

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecerdasan emosional merupakan istilah dalam dunia pendidikan yang menggambarkan suatu dimensi yang menunjukkan kemampuan manusia secara emosional dan sosial. Kecerdasan ini mampu membentuk karakter pada diri seseorang sehingga mampu mengenali dan mengelola emosinya sendiri, mampu mengenali emosi orang lain, mampu memotivasi dirinya sendiri, dan mampu menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Berdasarkan hal tersebut, kecerdasan emosional mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali makna dan hubungan emosional serta menemukan alasan yang tepat untuk dapat memecahkan masalah. Kecerdasan emosional juga berarti kemampuan seseorang untuk secara cerdas mengendalikan emosinya. Hal ini juga terkait dengan bagaimana menjaga keseimbangan antara emosi dan akal (Olivia Cherly Wuwung 2020). Menurut Goleman (2009) kecerdasan emosional merupakan kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa.

Gawai (*gadget*) merupakan suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2016). Namun di era globalisasi ini, anak banyak terpengaruh dengan kemajuan teknologi, yang mengakibatkan perkembangan anak menjadi terganggu. Salah satu teknologi yang di sukai anak-anak adalah *gadget*. *Gadget* awalnya hanya mampu dibeli

oleh orang yang berpenghasilan tinggi, namun sekarang orang yang berpenghasilan pas-pasan pun mampu membeli *gadget*. Sehingga menjadi tidak heran jika *gadget* digunakan di semua kalangan umur mulai dari anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Gadget* mempunyai daya tarik untuk anak-anak dimana *gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi, seperti game, video online sampai ke aplikasi pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia penggunaan media *gadget* pada anak berusia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

Kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan anggota-anggota keluarganya. Hal ini tentunya berdampak buruk terhadap perkembangan kecerdasan dan emosional anak. (Novitasari w & Khotimah N, 2016). Karakteristik anak usia prasekolah di desa sebelum fenomena *gadget* dikenal mereka bermain dengan mainan seadanya dan seringkali mainan berupa bahan alam yang mereka buat sendiri, bermain dengan permainan-permainan tradisional dan hubungan sosial antar anak

masih sangat erat. Berbanding terbalik dengan anak usia prasekolah di kota yang sudah lebih dulu mengenal *gadget*. Selain itu hampir semua anak di kota memiliki mainan buatan pabrik yang dimainkan secara individu sehingga hubungan sosial mereka sangat kurang, yaitu hanya ketika di sekolah saja. Fenomena yang terjadi sekarang ini, sebagian besar anak usia pra sekolah baik di desa maupun di kota terbiasa menggunakan *gadget* setiap hari dalam durasi waktu yang lama. Hal ini terjadi karena banyak orang tua yang merasa dengan memberikan *gadget* adalah cara termudah agar anak diam dan tidak rewel, sedangkan bagi anak, mereka lebih suka memegang *gadget* banyak hal menarik yang bisa diakses dengan mudah.

Saat pandemi Covid-19 melanda, seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah terhenti dan beralih ke pembelajaran daring. Hal ini semua orang tua harus menyediakan *gadget* untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan ini berakibat anak-anak yang semula jarang bersentuhan dengan *gadget* akhirnya terbiasa memegang *gadget* untuk mengikuti pembelajaran, pada akhirnya anak-anak tersebut tidak hanya mengakses tugas ataupun materi pembelajaran tetapi mereka mulai mengakses youtube dan game dan tanpa disadari anak-anak mulai kecanduan dengan kedua media tersebut (Kurikulum Darurat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020)

Dalam data awal yang peneliti temui, dalam observasi terhadap orang tua di TK PKK Baosan Lor dan BA Aisyah Bangunsari Ponorogo, peneliti menemukan fenomena tingginya anak-anak pengguna *gadget*. TK PKK Baosan Lor merupakan salah satu TK yang terletak di pedesaan tepatnya Desa Baosan Lor Kecamatan Ngrayun, yang memiliki siswa sejumlah 50 siswa

dimana 90% siswanya aktif menggunakan *gadget* setiap hari, dengan latar belakang orang tua 56,0% lulusan SMA dan 10,0% lulusan S1. Sedangkan TA Aisyah Bangunsari adalah TK yang berada di wilayah perkotaan tepatnya di kelurahan Bangunsari Kota Ponorogo, yang memiliki siswa sejumlah 60, dengan latar belakang orang tua 76,7 % lulusan SMA dan 40% lulusan S1 dimana 100% siswanya aktif menggunakan *gadget* setiap hari. Tidak dapat disangkal bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi kecerdasan emosional anak apabila dalam penggunaannya dengan pendampingan dan bimbingan orang tua, akan tetapi penggunaan *gadget* akan memberi dampak negatif pada kecerdasan emosional anak apabila anak dibiarkan melihat *gadget* tanpa pendampingan dan bimbingan orang tua.

Berdasarkan karakteristik lingkungan, latar belakang, dan pendidikan orang tua, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui Apakah ada perbedaan kecerdasan emosional anak usia pra sekolah pengguna *gadget* di Desa dan di Kota.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah ada Perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota.

2. Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional pada anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa.
2. Mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional pada anak usia sekolah pengguna *gadget* di kota.
3. Menganalisis perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota.

1.4 Manfaat Penelitian.

1. Implikasi praktis bagi masyarakat.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat untuk mengetahui perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota.
3. Ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan
Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi terapan dalam bidang keperawatan anak khususnya perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota.
4. Peneliti
peneliti ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran bagi peneliti dalam bidang keperawatan anak khususnya untuk mengetahui perbedaan kecerdasan emosional anak usia sekolah pengguna *gadget* di desa dan di kota.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Inaha Rahma Puspitasari, (2019) judul penelitian “Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di MI NURUL ISLAM Tanjung Bendo Kabupaten Magetan”. Jenis penelitian korelasional dengan pendekatan cross sectional dan hasil penelitian Hasil dari penelitian ini yaitu durasi penggunaan medium *gadget* dengan kecerdasan emosional anak cukup (38,1%), namun ada kecerdasan emosi anak baik (7,1%). Hasil analisis Somers'D hal nilai $0,000 < a- 0,05$ artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan dengan Keeratan Silaturahmi - 0,680 artinya dikategorikan kuat. Persamaan dalam penelitian ini : kecerdasan emosional anak. Perbedaan dalam penelitian ini : variabel durasi penggunaan *gadget*.
2. E.o Putri.,A Utami., & R. Fitrian, (2020) judul penelitian “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah”. Jenis penelitian literatur review dengan hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi sebanyak 344 (60,88%) responden dan perkembangan sosial emosional anak dengan kategori buruk sebanyak 217 (59,9%) responden. Setelah data dianalisa didapatkan nilai $p=0,005$ yang artinya $p<0,05$ maka H_0 ditolak yang artinya ada hubungan *gadget* terhadap perkembangan social emosional anak prasekolah. Persamaan dalam penelitian ini :

penggunaan *gadget*. Perbedaan dalam penelitian ini : variabel perilaku sosial

3. Ridhoyanti Hidayah, Eka Yunita², Yulian Wiji Utami, (2013) judul penelitian “Hubungan pola asuh orangtua dengan kecerdasan emosioal anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK Senaputra Kota Malang”. Jenis penelitian korelasional dengan pendekatan cross sectional dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan pengasuhan orang tua pola dengan kecerdasan emosional anak usia prasekolah (4-6 tahun). Hasil Spearman Uji korelasi rank menunjukkan bahwa korelasi positif adalah 0,909 sedangkan tingkat signifikansi adalah 0,000 ($p < 0,05$). Maka disimpulkan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua dan emosional kecerdasan anak usia prasekolah. Mungkin disarankan agar orang tua memberikan pengasuhan yang demokratis pola dalam mengasuh anak untuk menghasilkan perkembangan kecerdasan emosional anak yang baik. Persamaan penelitian ini : kecerdasan emosional anak usia prasekolah. Perbedaan dalam penelitian ini : variabel pola asuh orang tua.