

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa pra-sekolah merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Anak usia prasekolah merupakan usia yang berada pada masa keemasan atau *The Golden Age*, karena pada periode 6 tahun pertama merupakan masa pertumbuhan serta perkembangan otak dengan sangat pesat, dan juga merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Salah satu aspek fundamental yang berkembang pesat adalah aspek sosial emosional. Secara garis besar perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan emosi dan perkembangan sosial (Yasinta & Putri, 2020).

Perkembangan anak terdiri dari sejumlah aspek yang perlu di tingkatkan meliputi perkembangan kecerdasan sosial, emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan moral. Dalam tahap ini orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang mereka sesuai dengan tahap perkembangan. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak pra-sekolah, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor tersebut antara lain, keadaan didalam individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, lingkungan dan pemberian stimulasi terhadap anak pra-sekolah (Damaiyanti et al., 2020).

Menurut laporan UNICEF Indonesia tahun 2023, diperkirakan 10–15% anak prasekolah mengalami keterlambatan atau gangguan perkembangan secara umum, terutama dalam aspek bahasa, motorik, dan kognitif. Selain itu, sekitar 13–16% anak prasekolah mengalami masalah sosial-emosional, seperti kesulitan mengatur emosi, kurangnya kemampuan bersosialisasi, hingga perilaku agresif atau menarik diri. Masalah sosial-emosional yang tidak ditangani dengan baik dapat berdampak negatif terhadap kesiapan anak untuk bersekolah. Salah satunya adalah meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak usia dini.

Berdasarkan data dari UNICEF Indonesia dan Kementerian Kesehatan RI (2023), sekitar 65–70% anak usia 3–6 tahun di Indonesia menggunakan gadget setiap hari, dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari, melebihi batas rekomendasi *World Health Organization* (WHO), yaitu maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan. WHO juga memperkirakan bahwa 5–25% anak usia prasekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan, termasuk dalam aspek sosial-emosional (Hidayat, 2023).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak usia prasekolah. Pada anak usia prasekolah, perkembangan emosi merupakan salah satu sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengelola emosi dan mengenal emosi sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah dan sebagainya.

Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak awal ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang di sadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi pada anak-anak menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami tentang menilai perilaku mereka (Suhadi Prayito et al., 2024).

Hasil penelitian Ratna dan Sri tahun 2021 didapatkan hasil yaitu terdapat 10 orang anak yang diwawancarai peneliti menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan di atas 2 jam perhari yang menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu kemampuan motorik anak akan terpacu, namun dampak negatifnya yaitu berpengaruh pada perkembangan emosi anak, anak akan lebih suka marah, susah diatur, berbicara pada diri sendiri, pada waktu belajar anak juga akan terganggu karena anak asik bermain game atau menonton video di youtube. Dari penelitian Chikmah tahun 2018 meneliti tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal menunjukkan bahwa 73 responden terdapat 43 responden dengan durasi penggunaan *gadget* kategori berlebih dan didapatkan juga data sebesar 39 anak mengalami masalah mental emosional anak (Putri et al., 2020).

Di Indonesia penggunaan *gadget* dari tahun ketahun selalu terjadi peningkatan, pada tahun 2020 sebesar 78,18%, tahun 2021, sebesar 82,07% serta pada tahun 2022, sebesar 86,54%. Dibandingkan dengan penduduk perdesaan, populasi perkotaan memiliki tingkatan pemilikan *gadget* yang lebih tinggi. Pada penduduk perkotaan dari tahun ketahun selalu terjadi peningkatan, pada tahun

2020, sebesar 69,53%, tahun 2021, sebesar 72,41% serta pada tahun 2022, sebesar 73,58%, sedangkan populasi perdesaan pada tahun 2020, sebesar 54,31%, tahun 2021, sebesar 57,42% serta pada tahun 2022, sebesar 60,18% yang memiliki *gadget*. Pada tahun 2020 sebanyak 29% anak usia prasekolah di Indonesia menggunakan *gadget*. 3,5% penggunaanya adalah anak usia dibawah satu tahun, 25,9% adalah anak usia balita dan sebesar 47,7% penggunaanya adalah anak-anak usia dibawah 7 tahun (Mutiarra, 2020).

Menurut kemenkes tahun 2023, penggunaan *gadget* pada anak ,orang tua perlu untuk menerapkan batasan penggunaan *gadget* pada anak. Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan dengan *gadget*, bayi usia 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam/hari, anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua, usia > 6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam/hari. Menurut teori Starburger tahun 2016 berpendapat bahwa seorang anak usia dibawah 7 tahun hanya boleh berada di depan layar selama < 1 jam setiap harinya (Prihatini et al., 2024).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik dan Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, dalam kurun waktu tiga tahun terakhir terjadi peningkatan signifikan penggunaan *gadget* di kalangan anak prasekolah. Di tingkat nasional, Provinsi Sumatera Barat menempati peringkat ke-17 dari 34 provinsi dalam tingkat penggunaan *gadget* oleh masyarakat, termasuk anak usia dini. Persentase

penggunaan gadget di provinsi ini mencapai 83,03% pada tahun 2020, meningkat menjadi 86,70% pada tahun 2021, dan sedikit menurun menjadi 85,65% pada tahun 2022. Di antara 19 kabupaten dan kota di Sumatera Barat, Kota Solok secara konsisten menjadi daerah dengan penggunaan gadget tertinggi, yaitu sebesar 95,20% (2020), 91,82% (2021), dan 95,12% (2022). Salah satu wilayah yang mencerminkan tingginya penggunaan gadget adalah Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok. Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan di beberapa PAUD dan TK di wilayah ini, lebih dari 90% anak usia prasekolah telah menggunakan gadget secara rutin, dengan durasi pemakaian rata-rata 1–3 jam per hari, bahkan tanpa pendampingan orang tua secara langsung.

Selain Nagari Alahan Panjang, wilayah Nagari Talang Babungo juga menunjukkan tren yang serupa. Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa satuan pendidikan anak usia dini di Nagari ini, ditemukan bahwa sekitar 85–90% anak usia prasekolah telah memiliki akses rutin terhadap gadget, baik berupa smartphone maupun tablet milik orang tua. Rata-rata waktu penggunaan gadget anak di wilayah ini berkisar antara 1 hingga 4 jam per hari, dengan proporsi penggunaan terbanyak terjadi pada sore hingga malam hari. Hal ini dipicu oleh berbagai faktor, seperti kebiasaan orang tua memberikan gadget untuk menenangkan anak, kurangnya alternatif permainan edukatif, serta lemahnya pengawasan penggunaan teknologi digital di rumah (Hidayat, 2023).

Berdasarkan data dan kondisi di atas, penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak prasekolah di wilayah Nagari Talang Babungo penting dilakukan , Berdasarkan data dari Puskesmas Talang Babungo TK Harapan Bangsa merupakan salah satu TK dengan murid terbanyak yaitu terdapat 45 siswa/i dibandingkan dengan TK Pelita Bunda sebanyak 33 siswa/i dan TK Kasih Ibu sebanyak 30 orang siswa/i. Survey awal yang sudah peneliti lakukan pada anak yang bersekolah di TK Harapan Bangsa didapatkan data 10 responden anak penggunaan *gadget* lebih dari 1 jam setiap harinya. Setelah diwawancari orang tua atau keluarga anak didapatkan data 7 anak dari 10 anak tersebut akan menangis atau marah jika *gadget* mereka diambil oleh orang tuanya. Hasil wawancara dengan guru di TK Harapan Bangsa didapatkan keterangan bahwa sikap dan perilaku anak-anak di TK ini berbeda-beda seperti pemalu, menangis, menolak interaksi, penuh kasih sayang dan saling tolong menolong

Sebagai petugas kesehatan, bidan juga memiliki peran edukator dan konselor yang akan berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, dan diharapkan akan membantu orang tua dalam upaya stimulasi perkembangan pada anak. Perkembangan karakter anak saat berada di lingkungannya dan diterima oleh masyarakat sangat penting untuk perkembangan sosial anak. Pemberian *gadget* kepada anak adalah salah satu perkembangan zaman yang sangat berdampak pada perkembangan sosial anak (Rismala et al., 2021)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Pra Sekolah 3-6 Tahun Di TK Harapan Bangsa Nagari Talang Babungo Kabupaten Solok Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Apakah ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Pra Sekolah 3-6 Tahun Di TK Harapan Bangsa Nagari Talang Babungo Kabupaten Solok ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak pra sekolah 3-6 tahun

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan gadget pada anak pra sekolah (3-6 tahun)
- b. Mengetahui distribusi frekuensi perkembangan sosial emosional pada anak Pra sekolah (3-6 tahun)
- c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak pra sekolah (3-6 tahun)

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sumber informasi untuk mengetahui bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak pra sekolah 3-6 tahun.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan informasi literatur bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan lagi mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak pra sekolah 3-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru TK

Setelah di adakan penelitian ini guru dapat memberikan saran kepada orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget* dengan memberikan kebijakan penggunaan *gadget* pada anak. Agar anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat menimbulkan terkendalanya perkembangan sosial emosional anak di lingkungan sekitarnya.

b. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memberikan pengawasan terhadap anaknya bagaimana penggunaan *gadget* yang baik dan bijak, dengan menjadwalkan kapan saja anak boleh memakai *gadget*. Dengan berapa lama durasi anak dalam

menggunakan *gadget*. Agar anak tidak kecanduan *gadget* dan tidak terganggu perkembangan sosial emosional anak dengan lingkungan

c. Bagi Institusi

Sebagai bahan untuk menambah wawasan pengetahuan bacaan literatur tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak. Sebagai tambahan keustakaan Kampus Universitas Alifah Padang .

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Pra Sekolah (3-6 Tahun) Di TK Harapan Bangsa Nagari Talang Babungo Kabupaten Solok. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Gadget dan variabel dependen yaitu Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Pra Sekolah 3-6 Tahun.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Cross sectional* menggunakan desain penelitian deskriptif analitik Penelitian ini telah dilakukan di TK Harapan Bangsa Nagari Talang Babungo Kabupaten Solok pada bulan Maret-Agustus 2025. Pengumpulan data telah dilakukan selama 3 hari, yaitu pada tanggal 28-30 Juli 2025. Sampel penelitian ini adalah orang tua/wali murid anak usia pra sekolah sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sampel penelitian yang diambil sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian menggunakan Kuesioner Penggunaan *gadget* terdiri dari 15 pertanyaan dan Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang

terdiri dari 12 pertanyaan untuk mengenali problem mental emosional anak umur 36 bulan sampai 72 bulan, Analisis data menggunakan analisis univariat dengan distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan *uji chi square*.

