

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah merupakan anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun. Dimana anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah (Yusuf, 2011).

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di Indonesia tahun 2012 sebesar 38%, meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 dan 80% pada tahun 2015. Banyak anak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, sebesar 23% orang tua yang memiliki anak mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan anak-anak bermain online setidaknya sekali dalam seminggu (Sujianti, 2018 dalam (Gunawan MAA, 2017)

Sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit sebanyak 9 anak (16.9%) dengan lamanya >60/hari sebanyak 20 anak (37.7%). Hal ini dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat

berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Gunawan MAA, 2017).

Menurut pusat pengendalian dan pencegahan penyakit Amerika Serikat, rata-rata seorang anak menghabiskan sekitar 8 jam sehari untuk memandang layar elektronik. Apabila seorang anak terlalu banyak menggunakan gadget juga dapat mempengaruhi masalah penglihatan jangka panjang. Selain itu, kemungkinan miopia juga meningkat pada anak-anak ketika mereka menghabiskan sekitar 8 jam setiap hari untuk bermain gadget. Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan mempengaruhi kesehatan anak, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depress depresi (Rowan, 2013).

Penggunaan gadget secara terus menerus berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari – hari, dalam hal ini sering kali anak – anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas

(Setianingsih, dkk , 2018). Mereka lebih memilih duduk didepan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. Terutama di segi otak dan psikologis. Dampak negative lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget nya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Amelia, Nugraha, 2013).

Anak akan lebih individual dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget berlebihan atau menghabiskan waktunya dengan gadget akan berdampak buruk seperti emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak lihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa yang lebih tua pun enggan (Chusna, 2017).

Anak- anak menggunakan gadget untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka menjelajahi berbagai situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan

kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu (Sundus, 2018).

Perkembangan social emosional pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak.

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 18 November 2016 di TK PGRI Sumurboto, Banyuwangi, didapatkan hasil bahwa 9 dari 11 responden orang tua wali murid yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal gadget dan bermain gadget selama rentang waktu 30 menit hingga 5 jam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua responden yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal gadget mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video, ataupun hanya menonton foto-foto yang ada di handphone. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 30 menit hingga ada yang lebih dari 5 jam dalam waktu satu hari. 9 responden tersebut mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal gadget. Sehingga ketika sudah asyik bermain gadget, seringkali anak mengabaikan nasehat atau perintah orang tua untuk mandi ataupun makan. Selain itu anak menjadi suka lupa waktu, dalam arti anak tidak memperdulikan atau mengabaikan waktu jam tidur, mengabaikan orang-orang disekitar anak, dan selalu asik dengan gadgetnya. Sehingga untuk meminimalisirnya, orang tua tersebut sering membatasi penggunaan gadget dengan durasi yang tidak terlalu lama. Apabila sudah masuk jam tidur atau mandi, orang tua akan meminta gadgetnya meskipun anak akan marah atau menangis.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di TK. AL-Hikmah Kuala Tungkal. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan pra survei berupa konservasi di lokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget

terlalu lama tanpa dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memantau perkembangan social Emosional anak prasekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan social Emosional anak prasekolah adalah kebiasaan anak dalam bermain gadget. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan social Emosial anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Kabupaten Tanjung Jabung Barat ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Social Emosional Anak Prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran durasi penggunaan gadget pada anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021
- b. Mengetahui gambaran perkembangan social emosional pada anak prasekolah di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021
- c. Mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional pada anak prasekolah Di TK Al-Hikmah Kuala Tungkal Tahun 2021

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua

Sebagai gambaran bagi ibu yang memiliki anak mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak prasekolah yang akan dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Lahan Penelitian

Sebagai gambaran bagi instansi mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak prasekolah yang akan dipahami dan diaplikasikan pada ibu dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memperhatikan penggunaan gadget pada anak balita.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat menjadi sumber masukan dan dapat menambah pengetahuan terhadap penelitian terkait yang mana akan menambah informasi tentang perkembangan social emosional anak prasekolah yusui.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan informasi dalam membuat kebijakan dan perencanaan program kebidanan khususnya tentang perkembangansocial emosional anak prasekolah.