

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sejak WHO mendeklarasikan Covid-19 sebagai pandemi, pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan dengan memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), kondisi tersebut menuntut seluruh masyarakat Indonesia untuk melaksanakan seluruh kegiatan dari rumah (Nurhalimah, 2020; WHO, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 menjelaskan bahwa pelajaran pada semua jenjang Pendidikan (PAUD hingga perguruan tinggi) selama masa darurat Covid-19 dilaksanakan secara daring atau di rumah (Rohayani, 2020).

Selama masa pembelajaran daring anak-anak terpaksa harus belajar dari rumah, tidak dapat melaksanakan sekolah secara luring dan juga tidak dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya sehingga anak-anak akan mudah merasa bosan (Subarto, 2020; Alfaruuqi, 2021). Teknologi-pun menjadi hiburan dan pelarian bagi anak-anak. Biasanya orang tua membiarkan anaknya menggunakan *gadget* agar bisa bersenang-senang dalam situasi yang membosankan (UNICEF, 2020). Metode daring saat ini digunakan untuk semua aktivitas, termasuk pendidikan dan bermain inilah yang menjadi alasan meningkatnya penggunaan gadget (Zuhro, Kep and Kes, 2020).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2020 menunjukkan penggunaan Internet di seluruh dunia melonjak, terutama di Indonesia yang memiliki 196,7 juta pengguna atau setara dengan 73,7% penduduk

Indonesia dengan kenaikan 8.9% dari hasil survei yang dilakukan di tahun 2018. Provinsi Jawa Barat yang memberikan angka terbesar dalam angka pengguna tersebut di Pulau Jawa dan juga didapatkan pengguna berusia 3 hingga 5 tahun yang merupakan peringkat ketiga pengguna terbanyak di antara semua pengguna Internet di Indonesia (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020).

Konsekuensi dari penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi sebagai akibat dari pemberian *gadget* untuk setiap anak yang merasa bosan dapat menjadi berbahaya. Anak-anak ini telah diajarkan untuk menggunakan *gadget* untuk menghibur diri mereka sendiri, oleh karena itu *gadget* yang tampaknya tidak berbahaya ini sebenarnya dapat memiliki dampak negatif pada indeks perkembangan anak usia dini, terutama pada dimensi sosial-emosionalnya. (UNICEF, 2020).

Salah satu masalah pada dimensi emosional yang sering terjadi pada anak usia dini adalah *temper tantrum*. *Temper tantrum* merupakan masalah perilaku yang umum pada anak-anak, dan digambarkan sebagai ledakan emosi yang sangat kuat, disertai dengan kemarahan, perilaku agresif, menangis, berteriak, serta kaki dan tangan menginjak lantai atau tanah (Sulistyorini, 2016).

Fetsch dan Jacobson (2013) melakukan survei terhadap hampir 1.500 orang tua, menunjukkan bahwa 84% anak usia 2-5 tahun didapatkan anak mengalami *temper tantrum* dalam sebulan terakhir dan 8,6% di antaranya mengalaminya setiap hari. Di Indonesia sendiri didapatkan 23 hingga 83% anak usia pra sekolah sekitar 2-4 tahun yang mengalami *temper tantrum* dalam setahun (Rusana, Ariani and Sari, 2020). Glynn *et al.*,(2021) menemukan bahwa sekitar 50% dari total 169 anak-anak

mengalami peningkatan perilaku *temper tantrum* yang signifikan selama periode *lockdown* pada masa pandemi ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Paryanti (2019) sebelum masa pandemi Covid-19 juga mendukung peneliti melakukan penelitian selama pandemi ini. Penelitian tersebut dilakukan dengan melihat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara keduanya.

Temper tantrum perlu diperhatikan karena dapat memiliki dampak emosional negatif, seperti pengabaian emosional, seperti anak tidak menerima pengalaman emosional yang positif seperti kegembiraan, rasa ingin tahu, rasa kasih sayang dan kebahagiaan (Sulistyorini, 2016). Sehingga berdasarkan uraian tersebut diatas peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* pada anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah “Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* pada anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19?”

I.3.1 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui intensitas penggunaan *gadget* anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19.
- b. Mengetahui tingkat keparahan perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19.
- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca dan pihak-pihak yang bersangkutan mengenai “hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun di era pandemi Covid-19”.

I.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Diharapkan menjadi bahan pelajaran dan evaluasi serta kebijakan bagi pihak sekolah mengenai “dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun”.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Meningkatkan jumlah kajian penelitian di FK UPNVJ yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* dan perilaku *temper tantrum* anak usia 3-5 tahun.

c. Bagi Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua untuk selalu mengawasi dan memberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget* karena akan berdampak negatif terhadap perilaku anak itu sendiri.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pentingnya mengatur intensitas penggunaan *gadget* pada anak dan menerapkan seluruh ilmu yang dapat didapat selama proses perkuliahan.