

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak prasekolah merupakan sekelompok manusia yang berusia 3 sampai 6 tahun (Mansur, 2019). Para ahli menyebutkan periode ini sebagai masa emas (*Golden Age*) yang berarti masa ini hanya terjadi satu kali dalam siklus hidup manusia dan sangat menentukan kehidupan anak selanjutnya (Syahrul and Nurhafizah, 2021). Hal ini mengisyaratkan pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah perlu diarahkan pada aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, bahasa dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna membentuk pribadi yang utuh (Priyanto, 2014).

Namun keadaan saat ini, jutaan anak prasekolah belum mencapai potensi penuh tumbuh kembang karena nutrisi yang tidak memadai, kurangnya stimulasi dini, pembelajaran, pengasuhan serta paparan stres. Menurut data UNICEF per Maret 2021, di seluruh dunia, 43% anak prasekolah atau hampir 350 juta anak membutuhkan pengasuhan tetapi mereka tidak memiliki akses. Sedangkan di negara-negara berpenghasilan menengah ke bawah 80 persen anak usia prasekolah tidak mendapatkan pengasuhan yang baik. Selain itu, investasi yang kecil terhadap anak prasekolah juga didapati di berbagai negara berpenghasilan menengah ke bawah yaitu sebesar 2 persen anggaran pendidikan untuk anak prasekolah (UNICEF, 2021).

Munculnya pandemi COVID-19 di seluruh dunia termasuk negara

berpenghasilan menengah ke bawah, merubah semua tantangan dan aspek kehidupan dalam rangka memutus rantai penularan COVID-19. Kebijakan *physical distancing* dan *social distancing* –pun ditempuh oleh pemerintah dengan diberlakukannya *Work From Home* (WFH) serta Belajar Dari Rumah (BDR) (Nahdi *et al.*, 2021; Syahrul and Nurhafizah, 2021).

Dalam sebuah penelitian, disebutkan satu diantara tujuh dampak pandemi terhadap anak yaitu menjadikan banyak anak kecil memiliki tingkat kesulitan sosial dan emosional yang tinggi, sebagaimana hasil penelitian melalui *strengths and difficulties questionnaire* (SDQ) yang diisi oleh orang tua mereka (Barnett and Jung, 2021). SDQ merupakan alat ukur yang banyak digunakan untuk mendeteksi masalah kesehatan mental pada anak (Rizkiah, Risanty and Mujiastuti, 2020).

Pada anak prasekolah, perkembangan sosial dan emosional menjadi sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan dalam mengelola emosi dan interaksi sosial menjadi modal awal seseorang untuk terjun dalam lingkup masyarakat. Tanpa adanya kemampuan tersebut, anak akan sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan sebayanya.

Perkembangan sosial anak merupakan upaya anak dalam menyesuaikan diri terhadap norma, moral, tradisi yang ada sehingga mencapai kematangan dalam hubungan sosial. Hal ini akan mengarahkan keberhasilan anak untuk menjadi mandiri dan terampil dalam bermasyarakat. Tentunya perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua, guru, maupun orang terdekat dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan di masyarakat sehingga dapat membantu anak bersosialisasi di lingkungan sekitar (Musyarofah, 2018).

Sedangkan perkembangan emosional merupakan kemampuan anak dalam mengelola emosi yang merupakan bagian dari pematangan emosi anak di masa peralihan praoperasional memasuki masa operasional konkrit. Kemampuan anak dalam mengelola emosionalnya dapat dilihat dari empatinya, bagaimana mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan beradaptasi, disukai, kemampuan memecahkan masalah, ketekunan, kesetiakawanaan, keramahan, dan sikap sopan santun (Syahrul and Nurhafizah, 2021).

Adanya pandemi COVID-19, serta merta menjadikan banyak anak semakin terbiasa menggunakan gawai baik sebagai media belajar maupun bermain *game*. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) per Desember 2020, persentase penggunaan teknologi informasi pada anak prasekolah di Indonesia sebanyak 29% anak menggunakan telepon seluler. Dengan rincian penggunaannya, bayi berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7% (Lidwina, 2020).

Padahal pada usia 3 – 6 tahun merupakan tahap puncak perkembangan sosial emosional anak prasekolah dengan kriteria pencapaian yang lebih tinggi dibanding usia sebelumnya, yaitu anak mulai mengetahui akan haknya, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, anak mulai bertanggungjawab atas perilakunya, dan masih banyak lagi (MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, 2014).

Bermain gawai membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena lebih memilih bermain dengan gawainya. Menurut Penelitian Sucipto dan Huda (2016) menjelaskan bahwa anak yang suka bermain gawai

akan lebih suka menyendiri sedangkan pada usia dini sangat diperlukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam penelitian lain juga disebutkan bahwa anak yang bermain gawai memiliki indikator perkembangan sosial yang lebih rendah, diantaranya kurang suka berbaur, mengambil mainan teman dengan sesuka hati, lebih mudah berkelahi dengan teman, tidak suka berbagi, lebih posesif dengan mainannya, serta agresif apabila keinginannya tidak terpenuhi (Situmorang *et al.*, 2021).

Selain dampak negatif, sebenarnya penggunaan gawai juga memiliki dampak positif, diantaranya dapat melatih pola pikir anak dalam mengatur kecepatan, strategi dalam menyelesaikan permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selagi dalam pengawasan yang baik. Apabila tanpa pengawasan yang terarah, justru dampak negatif lah yang banyak didapat. Oleh karena itu sebaiknya orang tua dapat mengawasi anak dalam penggunaan gawai, membatasi waktu, serta dapat memilih aplikasi atau *game* yang dapat membantu perkembangan anak. (Najwa, 2021).

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, didapatkan beragam hasil dari studi yang telah ada dengan berbagai karakteristik dan faktor yang beragam pula, sedikit banyak membingungkan kita sebagai pembaca baik untuk dijadikan rujukan klinis, mengambil kebijakan, maupun bahan untuk mengembangkan penelitian. Sehingga diperlukan adanya telaah sistematis sebagai rangkuman hasil studi agar memudahkan para peneliti, klinisi, maupun pengambil kebijakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah era pandemi di Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat

sebuah *systematic review* mengenai “Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Selama Pandemi COVID-19 di Indonesia”.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah selama pandemi COVID-19 di Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah selama pandemi COVID-19 melalui studi literatur.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui gambaran penggunaan gawai pada anak prasekolah selama pandemi COVID-19 di Indonesia
- 2) Mengetahui perkembangan sosial emosional anak prasekolah selama pandemi COVID-19 di Indonesia
- 3) Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak prasekolah selama pandemi COVID-19 di Indonesia

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Memberikan ringkasan studi tentang pengaruh penggunaan gawai dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah selama pandemi

COVID-19 sebagai dasar untuk pengembangan ilmu pengetahuan selanjutnya.

1.4.2 Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan rekomendasi bagi tenaga medis serta instansi kesehatan terkait dalam melakukan pelayanan kesehatan kepada masyarakat.

2) Bagi Institusi Pendidikan

Dapat menjadi tambahan informasi untuk pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya terkait perkembangan sosial dan emosional anak.

3) Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi tentang perkembangan sosial dan emosional anak serta meningkatkan kepedulian masyarakat akan pengaruh gawai.

1.5 Risiko Penelitian

Penelitian ini tidak memiliki risiko karena dilakukan dengan menelaah literatur tanpa ada intervensi langsung kepada subjek penelitian/manusia.