

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Era *millennium* atau disebut juga “era *digitalisasi*” merupakan masa yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Nasrullah et al.). Perkembangan TIK ini sangat berpengaruh sekali di berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, sosial, politik dan budaya. Salah satu faktor terbesar perkembangan teknologi adalah tersebarnya jaringan internet di seluruh dunia. Internet dapat membuka peluang baru bagi pendidikan, bisnis dan hiburan, sehingga dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi, mencari informasi bahkan berinteraksi dengan seluruh belahan dunia (Setiawan, 2017). Salah satu alat yang dapat mengakses internet dengan mudah dimana saja dan kapan saja yaitu *gadget* atau dapat di sebut pula gawai.

Perkembangan teknologi bukan terjadi di negara maju saja, Indonesia sebagai negara berkembang pun tak ingin kalah untuk bersaing dalam hal teknologi. Khususnya tuntutan dan tekanan di kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya mengubah perilaku kehidupan menjadi lebih hedonisme, kebutuhan dan daya beli mengalami peningkatan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gawai* (Asif & Rahmadi, 2020).

Gawai merupakan perangkat teknologi yang berukuran lebih kecil dari komputer yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan, seperti bermain

game, mencari informasi, membaca buku (*The Free Dictionary*, 2023). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gawai yaitu alat elektronik kecil, ringan, dan portabel yang dapat melakukan berbagai tugas, seperti komunikasi, hiburan, atau pekerjaan sehingga dapat mempermudah penggunaannya dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Terdapat 5,27 miliar orang menggunakan gawai di seluruh dunia. 4,88 miliar diantaranya merupakan pengguna atau sekitar 95,5% mengakses internet melalui gawai. Indonesia menduduki 10 besar dalam persentase pengguna gawai tertinggi diantaranya:

Tabel 1.1
Peringkat penggunaan gawai di seluruh dunia

No.	Negara	Presentase
1.	Korea Selatan	95%
2.	Taiwan	88%
3.	Hong Kong	87%
4.	Singapura	85%
5.	Spanyol	81%
6.	Jepang	80%
7.	Australia	79%
8.	Amerika Serikat	77%
9.	Inggris	75%
10.	Indonesia	73,7%

Hal ini Indonesia mengalami kenaikan sebesar 6,7% dari tahun sebelumnya (Hootsuite, 2021). Didukung oleh data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021, terdapat lebih dari 178 juta orang di Indonesia yang menggunakan *gadget* atau gawai. Menunjukkan tingginya tingkat adopsi teknologi gawai di Indonesia (APJII, 2020).

Pengguna gawai saat ini tak pandang usia, mulai dari orang tua, dewasa, remaja bahkan anak usia dini pun sudah melek digital, yang seharusnya belum pantas menggunakan gawai (Yuanda et al., 2022). Survey yang dilakukan *The Asian Insight* (2014), menunjukkan bahwa 67% anak berusia 3-8 tahun sudah mulai menggunakan gawai milik orang tuanya, 18% menggunakan gawai yang dimiliki saudara dan 14% menggunakan gawai milik pribadi. Sebenarnya penggunaan gawai pada anak balita diperbolehkan, namun harus dengan pengawasan orang tua, dan harus di perhatikan selalu dalam durasi penggunaannya (Agustin et al., 2022)

Pengenalan gawai pada anak awalnya dilakukan sebagai suatu pengalihan atau upaya untuk mengatasi situasi tertentu. Misalnya, orang tua mungkin memberikan gawai kepada anak sebagai cara untuk menenangkan atau menghibur mereka dalam situasi-situasi tertentu, seperti saat anak menunggu di dokter atau saat dalam perjalanan panjang orang tua akan memberikannya supaya anak tidak rewel. Pengalihan yang salah itu secara tidak langsung orang tua mengenalkan anak tentang gawai dan membuat anak merasa ingin lebih tahu tentang gawai. Hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor penyebab yang bisa mempengaruhi emosional anak saat bermain gawai. Jika penggunaan terlalu sering akan menghambat proses tumbuh kembang alami anak, akibatnya anak sangat tidak disarankan untuk memakai gawai (Sari & Mitsalia, 2016).

Anak usia prasekolah merupakan usia yang berada pada masa *golden age* adalah periode perkembangan anak antara usia 0-6 tahun. Hahikatnya anak dalam periode ini merupakan manusia unik karena anak mengalami kemajuan

pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial maupun mentalnya (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019). Periode ini anak sedang belajar untuk menghadapi dirinya sendiri. Anak mengalami perkembangan emosional yang signifikan pada masa-masa awal perkembangannya. Mereka belajar mengenali dan mengungkapkan emosi, mengontrol perilaku impulsif, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitarnya.

Perkembangan emosi anak pada usia prasekolah merupakan perkembangan yang mengarah pada kegiatan mengekspresikan dan memberikan reaksi emosional. Emosi di artikan juga sebagai perasaan yang ada dalam diri sendiri yang berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau tidak baik, takut, marah, perasaan benci, malu dan rasa bersalah (World Book Bictionary, 1994:690)

Anak prasekolah yang menggunakan gawai dapat mempengaruhi perkembangan emosional mereka. Dampak dari penggunaan gawai yaitu sumber distraksi atau mengganggu konsentrasi pada saat proses belajar dan interaksi sosial. Penggunaan gawai yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan atau *addiction* dan mempengaruhi kesehatan mental anak, anak menjadi lebih mudah stress dan cemas ketika terpisah dari gawai mereka (Asif, 2017).

Kecanduan (*addiction*) merupakan kondisi psikologis dan fisik yang ditandai dengan perilaku tidak terkontrol terhadap suatu hal yang disenangi atau digemari yang dapat menimbulkan dampak negatife pada kesehatan,

hubungan sosial, dan fungsi kehidupan sehari-hari (Juliani & Wulandari, 2022). Ahli menggambarkan kecanduan merupakan sebuah kondisi dimana seseorang kehilangan kontrol dengan kebiasaannya dan ingin terus melakukan hal tersebut meskipun akan berdampak buruk bagi kehidupannya.

Kecanduan bukan hanya terhadap obat-obatan saja, tetapi pada aktivitas tertentu yang dilakukan secara berulang dan dampak negatif seperti halnya penggunaan gawai dapat mengakibatkan penggunanya merasa kecanduan (Asif, A R, 2017). Hal ini dapat mengganggu kemampuan mereka untuk mengontrol emosi dan berinteraksi secara positif dengan orang lain, serta gawai dapat berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak prasekolah. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai akan lebih sulit untuk berfikir atau menciptakan ide-ide baru yang penting bagi perkembangan mereka.

Masalah mental emosional pada anak prasekolah menjadi perhatian dalam pengembangan anak secara holistik. Meskipun data kejadian masalah mental emosional di dunia pada anak prasekolah belum memiliki angka prevalensi yang cukup jelas. Penelitian yang dilakukan oleh *National Institute of Mental Health* di Amerika Serikat pada tahun 2021, mengatakan sekitar 9,4% anak usia 2-5 tahun mengalami gangguan perilaku dan emosi. Studi lain dari Kanada menemukan bahwa sekitar 8-9% anak prasekolah memiliki masalah emosional dan perilaku. Prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia 0-5 tahun di Indonesia sebesar 8,1%. Gangguan mental emosional yang paling umum pada anak usia 0-5 tahun adalah kecemasan dan depresi, diikuti oleh gangguan perilaku dan hiperaktif-impulsif (Risksedas 2018).

Di wilayah Jawa Barat menunjukkan bahwa sekitar 15,3% dari anak usia prasekolah mengalami masalah perilaku dan emosional (Sulistyowati, dkk. 2018). Sedangkan studi lain yang dilakukan oleh Suprpti dan Wijayanti (2018) di Kabupaten Sleman, Yogyakarta menemukan bahwa sekitar 23,2% anak usia prasekolah mengalami masalah perilaku dan emosional. Apabila terdapat hambatan pada salah satu proses tumbuh kembangnya terutama pada mental emosionalnya, anak akan mengalami kesulitan pada kehidupan mereka di masa kini dan masa depannya, terutama pada pembentukan karakter anak.

Seperti halnya firman Allah yang berbunyi:

(٩) وَلَيَحْشَنَّ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ، فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Hendaklah takut orang-orang yang andaikan meninggalkan keturunan yang lemah di belakang (kematian) mereka maka mereka mengkhawatirkannya; maka hendaklah mereka juga takut kepada Allah (dalam urusan anak yatim orang lain), dan hendaklah mereka berkata dengan perkataan yang benar (kepada orang lain yang sedang akan meninggal).” (QS. An-Nisa’:9)

Maksud dari ayat tersebut adalah anjuran untuk memperhatikan nasib anak-anak mereka apabila menjadi yatim. Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan di kemudian hari anakanak yang lemah dalam keadaan yatim yang belum mampu mandiri di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap kesejahteraan-nya lantaran mereka tidak terurus, lemah, dan hidup dalam kemiskinan. Oleh sebab itu, hendaklah mereka para wali bertakwa kepada Allah dengan mengindahkan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, dan hendaklah mereka berbicara

dengan tutur kata yang benar, penuh perhatian dan kasih sayang terhadap anak-anak yatim dalam asuhannya.

Berdasarkan penelusuran *Cable News Network Indonesia*, (2019) kasus tentang kecanduan gawai pernah terjadi di Bekasi, dimana dua orang anak kecanduan *game* gawai sehingga mengalami gangguan kejiwaan, dan mengharuskannya dirawat di yayasan gangguan jiwa setempat. Berdasarkan berita tersebut diketahui bahwa orang tua membiarkan atau mengizinkan anaknya menggunakan gawai hingga 4 jam perhari. Sedangkan waktu ideal menatap layar gawai bagi anak sebaiknya tidak lebih dari 1 jam per hari. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-An'am ayat 141 berikut:

.... وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ (١٤١)

“....Dan janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.” (QS. Al-An'am: 141)

Ayat ini menunjukkan bahwa manusia harus bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam yang diberikan Allah SAW, termasuk dalam pengembangan teknologi. Dalam islam, pengembangan teknologi dilihat sebagai sesuatu yang dapat memberikan manfaat bagi umat manusia, asalkan digunakan dengan bijak dan tidak merusak alam serta kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, umat muslim dianjurkan untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan teknologi untuk kepentingan yang baik dan bermanfaat bagi manusia.

Firman lain yang membahas mengenai pentingnya waktu dalam kehidupan tercantum dalam Al-Quran surah Al-'Ashr ayat 1-3 berikut:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا
بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

“Demi masa. Sungguh, manusia berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.” (QS. Al-‘Ashr: 1-3).

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah bersumpah demi masa dan waktu. Dia mengatakan bahwa manusia benar-benar merugi, kecuali mereka yang memanfaatkannya dengan berbuat kebajikan. Sehingga tidak ada masa yang sia-sia dan menjadikannya termasuk golongan yang beruntung. Idealnya dalam memanfaatkan waktu adalah dengan mengisi pada kegiatan yang bersifat membawa manfaat. Seperti mengkaji Al-Quran, menghadiri majelis-majelis ilmu, dan lain-lain.

Menurut penelitian Ayu Insafi, dkk (2019) mengenai hubungan *gadget addiction* dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak, hasil menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget addiction* dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi Covid-19 di wilayah kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Karina Agustin, dkk (2022) yang berjudul hubungan lama penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah di TK ABA Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis tahun 2021, terdapat hasil yang signifikan dengan nilai P Value $< \alpha$ ($0,002 < 0,05$). Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan masalah mental emosional pada anak usia pra sekolah.

Diperkuat juga penelitian dari Putri, dkk (2020) diketahui bahwa 53,9% mempunyai perilaku sosial yang buruk. Hasil uji bivariat menggunakan analisa chi square ditemukan nilai p 0,003 yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak usia prasekolah yang menyatakan bahwa penggunaan media digital memiliki efek terhadap kemampuan perhatian anak seperti peningkatan hiperaktivitas dan kesulitan dalam berkonsentrasi serta mereka juga lebih banyak merasa sedih atau bosan dengan teman-temannya. Bila masalah ini terus berlangsung, dikhawatirkan akan menghambat perkembangan sosial serta emosional di anak prasekolah. Dimana anak-anak seharusnya bisa berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar tetapi dengan adanya gawai sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Diriwayatkan oleh sahabat Abdullah Ibnu Abbas RA dan Imam Hakim dalam kitab al-Mustadrak., Rasulullah SAW bersabda:

إِغْتَنِمْ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ : شَبَابًا قَبْلَ هَرَمٍ، وَصِحَّةً قَبْلَ سَقَمٍ، وَغِنًا قَبْلَ فُقْرٍ،
وَقَرًا غَاكَ قَبْلَ شُغْلِكَ، وَحَيَاةً قَبْلَ مَوْتِكَ

“Manfaatkanlah lima perkara sebelum datang lima perkara: waktu mudamu sebelum datang masa tuamu, waktu sehatmu sebelum datang waktu sakitmu, masa kayamu sebelum datang masa miskinmu, masa luangmu sebelum datang masa sibukmu, hidupmu sebelum datang kematianmu.” (HR Al-Hakim)

Hadits tersebut mencakup 5 hal, jika kita benar-benar menerapkan dan mengamalkannya, semua itu bisa menjadi pedoman amal yang dapat menyelamatkan di dunia dan akhirat. Sebagai manusia kita mesti mempergunakan waktu atau nikmat yang diberikan oleh Allah di dunia ini

sebaik mungkin untuk berlomba-lomba dalam berbuat kebaikan, sebelum kita kehilangan kesempatan tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di dua sekolah yaitu TK PGRI Mekarsari dan Yayasan Arrasyid Lumbung Kabupaten Ciamis pada tanggal 20 Maret 2023. Peneliti mengambil 10 murid untuk dijadikan sampel dari masing-masing sekolah. Hasil dari studi pendahuluan di TK Mekar Sari didapatkan terdapat 6 siswa yang menggunakan gawai -nya dengan intensitas waktu yang tinggi sekitar 2-3 jam perhari. Sedangkan hasil dari studi pendahuluan di Yayasan Arrasyid Lumbung didapatkan terdapat 7 siswa yang menggunakan gawai-nya dengan intensitas waktu yang tinggi sekitar 2-3 jam perhari diperkuat dari hasil wawancara terhadap orang tua/wali, 4 diantaranya anak mereka mengalami gangguan emosional berupa perubahan perilaku saat anak tidak diberi gawai.

Salah satu faktor pendukung lain untuk dilakukan penelitian mayoritas orang tua murid merupakan seorang ibu rumah tangga (IRT). Pekerjaan rumah membuat orang tua tidak sepenuhnya bisa bermain dan berinteraksi dengan anak bahkan mengontrol anak dalam bermain gawai, serta kurangnya waktu orang tua dalam pengalihan anak terhadap gawai. Semakin sibuk pekerjaan orang tua maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Apabila hal itu terus dilakukan akibatnya anak akan menjadi kecanduan dalam penggunaan gawai.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa adiksi gawai pada anak-anak dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional mereka, namun penelitian tentang hubungan antara tingkat adiksi gawai dengan emosional anak prasekolah masih terbatas. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan tingkat adiksi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis.

B. Rumusan Masalah

Gawai dengan kemudahannya memberikan informasi dan hiburan hampir setiap waktu selalu berada di genggaman. Tidak dipungkiri bahwa saat ini, gawai digunakan di mana-mana dari kalangan usia khususnya pada anak usia dini atau pada masa *golden age* yang merupakan masa pengoptimalan tumbuh kembang secara normal. Anak-anak pada saat ini hanya menghabiskan waktunya untuk bermain gawai. Apabila penggunaannya berlebihan akan memberikan dampak pada ketergantungan atau kecanduan yang akan berpengaruh pada emosional anak prasekolah. Berdasarkan fenomena diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Adakah hubungan tingkat adiksi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan tingkat adiksi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat adiksi penggunaan gawai pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis.
- b. Menidentifikasi masalah mental emosional pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis.
- c. Mengidentifikasi hubungan antar tingkat adiksi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional pada anak prasekolah di Desa Lumbung Kabupaten Ciamis.

D. Manfaat penelitian

1. Institut Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan penelitian Catur Dharma perguruan tinggi khususnya mengenai hubungan tingkat adiksi gawai dengan masalah mental emosional anak prasekolah.

2. Profesi Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan khususnya perawat diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang gangguan perkembangan emosional anak usia prasekolah.

3. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi awal untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan hubungan adiksi penggunaan gawai dengan masalah mental emosional anak usia prasekolah.

4. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan emosional anak prasekolah.

