota Bukittinggi dengan jumlah seluruhnya sebanyak 89 orang. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 89 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner. Data di analisis menggunakan uji statistik Chi-Square.	Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa total dari 89 responden didapati lebih dari separoh yaitu 49 orang (55,1%) anak prasekolah di PAUD Excellent Kota Bukittinggi Kota Bukittinggi menggunakan durasi Gadget > 1 jam perhari. Total dari 89 responden didapati lebih dari separoh yaitu sebanyak 47 orang (52,8%) anak prasekolah di di PAUD Excellent Kota Bukittinggi perkembangan emosional bermasalah. Ada hubungan antara Durasi Pemakaian Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak, nilai $p=0,001$ dan $OR=4,708$ .