

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern yang berkembang saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat dan semakin canggih. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu *gadget*, yang sangat menarik di masyarakat, tidak hanya digemari oleh orang dewasa tetapi juga sangat menarik minat di kalangan anak-anak. *Gadget* pada era globalisasi ini sangat mudah dijumpai, karena hampir semua kalangan memilikinya. *Gadget* adalah salah satu barang canggih yang memiliki berbagai aplikasi baik jejaring social, media berita dan juga hiburan bagi para penggunanya (Pertwi, 2018). Adanya teknologi gadget seperti *smarthphone*, *tablet*, *computer* atau *laptop* yang sangat memudahkan semua aktivitas. Pada era yang canggih ini, *gadget* merupakan barang yang sudah menyatu dengan kehidupan di masyarakat. Dengan adanya teknologi *gadget* ini mempermudah semua kegiatan dan tidak memakan waktu yang lama. Tetapi jika penggunaan *gadget* terlalu sering juga dapat menimbulkan masalah kesehatan (Sanjiwani, 2020).

Di dunia lebih dari separuh penduduk menggunakan *gadget* diperkirakan sebanyak 7,9 milyar orang telah menggunakan *gadget* (WHO, 2021). Indonesia adalah sebuah negara berkembang yang sebagian besar penduduknya sangat tinggi perekonomian sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) didapatkan pengguna *gadget* pada anak di Indonesia yaitu usia 6-12 tahun 9,55% pengguna. Pada survey yang dilakukan terkait pengguna internet anak-anak di Jawa Tengah juga mulai bersentuhan dengan internet yaitu usia 6-12 tahun terdapat 2.710.110 juta pengguna. Anak-anak usia 6 -12 tahun belum layak untuk menggunakan sebuah *gadget*. Seharusnya usia remaja 15 tahun keatas yang diperbolehkan untuk menggunakan gadget (Sanjiwani, 2020).

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan dari bayi hingga remaja. Usia anak sekolah merupakan masa yang emas, ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Pada masa usia sekolah ini secara umum aktivitas fisik pada anak semakin tinggi dan memperkuat kemampuan motoriknya. Pertumbuhan jaringan limfatik pada usia ini akan semakin besar bahkan melebihi jumlahnya orang dewasa. Secara khusus perkembangan pada masa ini anak banyak mengembangkan kemampuan interaksi sosial, belajar tentang nilai moral dan budaya dari lingkungan keluarganya dan mulai mencoba mengambil bagian dari kelompok untuk berperan, terjadi perkembangan secara lebih khusus lagi, terjadi perkembangan konsep diri, keterampilan membaca, menulis serta berhitung, belajar menghargai di sekolah (Hidayat dalam Dewi, 2016).

Badan Pusat Statistik (BPS) mengatakan bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66 persen yang senang belajar ataupun membaca, sisanya anak-anak lebih senang untuk memainkan *gadget*, bermain game dan melihat kartun. Pada dasarnya anak usia 6 – 12 tahun belum saatnya untuk menggunakan *gadget*. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia ini mengalami akselerasi serta peningkatan dalam kompleksitas. Bergerak kearah pemikiran yang abstrak dan focus anak menjadi lebih luas dari pengaruh keluarga menjadi pengaruh guru, teman sebaya, dan individu lain (Kyle, 2012). Penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Ramadhani, 2020). Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan menimbulkan dampak negative terutama pada penglihatan. Penglihatan merupakan factor yang penting dalam aspek pendidikan anak, adanya keterlambatan mengetahui kesehatan mata pada anak akan sangat mempengaruhi kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan. Selain itu, juga dapat menyebabkan perilaku anak kurang baik, jika penggunaan gadget tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. Di masa sekarang ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan proses perubahan dalam kepribadian yang ditampakkan dalam bentuk kualitas tingkah laku. Hal ini akan berpengaruh pada konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak menurun, maka akan berdampak pada ketidak seriusan belajar karena di dalam pikirannya hanya bermain *gadget* (Saputra, 2019).

Pada masa anak-anak yang belum stabil dan memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi. Penggunaan *gadget* dapat merugikan keterampilan interpersonal pada anak jika terlalu sering menggunakannya.

Menggunakan *gadget* merupakan salah satu bentuk aktifitas fisik tidak aktif yang diistilahkan dengan sedentary lifestyle (Ishariani & Ludyanti, 2020). Di usia anak sekolah penggunaan *gadget* akan menyebabkan timbulnya perilaku yang konsumtif berlebih sehingga perlu adanya perhatian khusus pada aktivitasnya sehari-hari. Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan perubahan pola serta perilaku terutama pada anak usia sekolah. Namun penggunaan *gadget* juga akan berdampak pada pola perilaku kesehariannya. Anak-anak akan cenderung lebih banyak diam dan asyik menggunakan *gadget*, hal ini menyebabkan anak menjadi kurang bergerak. Penggunaan *gadget* pada anak juga dapat disebabkan karena pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga menyebabkan perhatian terhadap anak menjadi berkurang dan orang tua memberikan anak *gadget* untuk menghiburnya (Jinus, 2012).

Hasil observasi di desa Barenglor menunjukkan banyak anak-anak yang menggunakan *gadget*. *Gadget* yang harusnya digunakan untuk belajar tetapi banyak anak di desa Barenglor menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, bermain *tiktok*, *youtube* dan membuka media social lainnya. Saat bermain *gadget* mereka menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada Sabtu, 5 Maret 2022 di Desa Barenglor didapatkan hasil bahwa rata-rata anak di Desa Barenglor menggunakan *gadget*. Anak laki-laki menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan anak perempuan bermain social media. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 10 anak di Desa Barenglor yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan didapatkan hasil bahwa 5 anak laki-laki dan 2 anak perempuan mengatakan dalam sehari menggunakan *gadget* bisa sampai 4 jam, dengan alasan merasa bosan dengan tugasnya disekolah sehingga memilih bermain *gadget* untuk menghilangkan rasa bosannya. Sedangkan 3 anak perempuan mengatakan dalam sehari bermain *gadget* terkadang 2 jam, mereka mengatakan bermain *gadget* pada saat waktu luang setelah pulang sekolah atau setelah bermain dengan teman-temannya. Anak-anak di Desa Barenglor bermain *gadget* dengan menggunakan *gadget* orangtuanya bukan *gadget* milik anak itu sendiri. Dan dimasa yang masih pandemic ini anak lebih tertarik untuk bermain gadget ditambah dengan tugas-tugas sekolah yang serba online. Saat dilakukan wawancara mayoritas anak terlihat tidak fokus. Berdasarkan data diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang masalah diatas yaitu gambaran penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di desa Barenglor.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif dan juga dampak negative. Penggunaan *gadget* menyebabkan anak menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar karena telah senang bermain *gadget*. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, dari banyaknya pengguna *gadget* yang berpengaruh terhadap perilaku anak maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengguna *gadget* tentang “Gambaran penggunaan *gadget* pada anak di Desa Barenglor?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget pada anak di Desa Barenglor.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden di desa Barenglor yang meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan.
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak di desa Barenglor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan tentang adanya gambaran penggunaan gadget pada anak sehingga dapat menjadikan tambahan ilmu pengetahuan pada bidang ilmu keperawatan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam mengetahui aturan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

b. Bagi Perawat

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi perawat dalam rangka memberikan penyuluhan tentang pencegahan atau penanganan dari penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah.

c. Bagi Desa

Penelitian ini diharapkan sebagai informasi tentang gambaran penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah terhadap pihak desa.

d. Bagi Puskesmas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan penyuluhan tentang penggunaan *gadget* dalam batas normal pada anak usia sekolah dasar.

e. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan atau pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya pada bidang ilmu keperawatan anak yang berkaitan dengan gambaran penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penulis (tahun)	Judul penelitian	Tujuan penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dengan yang diteliti
1.	Pertiwi,(2018)	Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun.	Jenis penelitian ini bersifat deskriptif, dengan instrument yang digunakan untuk mengukur adalah snellen chart. Dengan jumlah responden sebanyak 68.	Hasil penelitian ini bahwa yang menggunakan gawai dalam waktu 2-3 jam/hari sebanyak (66,2 persen) dan kondisi mata responden dalam kondisi normal sebanyak 54 orang (79,4 persen)	Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan instrument kuesioner menggunakan skala likert dengan jumlah responden sebanyak 98 orang.
2.	Palar, (2018)	Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran keluarga dalam menghindari dampak negative penggunaan pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional study. Total sampling 34 keluarga yang memiliki anak 12-14 tahun. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan analisa menggunakan uji Chi-Square	Hasil analisis data dengan menggunakan uji chi-square diperoleh nilai p-value 0,000 (< 0,05) dan yang diperoleh adalah Ho ditolak. Maka dikatakan bahwa ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negative penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan total sampel yang digunakan 98 orang yang berumur 8-12 tahun. Instrumen yang digunakan yaitu dengan kuesioner.
3.	Ramadhani, (2020)	Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjut An Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak	Penelitian bertujuan mengetahui efek penggunaan smartphone berkelanjutan pada masa pandemic covid-19 terhadap perilaku anak.	Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif sebagai tahapan dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan subjek penelitian terdiri dari	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone oleh anak didasari karena kebutuhan individual apalagi saat masa pandemic covid-19 ini pembelajaran anak.	Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan responden sebanyak 98 orang menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dengan

No	Penulis (tahun)	Judul penelitian	Tujuan penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dengan yang diteliti
				6 informan, 3 orang tua anak dan 3 anak pengguna smartphone Penentuan informan dilakukan dengan purposive sampling.	semuanya serba <i>online</i>	menggunakan skala likert.
4.	Permana, (2020)	Hubungan Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Miopia Pada Anak Sekolah Dasar Kelas 6 D Kota Denpasar	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menguraikan hubungan perilaku penggunaan <i>gadget</i> terhadap myopia pada anak sekolah dasar.	Penelitian ini dilakukan metode analitik menggunakan desain potong lintang. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dan sampel penelitian menggunakan teknik <i>simple random sampling</i> . Melalui uji hipotesis 2 proporsi.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara posisi penggunaan <i>gadget</i> terhadap miopia dengan nilai $p=0,059$. Terdapat hubungan antara jarak pandang penggunaan <i>gadget</i> terhadap miopia dengan nilai $p=0,000$.	Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan satu variabel. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling.
5.	Abdurrah, (2020)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota Pekanbaru	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan dengan kuantitas dan kualitas tidur pada anak sekolah.	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Populasi seluruh siswa kelas IV dan V sampel 150 orang. Instrumen dengan kuesioner pengolahan data secara komputerisasi dan analisa secara bivariat dan univariat.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan kuantitas pada anak sekolah $p= 0,410 > 0,05$ dan terdapat hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan kualitas tidur pada anak sekolah $p= 0,041 < 0,05$.	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi anak usia sekolah dasar di Desa Barenglor dengan sampel 98 orang. Instrumen yang digunakan dengan kuesioner menggunakan skala likert dengan jumlah soal 20 pertanyaan dan analisa secara univariat.

No	Penulis (tahun)	Judul penelitian	Tujuan penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dengan yang diteliti
6.	Mccrann et, (2020)	<i>Smartphone Use As Possible Risk Factor Myopia</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan ponsel menjadi faktor resiko terjadinya miopi	Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Menggunakan deskriptif statistik dan statistic inferensial.	Siswa rabun menggunakan hampir dua kali lipat jumlah data ponsel cerdas sebesar 1.130,71 1.748,14 MB per hari dibandingkan dengan non-rabun di 613,63 902,15 MB (p = 0,001). Regresi logistik multinomial mengungkapkan bahwa kelainan refraksi rabun secara statistik signifikan tidak dapat dikaitkan dengan peningkatan penggunaan data ponsel cerdas harian	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan total responden sebanyak 98 orang dan teknik sampling yang digunakan <i>purposive sampling</i> . Instrumen yang digunakan kuesioner dengan skala likert sebanyak 20 pertanyaan dan analisa secara univariat.

