

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini menurut (Yunita et al. 2020) yaitu gangguan ketidakstabilan emosi pada anak usia dini merupakan kondisi yang berbahaya dan serius dalam perkembangan, juga dapat menurunkan kualitas hidup pada anak. Menurut (Jamil and Rofi'ah, 2023) bahwa terdapat 15% respondennya mengalami gangguan mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget*. Hal ini menunjukkan perubahan responden yang mengalami perubahan emosi sering cemas, mengalami stress saat belajar dan ketidakstabilan emosi saat berhubungan dengan orang lain. Serta hasil penelitian tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan dengan orang tua atau pengasuh anak usia dini yang menggunakan *gadget*, orang tua atau pengasuh anak tersebut mengatakan jika sang anak sering kali marah saat tidak dituruti suatu hal.

Menurut (Nuraida, 2023) Penggunaan dan pemakaian *gadget* yang tinggi dapat mengakibatkan dampak negatif. Penggunaan *gadget* mempengaruhi kestabilan emosi yang dapat mengganggu kepercayaan, perkembangan emosional anak dan luapan emosi anak pada penggunaan *gadget* dengan jangka waktu yang berlebihan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Rusawalsep et al. 2023) di dapatkan persentase 91,7% anak-anak menggunakan media digital yaitu *gadget*, dan waktu penggunaan *Gadget* sekitar 5,2 jam per hari yang

meningkat seiring usia anak. Penggunaan *gadget* sudah menjadi hal yang biasa bagi kehidupan manusia lebih terkait dalam segala penggunaannya. Jumlah pengguna *gadget* di Indonesia sudah cukup tinggi, didapatkan persentase penggunaan *gadget* usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan sekitar 25,56% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Hidayat and Maesyaroh, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut selaras dengan studi pendahuluan, melalui wawancara dengan orang tua anak dari salah satu Paud di desa Pondok Joyo diperoleh data terdapat 10 dari 15 anak usia 4-5 tahun semuanya menggunakan *gadget* dan sebagian besar anak mempunyai *gadget* sendiri untuk anak. Digunakan saat pulang sekolah, sesudah belajar, dan jika ada waktu luang, selain itu, orang tua mengatakan memberikan *gadget* saat anak rewel, tidak mau makan, dan tidak mau tidur, selain itu orang tua juga mengatakan saat mau bekerja supaya anak tidak ikut, orang tua terlebih dahulu memberikan *gadget* supaya anak tidak ikut, dan supaya aktivitas orang tua tidak terganggu oleh anak. Orang tua mengatakan bahwa durasi anak dalam menggunakan *gadget* sekitar 1-3 jam, tergantung dari anak, jika waktu yang di berikan sudah habis orang tua memberi tahu bahwa waktu bermain *gadget* sudah habis, anak biasanya nangis dan tidak mau berhenti bermain *gadget*.

Peningkatan penggunaan *gadget* salah satunya dikarenakan orang tua yang memberikan kemudahan kepada anak, dikarenakan pandangan orang tua terhadap banyaknya dampak positif terhadap penggunaan *gadget*. Pada

anak usia dini, peran orang tua dalam memberikan *gadget* khusus untuk anak memberikan dampak negatif bagi anak di usia dini (Hudi et al., 2022).

Peran orang tua sangat penting bagi pengasawasan penggunaan *gadget* terlebih anak usia dini, karena pengawasan yang kurang baik akan berdampak kepada kestabilanemosi anak (Octaviana and Asih 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al. 2020) Menunjukkan bahwa pembentukan sosial emosi anak dipengaruhi oleh peran penting orang tua.

Menurut (Rachmaniah et al, 2023) Anak dengan kecanduan *gadget* akan memusatkan perhatiannya pada dunia maya. Ketika kebutuhan penggunaan *gadget* tidak terpenuhi atau terlepas dari gadget, maka akan muncul emosi pada anak seperti perasaan gelisah, sedih dan kecewa. Orang tua tidak menyadari bahwa emosi yang di keluarkan oleh anak disebabkan karena cara orang tua berusaha menghibur, mengalihka perhatian atau memarahi anak agar tidak menangis. Namun, hal tersebut sebenarnya membuat emosi anak tidak tersalurkan dengan lepas. Jika hal tersebut berlangsung secara terus menerus akan mengakibatkan tumpukan emosi yang dapat menyebabkan temper tantrum pada anak (Rachmaniah et al, 2023)

Peran orang tua terhadap anak harus dipehatikan. Pada zaman sekarang kebanyakan orang tua tidak terlalu memberikan ruang waktu untuk menjalin kesekatan dengan anak secara emosional. Orang tua terlalu sibuk

dengan pekerjaannya masing-masing sehingga kurang memperhatikan anak secara psikis sehingga anak terlihat mencerminkan perilaku kurang baik, terutama pada emosi anak(Maulida et al., 2020).

Menurut (Ec and Hidayat., 2024) Orang tua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas dalam penggunaan *gadget* bagi anak. Penggunaan waktu ini berguna untuk memaksimalkan aktifitas lainnya, seperti halnya waktu harian atau mingguan seorang anak untuk bermain *gadget*. Solusi ini menerapkan berbagai pilihan aktivitas dan juga menarik diluar penggunaan *gadget*. Peran orang tua terhadap anak tentunya harus membatasi tayangan atau penggunaan apa saja yang diperbolehkan untuk anak. Hal ini dapat memastikan konten apa yang akan diakses oleh anak sehingga kita dapat meminimalisir yang tidak seharusnya anak akses dan mengganggu kestabilan emosi pada anak.

Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* secara sehat dan bertanggung jawab dan tetap memiliki keseimbangan dengan kegiatan lain dalam kehidupan mereka. Peran orang tua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada masa anak-anak dikatakan berhasil selama orang tua konsisten dengan apa yang diterapkan kepada anak.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan judul hubungan peran orang tua dengan kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok Joyo.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Pernyataan masalah**

Kestabilan emosi merupakan gangguan emosional, gangguan emosional tersebut bisa di sebabkan karena penggunaan *gadget* yang berlebih. Peran orang tua dibutuhkan untuk membatasi dan mengatur penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk dilakukan analisis hubungan peran orang tua terhadap kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget*

### **2. Pertanyaan masalah**

- a. Bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok Joyo?
- b. Bagaimana kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok Joyo?
- c. Apakah ada hubungan peran orang tua dengan kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok Joyo?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan peran orang tua dengan kestabilan emosi pada anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di desa pondok joyo.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi peran orang tua dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok joyo.

- b. Mengidentifikasi kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di desa Pondk Joyo.
- c. Menganalisis hubungan peran orang tua dengan kestabilan emosi anak usia dni dalam penggunaan *gadget* di desa Pondok Joyo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Pendidikan keperawatan**

Menjadi referensi bagi penelitian yang akan datang, serta bisa dijadikan gambaran mengenai peran orang tua dengan kestabilan emosi pada anak usia dini dalam penggunaan *gadget*.

##### **2. Lembaga pendidikan**

Memberikan informasi peran orang tua dengan kestabilan emosi anak usia dini dalam penggunaan *gadget*, sehingga dari pihak sekolah dapat memberikan pengarahan untuk orang tua dan anak dalam penggunaan *gadet*.

##### **3. Orang Tua**

Memberikan informasi yang cukup untuk orang tua bagaimana mengambil sikap untuk menjaga dan mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget*.