

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan jaman dalam bidang ilmu teknologi di Indonesia semakin berkembang sangat pesat. Berbagai teknologi yang muncul berbagai macam fitur dari hari ke hari hingga muncul telepon koin sampai telepon genggam yang biasanya orang menyebutnya *gadget*. Teknologi tersebut sangat mudah didapatkan karena harga yang murah, karena harganya sesuai dengan kantong ekonomi pengguna. *Gadget* merupakan alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi yang mempunyai tujuan untuk membantu dalam pekerjaan setiap manusia. Pada perkembangan dalam menggunakan *gadget* bermacam – macam seperti *smartphone*, *tablet*.

Durasi dalam penggunaan *gadget* dengan media untuk anak tidak dianjurkan lebih dari satu atau dua jam per hari. Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang. Sehingga perhatian pada anak yang kecanduan *gadget* akan tertuju pada dunia maya dan ketika permintaan anak bermain *gadget* tidak terpenuhi ataupun jika dipisahkan dengan *gadget*, maka anak akan muncul emosi seperti perasaan gelisah, sedih, kecewa, marah dan cemas. Jadi, salah satu bentuk pengaruh negative gadget pada anak dengan kecemasan yang tidak terkendali. Kecemasan dalam berkomunikasi realitasnya adalah dimana gambaran perilaku yang normal serta bukan masalah yang serius

bagi setiap orang yang mampu mengurangi *communication apprehension (CA)* dihadapi, sehingga tingkat kecemasannya tidak mengganggu atau tidak berpengaruh terhadap tindakan komunikasi yang dilakukan oleh setiap orang. Menurut Hurlock dalam Rochmawati, Febriana, Rizki, & Amali (2020) bahwa ada masalah yang dihadapi itu kompleks dan sulit ia akan mengalami tekanan yang berlebihan yang menyebabkan ketidaknyamanan dan kecemasan. Jika tingkat kecemasan sudah bersifat patologis, maka anak tersebut akan berhadapan dengan masalah pribadi yang serius, misalnya usaha untuk selalu mendapatkan sesuatu, menghindari komunikasi dengan oranglain, sifat seseorang ditempat umum yang akhirnya akan mengarah pada ketidakinginan individu untuk berkomunikasi kembali.

Di tahun 2016 *American Academy of Pediatrics (AAP)* meluncurkan rekomendasi tentang pemakaian *gadget* pada anak, di antaranya menghindari pemakaian media digital pada anak di bawah usia 18 bulan dan penggunaan *gadget* tidak lebih dari satu jam dalam satu hari. Hasil penelitian sebelumnya dari (Mulyantari, Romadhona, Nuripah, Susanti, & Respati, 2019) di daerah Bandung menunjukkan bahwa hampir seluruh subjek mempunyai kebiasaan menggunakan *gadget*. Pada anak sejumlah 68 tersebut, 18 anak (26%) memiliki *gadget* pribadi. Hal yang hampir serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Kabali dkk, terdapat 175 (50%) anak pada usia 4 tahun sudah memiliki TV untuk dirinya sendiri dan 3/4 anak memiliki *gadget* pribadi.

Menurut Amri Mahmud pada Tempo.Co bahwa penggunaan *gadget* di Indonesia pada tahun 2018 yang telah di buat oleh UC News Lab bersama

Cheetab Global Lab melaporkan penggunaan *gadget* menghabiskan rata – rata 1,2 jam setiap hari untuk konten hiburan dengan hasil orang yang melihat video sekitar 72,18%, orang yang mendengarkan music 27,19%, melihat berita 12,72% dan olahraga sebesar 1,38% (Mahbub, 2018).

Menurut databoks bahwa dalam jumlah penggunaan *smartphone* secara menyeluruh terus meningkat signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, didapatkan kurang lebih 3,2 miliar pengguna, meningkat dari tahun sebelumnya sejumlah 5,6%, dengan data pada tahun 2016 sekitar 65,2 juta, tahun 2017 sekitar 74,9 juta, tahun 2018 sekitar 83,5 juta dan tahun 2019 sekitar 92 juta orang. Negara yang menjadi jumlah penggunaan *smartphone* terbesar adalah Tiongkok, yang menguasai 27% dari total pengguna *smartphone*.

Berdasarkan studi penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo diperoleh 98% anak mengetahui tentang internet dan 79,5% menggunakan internet. (Kominfo,2017). Di Indonesia jumlah penduduk yang mencapai 250 juta jiwa dalam penggunaan gadget, khususnya *smartphone*. Berdasarkan data yang dilansir dari Kominfo tahun 2018 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* lebih dari 100 juta jiwa, penggunaan internet sekitar 17%. Sedangkan data berdasarkan fenomena penggunaan *gadget* pada anak usia *pre school* disebabkan karena factor lingkungan yang banyak dalam pemakaian *gadget*, koneksi internet yang terjangkau dan sosialisasi berkurang pada teman sebaya dan orang tua yang memberikan *gadget* pada anak.

Survei yang dilaksanakan *Pew Research* menunjukkan angka yang lebih rendah, yaitu 6% anak yang memiliki *personal device media*. Aplikasi yang

paling banyak dipergunakan pada subjek penelitian ini adalah *YouTube*. Dari 40 anak tersebut, sebagian besar anak menggunakan *YouTube* untuk menonton kartun dan sebagian kecil untuk menonton video edukasi.

Hasil penelitian menurut *isle of wight* oleh rutter dan teman - teman mendapatkan prevalensi gangguan kecemasan sebanyak 6,8%. Sebagian dari sepertiga anak memiliki kecemas berlebihan dan sepertiga yang lain menderita rasa ketakutan yang spesifik atau fobia. Dilansir dari Cosmopolitan.com (2018), penggunaan justru menimbulkan efek lain. Bahkan gadget dianggap memiliki pengaruh negative terhadap kecemasan. Hal ini terungkap pada buku “The Anxiety Solution”, Chloe Brotherige bahwa memeriksa gadget sudah menjadi kecanduan dan kebiasaan yang kadang sulit ditinggalkan. Contohnya mengganggu pola tidur, terpengaruh suara/ bunyi dari gadget, dan ketergantungan dalam menggunakan gadget. Menurut hasil survey yang dilaksanakan oleh *eMarket* didapatkan beberapa data penggunaan *gadget* meningkat secara drastis di Indonesia dan data penggunaan bertambah hingga tahun 2019.

Hasil riset menurut Yunia pratiwi di Tempo.Co pada tahun 2018 WHO telah menetapkan kecanduan pada anak dalam penggunaan *gadget* masuk sebagai gangguan kesehatan mental, karena ketidakmampuan untuk mengontrol bermain *gadget*, Pola tidur yang sudah tidak teratur dan interaksi dengan lingkungan luar menurun.

Menurut penelitian Dyah Ayu pada tahun 2018 anak yang memiliki kecemasan ringan sebesar 77,9% sedangkan kecemasan sedang sebesar 68,4%, anak yang penggunaan *gadget* tinggi mengalami kecemasan ringan sebanyak

11,5% dan yang memiliki kecemasan sedang sebesar 26,3%. Tidak ditemukan adanya kecemasan berat pada penggunaan gadget.

Menurut penelitian yang didapatkan dari Suara.com oleh Nuryus Zhallina pada tahun 2019 sekitar 70% orangtua mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget* saat orangtuanya mengerjakan pekerjaan rumah, 65% orangtua memberikan *gadget* agar anak tenang ketika di tempat umum. Banyak orangtua mengatakan anak – anak usia dibawah 1 tahun banyak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, melihat video. Salah satu ciri anak selalu mengambil *gadget* dan bermain *gadget* ketika bangun tidur dan makan dimeja dengan melihat video yang ada di *gadget*. Kebanyakan orangtua jaman sekarang tidak membiasakan anak untuk bermain diluar rumah bermain dengan teman sebayanya, tetapi orang tua membiasakan untuk banyak bermain *gadge*, sebisa mungkin orangtua untuk membatasi dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK SITI SULAECDAH II pada tanggal 18 Agustus 2020 dengan jumlah responden 10 anak, terdapat 1 anak yang tingkat kecemasan berat karena tidak menggunakan gadget, 5 anak dengan tingkat kecemasan ringan yang tidak menggunakan gadget dan 4 anak dengan tingkat kecemasan sedang yang tidak menggunakan gadget.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil study pendahuluan maka peneliti merumuskan "Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat kecemasan pada anak usia dini (*preschool*) di TK Siti Sulaechah II Sriwulan."

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat kecemasan pada anak usia *preschool* di TK SITI SULAECHAH II Sriwulan

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden.
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia *pre school*.
- c. Mengidentifikasi tingkat kecemasan pada anak usia *pre school*.
- d. Menganalisa hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat kecemasan pada anak *usia preschool*

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti untuk melaksanakan penelitian yang dapat mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat kecemasan pada anak usia *preschool* yang kedepannya akan menjadikan pengetahuan dan pembelajaran bagi orang tua agar tidak terlalu memberikan waktu anak untuk penggunaan *gadget* sehingga dapat menghasilkan penelitian yang baik dan bermanfaat.

2. Praktis

- a) Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan serta wawasan langsung tentang penggunaan *gadget* terhadap tingkat kecemasan anak usia *preschoo*

b) Bagi anak usia *preschool*

Memberikan informasi pengetahuan pada anak usia preschool untuk mengetahui dampak dari bermain *gadget* yang berlebihan

c) Bagi orang tua

Memberikan informasi pengetahuan pada orang tua agar dapat mengurangi kegiatan anak dalam bermain *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget*.

d) Bagi institusi pendidikan

Memberikan informasi tentang penggunaan *gadget* pada anak usia preschool untuk mengurangi tingkat kecemasan dari penggunaan *gadget*.

