

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah psikologis emosional merupakan suatu kondisi yang menandakan seseorang sedang mengalami perubahan emosi sehingga jika terus berlanjut dapat berkembang menjadi suatu keadaan patologis, oleh karena itu tindakan pencegahan harus dilakukan untuk menjaga kesehatan mental (Kusuma, 2014). Masalah kesehatan mental emosional terdiri dari gejala emosional, masalah perilaku, masalah hiperaktivitas/hubungan dengan teman sebaya dan perilaku proposional (Devita, 2019). Menurut Nasional Institute of Mental Health (NIMH) dalam (KMHO, 2019) sekitar 10-15 anak preschool di dunia mengalami gangguan mental-emosional. Gangguan mental emosional disebut juga stres psikologis karena seseorang yang mengalami gangguan mental emosional mengalami perubahan psikologis (Ekowati & Hastuti, 2019). Perkembangan psikososial (*psychosocial*) mengacu pada hubungan antara kesehatan mental atau emosional seseorang dengan kondisi sosialnya. Oleh karena itu, perkembangan psikososial merupakan perkembangan yang berkaitan dengan emosi atau seseorang. (Tiara E, 2019).

Tujuan perkembangan sosial dan emosional yaitu untuk memastikan anak mengembangkan rasa percaya diri, memiliki kontak sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi ketika berhadapan dengan lingkungan (Musringati, 2017). Perkembangan emosional yang dialami oleh anak-anak prasekolah cenderung mengalami perubahan atau pertumbuhan yang khas sesuai dengan tahap usia mereka yang memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaan secara bebas dan terbuka. Anak-anak di tingkat prasekolah biasanya mengungkapkan emosi mereka secara spontan dan terbuka, di mana emosi seperti kemarahan dan kecemburuan sering terlihat. Masa awal perkembangan anak yang mencakup usia dua hingga enam tahun berlangsung selama periode kanak-kanak awal, sedangkan fase lanjutannya hingga mereka berusia 18 tahun. Anak-anak pada

usia dini sering kali disebut sebagai “periode emas” di mana pembentukan norma, nilai agama, kecerdasan multi-dimensi (intelektual, emosional, fisik, dan intuitif), disiplin, dan toleransi menjadi sangat ideal, terutama di antara usia nol hingga delapan tahun. Fase ini sangat kritis untuk mengembangkan beragam kemampuan, termasuk bakat, kecerdasan, serta aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan spiritual. Organisasi kesehatan dunia (WHO) menyatakan bahwa sekitar 5-10 % anak-anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan.

Di Indonesia sekitar 1-3 % anak dibawah usia 5 tahun menderita keterlambatan perkembangan seperti keterlambatan perkembangan motorik, bahasa, perilaku sosial, emosional dan kognitif, menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI, 2013). Studi yang dilakukan di Provinsi Jawa Barat menunjukkan bahwa pada anak berusia 3-4 tahun, 67,39% memiliki kemampuan sosial dan emosional yang sesuai, sementara pada usia 4-6 tahun, persentasenya menurun menjadi 63,30% (Risikesdas, 2018). Lebih lanjut, WHO menyoroti bahwa satu dari lima anak di bawah 16 tahun mengalami masalah kesehatan mental dan emosional. Berdasarkan Laporan Risikesdas Indonesia tahun 2018 prevalensi gangguan emosi dan mental di Indonesia sebesar 9,6%, meningkat dari angka sebelumnya sebesar 6,0% pada tahun 2013. Menurut kementrian kesehatan (2017) sekitar 7% anak mengalami gangguan kesehatan mental seperti keterlambatan perkembangan (masalah motorik halus, kasar, masalah pendengaran, dan emosi). Dari data diatas diperkirakan 3% gangguan kesehatan mental pada anak disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan.

Menurut penelitian Agustin (2019) terdapat berbagai faktor penyebab permasalahan mental dan emosional pada anak di indonesia, antara lain kondisi anak, faktor pembelajaran, konflik dalam proses tumbuh kembang, lingkungan keluarga serta kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. berbagai macam penemuan dimulai dari munculnya telepon genggam atau orang orang lebih

mengenal dengan sebutan gadget. dampak negatif penggunaan gadget yaitu mempengaruhi perkembangan emosional anak, dimana kondisi anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan dalam mengolah emosi karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar

Sementara itu, Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak menurut (Wijanarko, 2017). Gadget, di satu sisi, memberikan kontribusi positif melalui peningkatan akses informasi, adanya permainan edukatif yang merangsang fungsi otak, serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan penambahan pengetahuan. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat prestasi akademik, membuat anak cenderung malas belajar, dan berpotensi menimbulkan gangguan emosional serta kepribadian. Durasi penggunaan gadget oleh anak-anak dapat dikategorikan menjadi tiga: penggunaan tinggi (lebih dari 3 jam setiap hari), penggunaan sedang (sekitar 3 jam setiap hari), dan penggunaan rendah kurang dari 3 jam setiap hari. (Al Aziz, 2020; Hudaya, 2018; Saniyyah et al., 2021). Dalam konteks teknologi informasi modern, menghindari penggunaan gadget menjadi tantangan yang berat. Dorongan evolusi zaman memaksa orangtua untuk memperkenalkan teknologi kepada anak-anaknya sedari dini.

Hal ini menunjukkan bahwa sementara gadget merupakan bagian tidak terpisahkan dari era saat ini, pengawasan dan pembatasan penggunaannya adalah esensial untuk menjaga kesehatan mental dan emosional anak-anak pra sekolah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Situmorang et al. (2021), pemberian gadget secara tidak terbatas oleh orang tua dapat berakibat negatif pada pertumbuhan emosional anak. Kondisi ini dikenal sebagai gangguan mental emosional, yang membuat tingkah laku dan respons emosional anak menjadi sangat berbeda dibandingkan dengan anak-anak lain seumuran dan dari latar belakang yang serupa.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh SL, Hanakeri, & Aminabhavi (2016), terungkap bahwa sejumlah besar anak pengguna gadget menunjukkan ketidakstabilan emosional, penyesuaian sosial yang kurang baik, dan ketergantungan. Oleh karena itu, penerapan batasan waktu yang ketat dalam bermain gadget esensial untuk mencegah dampak negatif terhadap kesehatan mental dan emosional anak pra sekolah. Studi yang dilakukan oleh Ratna P & Sri Watini (2021) menemukan bahwa sepuluh anak yang bermain gadget lebih dari dua jam setiap hari, terdapat efek yang merangsang kemampuan motorik mereka. Meskipun ada manfaat tersebut, penggunaan gadget yang berlebihan memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan perkembangan emosional mereka, khususnya terkait dengan perkembangan emosi dan nilai-nilai moral.

Pemilihan lokasi TK Al-azkiya Kota Bekasi merupakan tempat penelitian yang tepat sejalan dengan penelitian ini dengan melakukan studi pendahuluan yang dilakukan dengan kuisioner yang diisi oleh orang tua responden siswa TK Al-azkiya Kota Bekasi ditemukan 10 dari 20 orang tua responden mengidentifikasi masalah emosional pada anak, sebagian besar mengatakan anak nya sering menggunakan gadget dan menunjukan masalah emosional seperti perilaku yang terganggu dan hiperaktif. dari hasil wawancara pada orang tua mengatakan bahwa sebagian besar ibu adalah ibu rumah tangga, alasan ibu memberikan gadget yaitu agar anak tidak rewel dan tidak mengganggu orang tua pada saat melakukan aktifitas lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah penggunaan gadget yang telah merata di masyarakat, termasuk anak-anak memberikan banyak manfaat, seperti akses mudah dalam mencari informasi, permainan edukatif, dan sebagai media pembelajaran. Namun penggunaan gadget berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada

kesehatan mental emosional, gangguan perkembangan sosial dan juga kognitif pada anak Periode awal masa kanak-kanan merupakan waktu yang penting dalam pembentukan karakter anak, dan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangannya. Berdasarkan Rumusan Masalah diatas maka timbul pertanyaan dalam diri peneliti apakah terdapat hubungan Durasi penggunaan gadget terhadap kesehatan mental emosional anak Pra sekolah di TK Al-Azkiya Kota Bekasi.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap kesehatan mental emosional anak pra sekolah di TK AL-Azkiya Kota Bekasi.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Menganalisis distribusi frekuensi karakteristik Responden (Usia, jenis kelamin) pada anak usia sekolah pra sekolah
- b. Menganalisis distribusi frekuensi durasi penggunaan gadget pada usia anak pra sekolah
- c. Menganalisis distribusi frekuensi kesehatan mental emosional pada anak usia pra sekolah
- d. Mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget terhadap kesehatan mental emosional pada anak usia pra sekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini adalah bagian dari proses pembelajaran dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir dalam bentuk skripsi, yang merupakan salah satu syarat kelulusan di jenjang sarjana khusus nya pada program studi Sarjana Keperawatan.

1.4.2 Manfaat Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai dampak negatif penggunaan gadget pada anak serta pentingnya memantau waktu penggunaan gadget, baik dalam durasi pendek maupun panjang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong anak-anak agar memanfaatkan gadget dengan lebih positif untuk meningkatkan pengetahuan mereka.

1.4.3 Manfaat Bagi Profesi Keperawatan Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga, terutama dalam konteks keperawatan anak, dengan fokus pada analisis dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan mental emosional anak.

1.4.4 Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengantisipasi serta mengenali karakteristik anak-anak terkait dengan dampak penggunaan gadget, sehingga mereka dapat lebih peka terhadap kondisi emosional anak.