

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang berlangsung secara cepat telah mendorong terjadinya perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam praktik pembelajaran dan pola pengasuhan anak. Perangkat gadget seperti *smartphone*, tablet, dan berbagai teknologi digital lainnya kini telah terintegrasi dalam kehidupan keluarga modern. Pemanfaatannya oleh orang tua tidak hanya terbatas pada fungsi hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi serta sebagai strategi untuk meredakan kondisi emosional anak ketika mengalami kegelisahan. Perangkat gadget menawarkan berbagai kemudahan, penggunaannya di kalangan anak-anak juga menimbulkan keprihatinan mengenai hubungan antaranya terhadap perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial anak-anak (Rizkia dan Maknun, 2024).

Radiasi yang dipancarkan oleh perangkat gadget dapat mengancam perkembangan anak serta hal ini berpotensi mengurangi intensitas bergerak anak dan interaksi anak dengan orang di sekitarnya. Anak akan cenderung menjadi lebih tertutup dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka bersama gadget atau gawai. Kondisi ini dapat menimbulkan sifat egois pada anak dan berkurangnya rasa kepedulian terhadap orang lain (Yumarni, 2022).

Perkembangan seorang anak merujuk pada transformasi psikofisik yang terjadi sebagai akibat dari kematangan fungsi mental dan fisik, yang didukung oleh lingkungan serta pembelajaran selama periode waktu tertentu menuju fase peremajaan. Perkembangan anak meliputi kemajuan dalam keterampilan motorik,

kemampuan berbahasa dan berbicara, serta kemampuan bersosialisasi dengan anak sebayanya. Keterampilan ini meningkat seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan pada sistem saraf serta otot-otot anak (Sulastri dan Rini, 2022).

Anak usia prasekolah berada pada masa keemasan (*golden age*), yaitu periode kritis yang ditandai dengan perkembangan otak yang sangat pesat, mencapai sekitar 70–80%. Stimulasi dan informasi yang diterima anak akan berkontribusi secara signifikan terhadap proses pembelajaran dan perkembangan mereka. Tingkat keterlambatan dan masalah perkembangan anak prasekolah secara global paling tinggi ditemukan di negara-negara Afrika Sub-Sahara, dimana lebih dari 60% anak berisiko tidak mencapai tahap perkembangan sesuai usianya. Data UNICEF di Indonesia tahun 2019 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan perkembangan anak mencapai 11,7% (Mulyanti dkk., 2021). Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa capaian perkembangan emosional anak prasekolah di Indonesia sebesar 69,9%, angka ini masih lebih rendah dibandingkan beberapa negara lain Vietnam 91,2%, Kazakhstan 82,1%, dan Thailand 79,4% (Narullita, 2022). Perkembangan emosional anak prasekolah di Provinsi Bali tercatat sebesar 74,0%, yang menunjukkan bahwa sekitar 26% anak masih berpotensi belum mencapai perkembangan emosional sesuai dengan tahapan usianya (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Anak usia dini yang telah menggunakan perangkat gadget di Indonesia telah mencapai angka 33,44% (Ramadhani dkk., 2024). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan jenis gadget yang digunakan oleh anak-anak yaitu *smartphone* 82,5% dan tablet 4,4%. Berdasarkan jenis aplikasi yang digunakan 8,1% belajar (membaca dan menulis), 35,6% video, 45,9% game dan 10,9% puzzle. Intensitas penggunaan

gadget pada anak usia prasekolah diperoleh 27,4% intensitas rendah, 32,6% intensitas sedang dan 40,0% anak menggunakan gadget dengan intensitas tinggi (Sari dkk., 2022). World Health Organisation menyarankan agar penggunaan layar tidak melebihi 1 jam per hari, serta mendorong anak untuk aktif secara fisik selama minimal 180 menit sehari dengan berbagai intensitas (World Health Organisation (WHO), 2020).

Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak dapat menurunkan kemampuan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan dalam melakukan aktivitas yang sebenarnya dapat dilakukan secara mandiri. Ketertarikan anak terhadap gadget dipicu oleh rangsangan visual dan audio yang menarik serta kesenangan yang diperoleh secara instan, sehingga anak terdorong untuk menggunakannya berulang kali. Penggunaan yang terus-menerus dapat membentuk kebiasaan, dan apabila tidak dibatasi, kebiasaan tersebut berpotensi berkembang menjadi perilaku ketergantungan. Anak yang terbiasa menggunakan gadget sebagai hiburan atau penenang cenderung mengalami kesulitan mengontrol diri ketika gadget tidak diberikan, sehingga dapat muncul reaksi seperti marah, rewel, atau tantrum (Mutia dkk., 2020).

Kemudahan akses terhadap berbagai permainan dan video pada gadget membuat anak menerima stimulus menyenangkan secara terus-menerus. Hal tersebut dapat merangsang sistem reward otak yang berkaitan dengan pelepasan dopamin, sehingga anak merasa senang dan terdorong untuk menggunakan gadget secara berulang. Pada anak usia prasekolah, kemampuan pengendalian diri belum berkembang optimal, sehingga lebih mudah tertarik pada gadget. Ketergantungan tersebut dapat mengurangi interaksi anak dengan lingkungan sekitar, sehingga

kesempatan untuk belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengontrol emosi menjadi terbatas yang mengganggu perkembangan emosional anak.

Penelitian mengenai ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah menunjukkan hasil yang beragam. Intensitas ketergantungan penggunaan gadget terbukti memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan emosional anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta (Febriati dan Fauziah, 2021). Pola asuh orang tua juga berhubungan dengan perkembangan emosional anak usia dini yang menggunakan gadget di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Bukittinggi (Indah dkk., 2022). Penelitian lain menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan waktu layar atau gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah usia 4–6 tahun (Adella dkk., 2024). Perbedaan temuan tersebut menunjukkan adanya inkonsistensi hasil penelitian terkait hubungan ketergantungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah.

Penggunaan gadget pada anak salah satunya dipengaruhi oleh peran orang tua. Anak tidak mungkin mengenal teknologi gadget apabila tidak melihat atau meniru aktivitas orang tua di rumah. Orang tua umumnya memanfaatkan gadget untuk menunjang dan mempermudah pekerjaan, sedangkan pada anak, penggunaan gadget sering kali terjadi karena diberikan atau dibiarkan oleh orang tua maupun pengasuh. Orang tua yang tidak memberikan penjelasan serta pengetahuan yang tepat mengenai penggunaan gadget, hal tersebut dapat memicu rasa ingin tahu anak terhadap teknologi tersebut. Kesibukan orang tua dalam pekerjaan juga dapat menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap keluarga, termasuk pengawasan terhadap anak. Setiap keluarga memiliki pola pengasuhan yang berbeda-beda,

dimana gaya pengasuhan mencerminkan sikap dan perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada 30 orang tua dari anak-anak di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar, didapatkan bahwa setiap orang tua memiliki *smartphone* dan sering digunakan anak-anak mereka di rumah. Terdapat 28 dari 30 orang tua melaporkan bahwa anak mereka menggunakan perangkat tersebut setiap hari untuk menonton kartun, mendengarkan lagu anak-anak, dan bermain permainan. Penggunaan gadget ditemukan dengan rata-rata waktu yang dihabiskan anak melebihi 1 jam setiap harinya. Orang tua juga menyatakan bahwa saat anak mereka sangat terfokus pada perangkat, mereka cenderung kurang berinteraksi, lebih mudah marah dan tantrum jika perangkat tersebut diambil.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak prasekolah masih memerlukan perhatian khusus. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Ketergantungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan ketergantungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

#### **1. Tujuan umum:**

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan ketergantungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar.

#### **2. Tujuan khusus:**

- a. Mengidentifikasi ketergantungan penggunaan gadget pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar.
- b. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar.
- c. Menganalisis hubungan ketergantungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan, bahan pertimbangan, serta pembandingan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya mengenai hubungan ketergantungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Lila Kumara Gianyar.

#### **2. Manfaat teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan ilmiah yang memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan, serta menambah pengalaman,

sehingga bermanfaat dalam menunjang praktik pelayanan kebidanan di masa mendatang.