

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sekarang sedang mengalami keadaan kurang baik yang ditimbulkan karena virus yang berasal dari Wuhan, Tiongkok yang dikenal dengan *Covid-19*. *World Health Organization / WHO* (2020) menyatakan bahwa penularan virus ini terjadi sangat cepat serta menyebabkan kematian. Virus ini menyerang saluran pernapasan sehingga menimbulkan gejala seperti batuk dan pilek serta sifatnya lebih mematikan. Berdasarkan data *Worldometer* (2020) *Coronavirus Cases* menyatakan terdapat 2.176.744 pasien di dunia yang terpapar virus ini dan beberapa meninggal dunia sehingga wabah penyebaran virus ini dianggap sebagai pandemi *Covid-19* global.

Centers for Disease Control (CDC) atau Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Amerika Serikat menyatakan penyebaran virus ini dapat terjadi melalui kontak fisik secara langsung dengan penderita, maka sangat dianjurkan untuk mencuci tangan dengan benar dan baik sesuai langkah serta menggunakan masker apabila keluar rumah untuk pencegahan penyebaran Corona Virus. Akibat adanya kasus *Covid-19* di Indonesia berdasarkan web resmi Kementerian Kesehatan RI (2020) hingga akhir Maret 2021 terdapat korban meninggal dunia sebanyak 40.581 jiwa, terkonfirmasi terpapar *Covid-19* sebanyak 1.501.093 jiwa dengan total pasien sembuh sebanyak 1.336.818 jiwa.

Pandemi *Covid – 19* yang menyebar sejak awal tahun 2020 menyebabkan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan yang bertujuan untuk memutus rantai penularan *Covid – 19* ini, salah satunya dengan penerapan kebijakan *social distancing* dimana warga diminta dan diharuskan menjalankan seluruh aktivitasnya di rumah baik dalam belajar, bekerja termasuk dalam beribadah. Penerapan kebijakan *social distancing* tersebut menyebabkan dampak yang fatal khususnya dalam sektor pendidikan menurut Safitri et al. (2020). Dengan adanya kebijakan tersebut sehingga mengakibatkan seluruh siswa diberbagai jenjang pendidikan baik SD, SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi di berbagai wilayah di Indonesia mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara *daring online* atau tidak melalui tatap muka secara langsung sesuai dengan arahan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia (2020) melalui surat edaran No 4 Th 2020 mengenai kebijakan di Indonesia dalam salah satu upaya penanganan tanggap darurat penyebaran *Covid - 19* poin ke 2 mengenai proses belajar di rumah guna menekan angka penyebaran *Covid – 19* di lingkungan pendidikan.

Pembelajaran Jarak Jauh atau yang dikenal dengan PJJ merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan dengan tatap muka secara langsung disekolah , tetapi pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi dengan menggunakan berbagai alat komunikasi untuk belajar dari rumah dengan melalui *virtual* atau *online*. Pada kondisi seperti berbagai *platform* digunakan untuk melakukan pengajaran sehingga perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi menurut Rusman et al., (2015). Sehingga seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan alat komunikasi seperti *smartphone* dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran (Jamaludin, 2020).

Handphone Android (smartphone) merupakan salah satu perangkat jenis *gadget* yang paling banyak digunakan siswa dalam proses pembelajaran daring ini. *Smartphone* mampu menunjang kelangsungan proses pembelajaran melalui aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan selama pembelajaran jarak jauh baik oleh guru ataupun siswa. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia sendiri biasanya dilakukan dengan menggunakan beberapa pilihan aplikasi seperti *WhatsApp, Google Meet, Zoom* maupun dengan *Web Google Classroom*. Aplikasi tersebut dipilih karena mudah di akses serta dapat digunakan sesuai kebutuhan penggunaanya (Salehudin, 2020).

Di Indonesia saat ini maraknya penggunaan *gadget* oleh peserta didik menjadi problematis. Kecenderungan pemakaian gadget secara tidak bertanggung jawab, secara berlebihan serta tidak pas pada kesimpulannya dapat menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkunganya. Ketergantungan anak terhadap gadget mampu menimbulkan kesenjangan sosial diantara anak yang mempunyai gadget dengan anak yang tidak mempunyai gadget. Kesenjangan tersebut bisa menimbulkan perilaku introvert serta perilaku anti sosial pada tiap anak yang pada akhirnya akan membentuk kelompok- kelompok bermain yang sangat eksklusif menurut Syahyudin (2019) sejalan dengan hasil penelitian Syifa et al (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari dapat menyebabkan perubahan perilaku pada pengguna.

Teknologi ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebalahan namun selalu beriringan, artinya ada sisi positif dan negatifnya, di satu sisi aneka ragam fitur yang dengan mudah digunakan oleh siswa ini berpotensi untuk memunculkan efek negatif seperti keterpaparan atas konten pornografi dan kekerasan serta kecanduan, serta hasil dalam penelitian Putri et al (2020) menunjukkan bahwa ada hubungan lama penggunaan *gadget* dengan penurunan ketajaman penglihatan pengguna. Namun, di sisi yang lain aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Buntalan, sejak adanya pandemi *Covid – 19*, SD Negeri 3 Buntalan menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sesuai dengan peraturan pemerintah guna memutus penyebaran rantai virus *Covid – 19* di lingkungan pendidikan, sehingga pembelajaran dilakukan melalui daring secara *online* dengan menggunakan beberapa aplikasi penunjang seperti *zoom* dan *whatsapp*. Pembelajaran dilakukan setiap hari senin – sabtu dengan durasi daring maksimal 4 jam sehari, dimulai dari jam 07.00 sampai pukul 11.00. Studi pendahuluan juga dilakukan kepada siswa/siswi kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang terdiri dari 13 siswa laki – laki dan 14 siswa perempuan menunjukkan bahwa seluruh siswa dikelas tersebut saat ini memiliki alat komunikasi berupa *smartphone*.

Hasil wawancara dengan beberapa orangtua siswa didapatkan data bahwa setelah adanya sistem PJJ ini anak – anaknya cenderung tidak lepas dari *gadgetnya*, anak – anak biasa menggunakan *gadget* lebih dari 8 jam sehari bahkan sering begadang pada malam harinya dan selama proses belajar mengajar mereka kurang antusias serta kurang konsentrasi dalam belajar sehingga kurang menguasai materi – materi yang disampaikan saat pembelajaran.

Atas dasar dari pembahasan diatas yang dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan *gadget* dan adanya fenomena kecanduan *gadget* khususnya pada siswa sekolah dasar sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Gambaran tingkat pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget*”.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* pada anak yang relatif lama (> 4 jam sehari) banyak menimbulkan dampak negatif, serta kurangnya pengawasan orangtua juga berpengaruh besar terhadap penyalahgunaan, terlebih pada studi pendahuluan yang telah dilakukan didapatkan data bahwa seluruh siswa mempunyai *gadget*. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran tingkat pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget*?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran pengetahuan siswa terhadap dampak penggunaan *gadget*.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden yang terdiri dari usia, jenis kelamin, dan juga tingkat pengetahuan.
- b. Mengetahui gambaran pengetahuan dampak *gadget* pada siswa.

D. Manfaat penelitian

1. Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan hasil dalam penelitian tersebut dapat digunakan untuk menambah pengetahuan kesehatan serta dapat digunakan sebagai sumber informasi keperawatan khususnya bagi pengembangan ilmu keperawatan anak.

2. Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan dan penentu kebijakan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget*.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi tentang dampak penggunaan *gadget*, sehingga mampu menggunakan *gadget* dengan bijak.

c. Bagi Perawat

Sebagai sumber informasi dan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan pelayanan kesehatan khususnya kesehatan pada anak dengan pemberian promosi kesehatan terkait dengan dampak penggunaan *gadget*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada peneliti selanjutnya untuk dapat digunakan sebagai informasi atau bahan referensi mengenai gambaran pengetahuan siswa terhadap dampak penggunaan *gadget* sehingga dapat diterapkan lebih lanjut mengenai bagaimana penanganan dari masalah tersebut.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai “Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Dampak Penggunaan Gadget ” belum pernah dilakukan . Adapun penelitian yang serupa antara lain :

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti / Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1.	Wicaksono (2020) / Hubungan Penggunaan Gadget dengan Gangguan Kesehatan mata pada anak Sekolah Dasar Di Sekolah Dasar Negeri Cangkol 03 Mojolaban Sukoharjo.	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . Penentuan sampel dengan metode <i>purposive sampling</i> . Instrumen yang digunakan yaitu <i>kuisisioner</i> / angket.	Hasil dari penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara Penggunaan Gadget dan Gangguan Kesehatan Mata, dengan nilai p value 0,02 dan nilai r 0,444. Responden yang menggunakan Gadget dalam batasan waktu yang normal memiliki tingkat gangguan kesehatan yang rendah	Penentuan sampel dengan metode <i>total sampling</i> . Tempat penelitian dilakukan di SD N 3 Buntalan . Variabel yang diteliti merupakan variabel tunggal . Menggunakan teknik analisa univariat .
2.	Syifa et al. (2019) / Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif . Penentuan sampel dengan metode <i>total sampling</i> . Instrumen yang digunakan yaitu	Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari	Metode penelitian menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> Terdapat perbedaan tempat penelitian dan perbedaan responden.

		<i>kuisisioner</i> / angket.	mengalami perubahan perilaku.	Penggunaan variabel tunggal.
3.	Anggraeni (2019) / Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . Penentuan sampel dengan metode <i>total sampling</i> . Instrumen yang digunakan yaitu <i>kuisisioner</i> / angket.	Hasil analisis Regresi Linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa (p value = 0,002) dengan besar pengaruh 18,9%.	Penggunaan variabel tunggal . Dengan teknik analisa univariat.
4.	Putri et al. (2020) / Pengaruh Lama Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Negeri di Sukawati.	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . Penentuan sampel dengan metode <i>systematic random sampling</i> . Instrumen yang digunakan yaitu <i>kuisisioner</i> / angket dan pemeriksaan mata.	Hasil penelitian menunjukan adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan penurunan tajam penglihatan (p<0,05).	Penentuan sampel menggunakan metode <i>total sampling</i> . Instrumen hanya menggunakan <i>kuisisioner</i> . Penggunaan analisa menggunakan teknik analisis univariat.

