

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Sisdiknas tahun 2003 menuturkan bahwa seseorang yang tergolong anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 dan 6 tahun. NAEYC (*National Association for Young Children*) memaparkan bahwa individu yang berusia 0 hingga 8 tahun dianggap berada dalam fase anak usia dini. Anak usia dini mengacu pada tahap perkembangan dan pertumbuhan manusia. Suyadi dan Ulfa (2015) menuturkan bahwa perkembangan dan pertumbuhan awal seorang anak berdampak signifikan pada masa depannya. Lebih lanjut Hurlock mencatat bahwa anak usia dini disebut sebagai periode sensitif dalam Susanto (2015), yang bermakna bahwa fungsi-fungsi tertentu harus diarahkan dan distimulasi selama waktu ini untuk menghindari hambatan dalam perkembangan anak.

Proses pertumbuhan dan perkembangan di tahun-tahun awal kehidupan anak sangat rumit dan dinamis. Perkembangan emosional awal sangat penting untuk membentuk kepribadian anak di kemudian hari. Pada tahap ini, anak belajar mengenali dan mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang berbeda-beda tergantung dengan lingkungan sekitar anak (Muzzamil dkk., 2021). Penting bagi orang tua dan keluarga untuk memberikan dukungan yang positif agar anak bisa memahami, menghargai, dan mengelola emosi mereka dengan baik. Jika anak menerima perhatian yang baik oleh keluarganya, anak cenderung bisa mengungkapkan perasaan mereka dengan baik, dan sebaliknya jika anak mendapatkan kurangnya perhatian oleh keluarganya, anak lebih sulit mengungkapkan emosi mereka. Kehadiran dan peran orang tua dalam proses tumbuh kembang anak sangatlah penting, tetapi saat ini banyak orang tua lebih memilih untuk membiarkan anak bermain dengan *gadget* dibandingkan menghabiskan waktu bermain dengan orang tuanya.

Kehadiran *gadget* memang memberikan banyak manfaat pada seluruh manusia, tetapi perlu adanya pendampingan pada anak disaat mereka bermain dengan *gadgetnya*. Perkembangan teknologi *gadget* menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perkembangan emosional anak usia dini, sebab anak usia dini tumbuh di lingkungan yang mana beriringan dengan *gadget* tiap-tiap harinya. Mulai dari smartphone, tablet, hingga televisi yang menawarkan akses tak terbatas. Perkembangan di dunia teknologi sangatlah pesat, teknologi sudah menjadi kebutuhan yang senantiasa beriringan dengan kehidupan manusia. Hadirnya teknologi saat ini, termasuk *gadget* memberikan begitu banyak manfaat dan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dengan berkembangnya teknologi, manusia dimudahkan dalam membangun komunikasi dengan yang lainnya tanpa harus bertemu secara tatap muka, hanya menggunakan *gadget* kita bisa menghubungi siapa saja sekalipun dari negara lain.

Dalam istilah bahasa Inggris, *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi (Oslan, dalam Febriati & Fauziah, 2020). *Gadget* kini bukan lagi barang mewah yang hanya orang tertentu saja yang dapat memilikinya. Dahulu *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa hanya sebatas untuk telfon dan mengirim pesan saja, tetapi seiring berkembangnya teknologi, *gadget* memiliki banyak sekali perubahan dengan bertambahnya fitur-fitur lainnya yang tidak terbatas hanya pada itu saja. *Gadget* adalah barang berteknologi tinggi dengan berbagai fungsi, termasuk aplikasi menarik dan akses ke media sosial, berita, hiburan, dan hobi (Aga, dalam Sari dkk, 2023). Dalam pemakaiannya, *gadget* tidak hanya dipakai di lingkungan orang remaja dan dewasa, akan tetapi saat ini *gadget* sudah banyak dipergunakan oleh anak usia dini.

Hadirnya peralihan perkembangan zaman sudah sepantasnya mengalami perubahan, tetapi dengan memberi kemudahan akses terhadap teknologi juga bisa memberikan dampak buruk bagi anak (Winoto, 2013). Bahkan di lingkungan yang kita temui pun sudah banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* di kesehariannya. Menurut Fathoni (dalam Wulandari & Lestari, 2021) *gadget* adalah teknologi yang populer dan diminati oleh orang dewasa saja, tetapi juga di semua kalangan umur termasuk anak usia dini. Bisa terlihat bahwa banyak anak usia dini saat ini sudah memakai *gadget*, hal itu yang menjadikan mereka sebagai target pasar

bagi produk itu hingga mengakibatkan anak-anak menjadi menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* sambil menyendiri tanpa adanya pengawasan orang dewasa.

Seperti berita yang ramai diperbincangkan di media sosial pada awal tahun 2024, seorang anak TK berusia lima tahun diduga dicabuli oleh teman sesama jenis dikelasnya. Seperti yang dilansir oleh health.detik.com yang berjudul “Viral Kasus Bocah TK Dicabuli Oleh Teman Sekelas, Begini Pandangan Psikolog”, perilaku korban yang tidak seperti biasanya, membuat orang tua korban bingung atas sikap anaknya. Anak itu seringkali menunjukkan alat kelaminnya pada orang tuanya, saat ditanya siapa yang mengajari perilaku tidak senonoh itu anak mengaku bahwa dia melihat teman sekelasnya melakukan tindakan serupa. Diduga bahwa pelaku belajar hal itu melalui *gadget* ayahnya yang dipinjamkan pada anaknya. Menurut tribunjateng.com kasus dugaan pencabulan bermula sejak November 2023 lalu. Kebiasaan anak usia dini bermain *gadget* menjadi suatu hal yang buruk dan bisa merugikan anak pada kehidupannya. Faktor utama yang perlu digaris bawahi yaitu keterlibatan peran dewasa dalam pengawasan pada anak saat mereka sedang menggunakan *gadget*. Penggunaan media pada anak usia dini tidak boleh melebihi satu atau dua jam per hari, menurut American Academy of Pediatrics (AAP). (*American Academy of Pediatrics Committee of Public Education*, 2001). Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan bisa menyebabkan pengaruh yang tidak baik bagi anak.

Anak yang menggunakan teknologi secara berlebihan sering kali acuh oleh lingkungan sosial mereka. Alih-alih bermain dengan teman seusianya, mereka lebih suka bermain dengan perangkat elektronik. Akibatnya, interaksi sosial antara anak dan lingkungannya menjadi berkurang atau bahkan tidak ada sama sekali (Manumpil dkk., 2015). Anak usia dini bisa dipengaruhi secara positif atau negatif oleh penggunaan *gadget*. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk menambah pengetahuan. Dengan adanya aplikasi yang bisa mencari ilmu pengetahuan tanpa harus membuka buku di perpustakaan. *Gadget* juga bisa memperkaya kosakata bahasa, anak yang sering mengakses *gadget* cenderung lebih mengetahui banyak kosakata. Tetapi demikian penggunaan *gadget* juga akan memberi dampak negatif pada anak, yaitu memberikan efek kecanduan pada anak. Efek yang ditimbulkan oleh *gadget* dalam mempengaruhi otak manusia tidak jauh

berbeda dengan narkoba. Menurut Dr. Peter Whybrow (peneliti dari Universitas California) yang dikutip dari Azkia (2022) mengatakan bahwa *gadget* itu bagaikan “kokain elektronik” yang akan membuat seseorang menjadi kecanduan. Para ahli menyatakan bahwa sebab *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan yang kuat, terutama pada anak-anak dan remaja, *gadget* merupakan *silent killer*. Sehubungan dengan hal itu, sangat penting bagi orang dewasa untuk memantau penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka dengan lebih cermat, memastikan anak-anak memiliki cukup waktu untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka, dan membimbing anak-anak tentang penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab dan sehat. Dengan pendekatan yang tepat, *gadget* bisa menjadi alat yang bermanfaat dalam perkembangan anak-anak yang memungkinkan untuk memperluas pengetahuan dan kreativitas mereka sambil tetap memperhatikan keseimbangan perkembangan anak.

Perkembangan anak merupakan proses yang kompleks dan dinamis yang meliputi aspek sosial emosional, fisik motorik, kognitif nilai agama dan moral, dan bahasa. Proses perkembangan anak dipengaruhi oleh warisan biologis dan lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Perkembangan anak yang holistik berkaitan erat dengan perkembangan emosional anak, sebab emosi memiliki peran kunci dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial anak. Perkembangan emosional adalah suatu perkembangan yang tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan lainnya (Dachlan, dkk., 2019). Saat anak tumbuh, kemampuan anak untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi berkembang seiring dengan kematangan kognitif dan fisik. Dukungan dari lingkungan yang baik sangatlah penting dalam membantu anak mengembangkan kecerdasan emosionalnya.

Kehadiran *gadget* di zaman yang serba canggih ini bisa menjadi bumerang jika penggunaannya dilakukan secara berlebihan hingga membuat ketergantungan terutama bagi anak. Penggunaan *gadget* bisa memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosionalnya. Di satu sisi, *gadget* menyediakan akses cepat dan praktis ke segala informasi, edukasi, ataupun hiburan yang bisa mengasah keterampilan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak. Tetapi di sisi lainnya, penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa menyebabkan dampak yang cukup serius yang bisa mengganggu perkembangan

anak, seperti penurunan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, gangguan tidur, dan ketergantungan. Saat anak terbiasa dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*, secara perlahan mereka akan lupa dengan kehidupan mereka yang sesungguhnya. Pentingnya pengawasan oleh orang tua untuk mengatur penggunaan *gadget* anak dengan lebih bijaksana.

Berlandaskan pemaparan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang masalah itu, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak pemberian *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak pemberian *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional bagi anak usia dini.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis

Bagi orang tua, diharapkan bisa menjadi sebuah masukan tentang bagaimana meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dalam penulisan penelitian ini disusun dalam lima bab. Dimulai dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab yang mencakup simpulan, implikasi, serta rekomendasi. Berikut adalah rincian dari tiap-tiap bab:

1. Bab I merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur organisasi skripsi.
2. Bab II merupakan kajian pustaka yang membahas konsep-konsep atau teori-teori terkait dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini.
3. Bab III merupakan Metode penelitian yang menjelaskan desain dan metode penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, serta teknik analisis data untuk memberikan gambaran tentang proses penelitian.
4. Bab IV pada temuan dan pembahasan yang menyajikan hasil-hasil temuan serta analisis berlandaskan data yang diolah, untuk memberikan penjelasan mengenai hasil penelitian.
5. Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi.