

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan salah satu negara yang turut memajukan teknologi media dan informasi. Penggunaan perangkat teknologi meningkat dari waktu ke waktu dengan cepat. Popularitas gadget tidak hanya dikalangan dewasa, remaja dan orang tua, tetapi anak-anak sudah menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016). Terdapat fitur-fitur dari gadget yang menarik perhatian anak-anak dan memfasilitasi penggunaan mereka dengan cepat. Anak-anak yang sering menggunakan aplikasi game di gadget akan menjadi sangat bergantung pada perangkat tersebut dan menjadikan game sebagai bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan aplikasi game yang terus menerus bagi anak akan berdampak negatif pada pola perilaku anak tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri dalam kenyataannya anak-anak lebih sering bermain game di gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini mengkhawatirkan karena pada masa kanak-kanak mereka masih labil, memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan berdampak pada tumbuhnya sifat konsumtif anak terhadap penggunaan teknologi (Al-Ayouby, 2017).

Di era teknologi seperti saat ini, aplikasi game menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Mengenalkan anak-anak dengan aplikasi game di gadget dapat memberikan efek positif bisa membantu meningkatkan kemampuan anak dalam bidang teknologi karena dengan memperkenalkannya sejak dini akan membantu anak untuk lebih beradaptasi dengan teknologi saat dewasa. Selain itu dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan cara anak dapat belajar mengekspresikan diri (Ameliola & Nugraha, 2013). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sukmasari, 2017) yang meneliti seorang ibu dengan dua anak. Anaknya berusia 3 dan 5 tahun, sudah bermain gadget di rumah. anak-anak sering menonton video dengan berbahasa inggris di youtube, sehingga anaknya mahir berbahasa asing.

Meskipun terdapat banyak dampak positif, menggunakan aplikasi game di gadget memiliki dampak negatif yaitu dapat menurunkan kemampuan sosialisasi karena penggunaannya cenderung dilakukan secara individu serta adanya resiko kecanduan gadget yang berpotensi merugikan perkembangan fisik maupun mental anak (Radesky et al., 2015). Kemudian, menurut pendapat (Iswidharmanjaya, 2014) dampak negatif game diantaranya anak menjadi lebih tertutup, gangguan Kesehatan (otak, mata, tangan, insomnia), suka menyendiri, kriminalisasi dan lainnya. Selain itu penggunaan gadget terutama dalam bentuk aplikasi game memiliki hubungan yang signifikan dengan beberapa masalah psikologis seperti kecemasan, depresi, agresivitas serta ketidakmampuan dalam mengatur emosi (Kuss, 2013; Przybylski & Weinstein, 2017). Adanya paparan konten-konten negatif dari media digital juga dapat memicu gangguan perilaku pada anak seperti adiksi internet atau video game (Gentile, 2009).

Anak usia dini memiliki karakter khusus karena mengikuti pola pertumbuhan dan perkembangan diberbagai aspek, termasuk aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi (Pebriana, 2017). Perkembangan otak pada anak usia dini berkembang dengan cepat, dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun, sehingga masa ini disebut sebagai masa *golden age* (Novitasari, 2018). Secara lebih jelas menurut (Trimuliana et al., 2019) masa anak usia dini merupakan masa pembentukan perilaku. Keunikan anak ditandai oleh perilaku, aktivitas dan semangat yang relative spontan. Anak-anak juga egosentris, memiliki keingintahuan yang kuat dan antusiasme terhadap minat, serta eksploratif dan suka berpetualang. Namun, mereka masih rentan terhadap frustrasi dan kurang pertimbangan saat mengambil tindakan. Pada masa kanak-kanak juga merupakan periode anak yang paling produktif untuk belajar, dan juga periode dimana mereka mulai menunjukkan minat yang meningkat pada teman-temannya (Alia, 2018).

Perkembangan emosi sejak dini sangat penting karena anak-anak harus mampu mengendalikan emosi mereka ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak akan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka jika tidak memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosi. Dengan mempersiapkan sejak dini perkembangan emosional membantu anak dalam menemukan jati dirinya serta peranan anak dalam kehidupan nyata atau masyarakat (Radliya, 2017).

Nurdini Mulyani, 2023

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemudian menurut (Sukatin et al., 2020a) pentingnya perkembangan emosi pada anak usia dini karena emosi ada hubungannya dengan aktivitas tertentu dalam kehidupan mereka. Kemampuan tubuh untuk menjaga keseimbangan saat melakukan aktivitas tertentu akan lebih dipengaruhi oleh intensitas tekanan emosi.

Menurut *World Health Organization* (WHO), gangguan perkembangan dan masalah gangguan ringan lainnya mempengaruhi 5-25% anak (Widati, 2012). Selain itu, dengan jumlah sebanyak 0,4 juta (16%) bayi dibawah usia lima tahun yang ada di Indonesia ditemui memiliki gangguan perkembangan, termasuk keterlambatan bicara, pendengaran, perkembangan sosial dan emosional, serta keterampilan motorik halus dan kasar menurut Kementerian Kesehatan Indonesia dalam (Imron, 2018). Sementara itu, menurut (Widati, 2012) sebesar 85.779 (62,02%) anak-anak mengalami gangguan perkembangan. Selanjutnya antara 9,5%-14,2% anak-anak antara usia 0-5 tahun mengalami masalah sosial emosional yang menghambat kemampuan mereka untuk berkembang dengan baik dan menghambat kesiapan mereka untuk sekolah (Cooper dalam (Imron, 2018).

Menurut (Page et al., 2010), anak-anak tidak boleh menggunakan aplikasi game di *gadget* dengan durasi waktu melebihi 1-2 jam perhari. Hal ini akan berdampak pada kecenderungan anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi ketergantungan, yang berdampak negatif pada hubungan sosial dengan orang lain, berkurangnya rasa empati dan simpati, serta berkurangnya waktu yang dihabiskan bersama keluarga. Perhatian anak-anak tertuju pada dunia maya karena mereka bergantung pada aplikasi game di *gadget*. Ketika hal ini berlanjut secara terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi. Sejalan dengan hal tersebut menurut (Yiw'Wiyouf, 2017), tumpukan emosi dapat mengakibatkan anak menjadi temper tantrum. Oleh karena itu, emosi yang tidak terkendali dapat menjadi salah satu bentuk pengaruh negatif *gadget*.

Penelitian sebelumnya sangat penting untuk memberikan landasan dan pemahaman mengenai topik yang sedang dibahas. Dari beberapa tahun terakhir terdapat beberapa penemuan dan penelitian yang dilakukan oleh (Nikken & Schols, 2015) dengan judul "*How and why parenst guide the media use of young children*" menunjukkan bahwa orang tua berperan penting dalam mengatur waktu dan jenis konten yang sesuai bagi anak-anak agar dampak negatif dari penggunaan *gadget*

bisa diminimalisir. Kemudian penelitian oleh (Imron, 2018) dengan judul *“Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan”* menunjukkan hasil analisis penggunaan gadget rendah sebanyak 63% dan perkembangan sosial emosional sebanyak 50,6 %. Selain itu ada penelitian yang dilakukan oleh (Fuaddy, 2022) dengan judul penelitian *“Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini”*. Subyek dalam penelitian yang dilakukan yaitu anak usia 4-6 tahun di TK Pertiwi sebanyak 20 orang yang dipilih. Hasil menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar yang dibuktikan dengan nilai signifikansi  $p < 0,00 < 0,05$ .

Penelitian terdahulu berbicara mengenai gadget dengan perkembangan emosional pada tatanan secara umum. Sementara penelitian ini lebih memfokuskan pada indikator jenis-jenis game di gadget yang digunakan oleh anak usia dini. Adapun game yang dimaksud dalam penelitian ini seperti game petualangan, strategi, peran, olahraga, simulasi, dan aksi. Kemudian fokus dari perkembangan emosional yang peneliti ambil memiliki indikator perilaku mengganggu atau agresivitas.

Berdasarkan penelitian di atas, penggunaan gadget memiliki potensi untuk dapat mempengaruhi perkembangan emosional. Anak usia dini yang masih dalam tahap pembentukan pola perilaku dan regulasi emosi membutuhkan lingkungan yang sehat untuk tumbuh kembangnya. Namun, penggunaan gadget dengan aplikasi game pada anak usia dini perlu diwaspadai karena berpotensi merusak tumbuh kembang emosional mereka. Dari peneliti terdahulu yang membahas mengenai penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini, penelitian ini memfokuskan dalam aplikasi game di gadget berdasarkan jenis game yang digunakan oleh anak. Adapun judul penelitian yang telah dilakukan yaitu **“Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Game di Gadget dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, di buat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah ada hubungan antara penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini?
- 1.2.2 Seberapa besar jenis game yang dominan mempengaruhi perkembangan emosional anak usia dini?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini?
- 1.3.2 Untuk mengetahui seberapa besar jenis game yang dominan terhadap perkembangan emosional anak usia dini?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian yang telah dibuat, maka manfaat penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Manfaat bagi orang tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai penggunaan aplikasi game di gadget dan perkembangan emosional. Orang tua dapat mengambil sikap membatasi aktivitas bermain game di gadget dan mengarahkan anaknya agar tumbuh dan berkembang lebih baik, terutama dalam aspek perkembangan emosional.

- 1.4.2 Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang menggunakan aplikasi game di gadget secara berlebihan. Selanjutnya agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan anak dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

Nurdini Mulyani, 2023

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI GAME DI GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 1.4.3 Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dan referensi bagi peneliti lainnya yang akan mengkonservasi masalah yang berkaitan dengan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Berikut ini adalah rincian laporan penelitian, yang dibuat sesuai dengan pedoman penelitian karya tulis ilmiah yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia:

1.5.1 BAB I Pendahuluan. Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka. Bagian ini terdiri dari teori-teori yang relevan berkaitan dengan topik pembahasan penggunaan aplikasi game di gadget dan perkembangan emosional anak usia dini serta kerangka konseptual.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisi mengenai jenis penelitian yang dilakukan, variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data serta teknik analisis data.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti menguraikan seluruh data hasil penelitian yang dilakukan melalui kuesioner dan pembahasan mengenai temuan penelitian.

1.5.5 BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi. Peneliti menyajikan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.