

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi memiliki perkembangan kemajuan teknologi yang cukup pesat, salah satu teknologi yang disukai oleh anak usia pra remaja yaitu gadget (1). Anak usia pra remaja adalah usia 10-13 tahun (2). Gadget banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak usia pendidikan dasar sudah menggunakannya (3). Kemajuan ilmu teknologi yang semakin berkembang berpengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak yang semakin meningkat (4). Menurut jurnal penelitian pada anak usia pra remaja kelas V sekolah dasar menggunakan gadget dengan durasi waktu lebih dari 2 jam digunakan tidak dalam belajar melainkan untuk internet, *youtube*, dan *game* (5).

Penggunaan gadget di luar jam belajar yang berlebihan membawa dampak negatif bagi anak karena dapat mengakses apapun bila anak tidak diawasi dengan baik (6). Menurut penelitian Prasetyaningsih menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar setelah pulang sekolah digunakan untuk bermain *game*, *browsing*, internet, dan media sosial yaitu 3-6 jam perhari (7). Menggunakan gadget secara berlebihan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian pada anak-anak dapat menurunkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosional (8).

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gadget yang tidak disiplin dapat mempengaruhi kecerdasan emosional anak pra remaja sehingga dapat berdampak pada hasil belajar anak yang menurun (9). Dampak dari anak yang sibuk dengan permainan gadget membuat anak tidak peduli pada lingkungan sekitar. Akibatnya, kepekaan terhadap lingkungan sosial dan kecerdasan emosional anak tidak berkembang (10).

Anak mulai dari balita hingga remaja dan dewasa dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan internet 17,9% atau sekitar 290.000 anak yang dikategorikan sebagai kelompok pengguna beresiko kecanduan ponsel cerdas/gadget, dimana jumlah anak yang beresiko kecanduan gadget 3 kali lipat dari pada anak yang kecanduan internet (11). Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 196,71 juta jiwa atau 73,7% dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia. APJII juga menyebutkan bahwa penduduk Indonesia lebih sering terhubung dengan internet melalui smartphone/gadget sebesar 95,4% di bandingkan terhubung melalui komputer desktop (PC) maupun komputer portable (laptop/tablet). Menurut survei 19,2% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk gadget mulai dari umur 8 tahun keatas dengan 19,5% penduduk menggunakan durasi waktu 8 jam ke atas (12).

Hasil penelitian pada anak usia pra remaja kelas IV dan V penggunaan gadget di luar jam belajar ditemukan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget 4,50 jam dengan waktu terendah 2 jam dan paling lama yaitu 7 jam. Dimana rata-rata 70,7% menggunakan gadget untuk mengakses video untuk menonton, mendownload,

video call. Untuk mengakses media sosial, mengupload foto, mengirim dan menerima pesan sebanyak 46,3%. Mendownload musik dan mendengarkan musik sebanyak 58,5%. Serta untuk mendownload game dan bermain game sebanyak 56% (13). Sejalan dengan hasil penelitian penggunaan gadget di wilayah Jawa Timur tepatnya pada wilayah Surabaya menyebutkan bahwa anak usia sekolah lama waktu menggunakan gadget dengan kategori tinggi penggunaan gadget sebanyak 51,5%, dengan durasi waktu yang paling banyak yaitu 3-4 jam sebanyak 38,5% dan yang melebihi dari 6 jam sebanyak 13,5%, sebagian besar usia anak yang paling banyak usia 11-12 tahun sebanyak 52,8% (14). Data hasil penelitian pada 16 sekolah dasar menunjukkan perkembangan kecerdasan emosional anak sekolah dasar memiliki dampak menurunnya tingkat pengelolaan emosional anak pada beberapa aspek, dengan hasil aspek kesadaran diri siswa tinggi 75%, mengelola emosional rendah 60%, motivasi diri rendah 58%, empati rendah 57%, membina hubungan cukup 42% (15). Data hasil penelitian pada anak sekolah memiliki kecerdasan emosional dikategorikan tinggi sebesar 51% dengan prestasi belajar siswa baik sebesar 68%. Dimana kecerdasan merupakan kunci kesuksesan. (16)

Penyebab anak bermain gadget karena kurangnya kegiatan sosial, kejenuhan belajar, proses belajar yang panjang, dan suasana belajar yang monoton, merupakan beberapa penghambat kecerdasan emosional anak (15). Anak sekolah dasar belum bisa menggunakan gadget dengan baik . Anak menggunakan gadget untuk bermain game dan melihat video di *youtube* karena lebih menyenangkan dari pada belajar dan mengerjakan tugas melalui gadgetnya, terutama bila anak tidak ditemani atau didampingi oleh orang tua (17). Dampak buruk dari penggunaan gadget adalah pada gangguan tidur dan kesehatan otak. Hal ini menyebabkan anak mengalami

putarnya kreativitas ketika diberikan tugas sekolah dimana anak tinggal *browsing* di internet menggunakan gadgetnya, sehingga anak menjadi malas belajar dan membuat anak menjadi bodoh yang dapat mengakibatkan anak tidak naik kelas, hal ini berpengaruh terhadap kecerdasan anak (18).

Hasil penelitian Imanuel terkait kecerdasan emosional ditemukan anak yang memiliki kecerdasan emosional yang kurang baik memiliki sikap yang kurang mampu mengenali emosi diri dimana anak malas belajar pada saat jam pelajaran, terlihat murung, hanya diam saja ketika tidak memahami materi yang di sampaikan guru, sering gugup, cemas berlebihan saat belajar, tidak dapat mengendalikan diri seperti triak-triak, melempar barang, dan emosi (19). Sementara masalah sosial dan emosional dapat berdampak besar pada kemampuan anak dalam belajar dan juga pada perilaku mereka (20). Dampak negatif gadget terhadap kecerdasan emosional anak sekolah dasar yaitu mudah marah/kesal jika saat bermain gadget ada yang mengganggu, perubahan dalam berinteraksi, lupa beribadah, dan lebih memprioritaskan gadgetnya dibandingkan yang lain (21). Kecerdasan emosional anak jika bermasalah dapat menurunkan kreativitas dan kemampuan bermotivasi, sulit memberi dan menerima kritik, menghindar jika ada masalah, sulit dalam menentukan keputusan, dan mudah berbohong (22).

Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak (23). Kecerdasan emosional dianggap penting karena cocok untuk mengatasi masalah sehari-hari terutama saat menghadapi konflik antara

perasaan dan pikiran. Kecerdasan emosi dapat menjelaskan kenapa orang yang tidak pintar bisa menjadi orang sukses (24). Menurut penelitian Novitasari, orang tua harus melakukan pendampingan terhadap penggunaan gadget pada anak, selektif dalam memilihkan aplikasi didalam gadget, menemani anak bermain gadget dan mengenalkannya pada dunia nyata, membatasi waktu bermain gadget anak, mengajak anak melakukan kegiatan positif (25).

Menurut hasil penelitian penggunaan gadget terhadap kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual dan Sosial) mengatakan bahwa anak juga perlu untuk bermain dengan temannya karena aktivitas bermain dapat mengasah emosi anak karena saat bermain anak akan belajar untuk mengalah, belajar meminta maaf saat salah, belajar berdamai dengan teman agar bisa bermain bersama lagi, dan anak akan tertawa bersama saat ada sesuatu yang lucu (26). Selain itu orang tua harus bijak dalam membatasi penggunaan gadget tidak melebihi 2 jam dalam sehari, memberi jadwal menggunakan gadget dan memberikan kegiatan alternatif yang lain, jangan memberikan akses penuh dengan mengawasi anak saat bermain gadget, tetapkan wilayah bebas gadget seperti meja makan, kamar mandi, dan mobil, ajarkan anak tentang pentingnya menahan diri dengan memberikan pujian pada anak ketika dia berhasil menahan diri untuk tidak bermain gadget, memberikan contoh yang baik dengan meletakkan ponsel dan mengajak anak untuk bermain dan belajar bersama (27). Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui “Hubungan Lama Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Kecerdasan Emosional Anak Usia Pra Remaja” karena belum ada yang meneliti.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan lama waktu penggunaan gadget terhadap tingkat kecerdasan emosional anak usia pra remaja ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan lama penggunaan gadget terhadap tingkat kecerdasan emosional anak usia pra remaja.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi lama penggunaan gadget pada anak usia pra remaja.

1.3.2.2 Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional anak usia pra remaja.

1.3.2.3 Menganalisis hubungan lama penggunaan gadget dengan tingkat kecerdasan emosional anak usia pra remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat membuktikan adanya hubungan antara lama waktu penggunaan gadget terhadap tingkat kecerdasan emosional anak usia pra remaja. Sehingga penelitian ini dapat digunakan dalam perkembangan ilmu keperawatan anak, terutama dalam melakukan tindakan pengukuran lama penggunaan gadget terhadap tingkat perkembangan kecerdasan emosional anak usia pra remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai informasi pembelajaran terhadap anak agar dapat mengontrol dirinya dalam penggunaan gadget.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi, pendekatan dan perhatian orang tua kepada anak usia pra remaja dalam lama waktu penggunaan gadget.

1.4.2.3 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pelayanan kesehatan sebagai informasi dan masukan dalam upaya promotif dan preventif kepada anak maupun orang tua sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar dan mengurangi penggunaan gadget.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi dan dapat mengembangkan penelitian ini sesuai dengan perkembangan zaman.