

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan seorang anak tidak hanya meliputi perkembangan sektor motorik, personal sosial dan bahasa, namun perkembangan emosional ikut memiliki peran penting. Gangguan mental pada anak-anak menjadi focus dalam kesehatan global di dunia karena hubungannya dengan penderitaan, *functional impairment*, paparan stigma dan diskriminasi, bahkan potensi kematian, gangguan mental emosional pada anak bisa berhubungan dengan hal tersebut dikarenakan ketidakmampuan seperti anak hilang konsentrasi, perubahan mood yang berubah-ubah, cemas, marah. Berdasarkan data epidemiologi global, 12,3% anak menderita gangguan mental (Wijayanti, 2019). Berbeda halnya dengan data *Nasional Institute of Mental Health* (NIMH) bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada anak prasekolah sekitar 15-20% di dunia (WHO, 2019). Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan bahwa angka gangguan mental emosional di Indonesia sebesar 9,6%. Angka tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil tahun 2013 yaitu sebesar 6,0% (Kemenkes RI, 2019).

Gangguan mental emosional disebabkan oleh salah satunya penggunaan *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat. Jika dipandang dari harga, *gadget* bukanlah barang yang murah,

namun faktanya anak-anak usia 3 tahun sudah menggunakannya. Hal ini akan memberikan dampak kecanduan *gadget* pada anak dengan dampak jangka panjang terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak.

Hasil penelitian sebelumnya di Yogyakarta tahun 2017 dari penggunaan gadget yang tinggi yaitu 30% menunjukkan sejak menggunakan gadget, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Imron Riyanti,2017). Apabila hal ini berlangsung terus-menerus dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan emosional pada anak prasekolah. Dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan gadget sebuah interaksi tersebut mengalami gangguan.

Upaya yang harus dilakukan bahwa penggunaan *gadget* pada anak harus diperhatikan diantaranya tidak terlalu banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain *gadget*, karena secara ilmiah jika terlalu sering akan menimbulkan hal yang tidak baik terhadap perkembangan mental emosional, sebagai orangtua di tuntut menjadi smart parents yang harus cermat dalam memberikan sesuatu pada anak seperti *gadget* sehingga dari teknologi tersebut orangtua mampu mengurangi pengaruh negatifnya dan mampu menambah wawasan serta kecerdasan pada anak atau menjadi alat memperdekat hubungan antara sang buah hati dan orangtua. Selain itu perlu ada peraturan kedisiplinan dirumah yang diberitahukan pada anak dalam memberikan durasi bermain *gadget* sehingga seringkali anak dalam menggunakan dapat dikurangi, misalnya dalam seminggu hanya diperbolehkan dua kali menggunakan gadget atau anak tidak diperbolehkan menggunakan dalam frekuensi tiap hari. (Ahmad Jalaludin, 2018). Sedangkan dalam situasi pandemi seperti ini orangtua dapat memberikan pengetahuan dan informasi pada anak bagaimana menggunakan gadget yang sehat selama pandemi, seperti waktu penggunaan, durasi, dan konten yang di lihat.

Buat aturan yang jelas mengenai penggunaan gadget/internet, kapan, dimana, dan bagaimana serta diikuti oleh anggota keluarga.

Saat ini di Indonesia belum terlalu banyak penelitian yang mengacu pada gangguan mental dan emosional dari pengaruh penggunaan *gadget*. Meskipun ada beberapa faktor risiko lain yang menjadi penyebab terjadinya gangguan emosional pada anak, kegagalan dalam bersosialisasi di masyarakat akibat isolasi yang dilakukan dan pola asuh yang tidak baik serta riwayat komplikasi saat kelahiran anak dan masa awal bayinya, riwayat penyakit kronis, ketidakharmonisan dalam keluarga, faktor keturunan akibat orangtua menderita sakit mental atau ketergantungan obat, dan pola asuh orangtua, beberapa faktor diatas merupakan salah satu faktor pencetus gangguan mental dan emosional yang akan bermunculan lebih dini (Bayer,2011). Fenomena yang terjadi dapat menjadi fenomena gunung es serta menjadi beban dan masalah kesehatan bagi pemerintah dan menjadi penyebab rusaknya generasi penerus bangsa (Wulandari,2019).

Hasil penelitian sebelumnya dipaparkan hasil penelitian yang dilakukan pada 103 responden menunjukkan adanya pengaruh lama dan frekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak (Wahyuni,2019). Dari data yang ada kemudian dianalisis secara independen meninjau artikel, data, dan menilai risiko bias didapatkan hasil menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bisa menjadi pengaruh terhadap perkembangan mental emosional pada anak.

Dari latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan studi literatur bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan mental emosional pada anak pra sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan mental emosional pada anak prasekolah berdasarkan *literature review*.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional pada anak pra sekolah berdasarkan *literature review*.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menjelaskan pengaruh durasi penggunaan gadget
2. Menjelaskan pengaruh frekuensi penggunaan gadget
3. Mengidentifikasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi institusi pendidikan sebagai dasar bagi mahasiswa untuk dijadikan sebagai sumber literatur terkait pentingnya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional pada anak prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional pada anak prasekolah diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti serta menjadi pengalaman peneliti untuk bisa digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya serta sebagai upaya untuk melakukan pemberdayaan perempuan dengan cara memberikan edukasi dalam menanggulangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional bagi kesehatan anak.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi khususnya kepada orangtua yang memiliki anak usia prasekolah serta melakukan pemberdayaan perempuan dengan cara memberikan penyuluhan kepada masyarakat terutama ibu-ibu dalam menanggulangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional bagi kesehatan anak.

3. Bagi institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi pendidikan sebagai bahan referensi dalam pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional pada anak prasekolah. Dan dapat

melakukan pemberdayaan perempuan khususnya pada mahasiswi dengan cara memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional bagi kesehatan anak.

4. Bagi Instansi Kesehatan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi instansi kesehatan guna mengetahui bagaimana cara menanggulangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional pada anak prasekolah serta menjadi pandangan bagi tenaga kesehatan untuk memberdayakan perempuan dengan cara memberikan edukasi dalam menanggulangi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional bagi kesehatan anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi lebih lanjut bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan mengenai pola asuh orangtua terhadap perkembangan anak serta memberikan pemberdayaan perempuan dengan cara memberikan pengetahuan kepada peneliti selanjutnya agar dapat meminimalisir pengaruh negatif yang ditimbulkan pada penggunaan gadget terhadap perkembangan mental emosional.