

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan adalah suatu proses penyempurnaan fungsi sosial dan psikologi di dalam diri seseorang sepanjang hidupnya (Ikalor, 2013). Sedangkan perkembangan adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan manusia yang lebih kompleks (Susanto, 2011). Dalam perkembangannya manusia akan melalui beberapa tahapan, salah satunya adalah tahap prasekolah yang harus dilalui dan sangat berpengaruh pada perkembangan fisik maupun psikologis (Halimah & Kawuryan, 2010). Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain pekerjaan orang tua, pendidikan orang tua, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak (Ardita dkk., 2012). Usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam proses pembentukan karakter baik perilaku, sikap, dan kepribadian seorang anak di masa depannya (Dorlina, 2011).

Beberapa gangguan tumbuh kembang pada anak usia prasekolah antara lain gangguan bicara dan bahasa, enuresis, dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) (Soejatiningsih, 2016). Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) atau ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) didefinisikan sebagai pola persisten dan usia perkembangan yang tidak tepat dari gangguan pemusatan perhatian, hiperaktif, atau bahkan keduanya (Setianingsih, 2018). Gangguan ini dapat dijumpai dalam kehidupan sehari – hari, baik pada anak usia prasekolah, remaja, bahkan dewasa dapat mengalami gangguan ini. Sebagian besar masyarakat, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan klinik, masih belum mengenali adanya gangguan ini. Mayoritas dari para orang tua tersebut mengeluhkan anaknya nakal, tidak mau belajar, tidak bisa diam, cepat beralih perhatian, baik di rumah maupun di sekolah. Anak dengan GPPH menunjukkan gejala utamanya, seperti aktivitas yang berlebihan, tidak bisa memusatkan perhatian, dan impulsif. Gangguan ini merupakan gangguan biologis pada otak yang berlangsung secara kronis sehingga mengakibatkan

terganggunya fungsi kognitif. Manifestasi yang sering muncul akibat terganggunya fungsi kognitif ini antara lain adalah menurunnya derajat intelegensi anak, menurunnya prestasi belajar, menurunnya daya ingat, kurang peka terhadap kesalahan, dan kurang mampu mengarahkan perilaku yang bertujuan (Novriana dkk, 2014).

Prevalensi Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) menurut Frieden dan Rothwell (2015) di Amerika Serikat sekitar 10,2% anak usia 5-17 tahun telah terdiagnosa GPPH, dengan prevalensi sebesar 14,1% pada anak laki-laki dan 6,2 % pada anak perempuan pada tahun 2012-2014. Kejadian GPPH di Indonesia belum ada data nasional yang pasti karena belum banyak penelitian yang dilakukan, akan tetapi Soejatiningsih (2015) memaparkan prevalensi GPPH sebesar 4% - 12% dan masing-masing terdiri dari 9,2% laki-laki dan 2,9% perempuan. Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi ke 4 (DSM IV), awitan terjadinya GPPH ini dibawah usia 7 tahun. Gejala mulai timbul sejak usia dini dengan usia awitan rata-rata 3-4 tahun. Sesuai dengan kriteria DSM IV, prevalensi penderita gangguan ini pada anak usia sekolah sebesar 15,8% diantara 3006 anak berusia 3-18 tahun. Meskipun banyak penelitian melaporkan angka prevalensi yang berbeda-beda tetapi secara kasar prevalensi untuk gangguan ini adalah sekitar 2%-5% (Novriana dkk, 2014).

Penyebab pasti dari GPPH belum diketahui, dalam beberapa sumber menyebutkan penyebab terjadinya GPPH bersifat multi faktorial mulai dari faktor genetik, merokok saat hamil, struktur otak, prematuritas/berat badan lahir rendah, diet, kurang memperhatikan anak, lingkungan keluarga/pola asuh orang tua, pola komunikasi antara orang tua dan anak, psikososial, cedera otak, neurotransmitter, dan disfungsi serebri (Tarver, Daley dan Sayal, 2014). Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa penyebab terjadinya GPPH diantaranya berkaitan dengan perkembangan otak. Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya.

Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih dkk., 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Novita (2019) membuktikan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget (smartphone)* dengan suspek GPPH. Penelitian tersebut juga membuktikan bahwa terdapat hubungan antara pendampingan orang tua saat anak menggunakan *gadget (smartphone)* dengan suspek GPPH. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa GPPH merupakan gangguan multifaktoral berupa faktor genetik dan faktor lingkungan atau faktor non genetik. Salah satu faktor lingkungan adalah penggunaan *gadget* salah satu contohnya *smartphone* dan tablet. Penelitian yang dilakukan di Cina menunjukkan bahwa anak dengan gejala GPPH lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki gejala GPPH (Tong et al., 2016). Byun Yoon-hwan menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan *smartphone* meningkatkan risiko munculnya gejala GPPH (Byun et al., 2013).

Saat ini penggunaan *gadget* pada anak-anak semakin meningkat. Sebanyak 72% anak usia di bawah 8 tahun sudah mulai menggunakan perangkat mobile seperti *smartphone*, *tablet*, dan *ipod* sejak tahun 2013. Angka tersebut meningkat dari tahun 2011 yang hanya 38% (Fajriana, 2015). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *The Asiaparent Insight* (2014) pada awal tahun 2014 terhadap 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina, ditemukan bahwa 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet*. Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet* untuk keperluan edukasi. Selain itu, alasan lainnya adalah untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk. Walaupun orang tua memperbolehkan anak menggunakan *smartphone/tablet* untuk pendidikan, anak menggunakannya terutama untuk hiburan dengan durasi lebih dari 1 jam pada setiap kali penggunaan. Anak-anak yang bermain *game action* menghasilkan gejala ketidakmampuan untuk mengontrol waktu dan meningkatkan efisiensi pencarian visual dan impulsive (Setianingsih, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di RA Masyithoh Taruban guru menyampaikan bahwa sebanyak 100% anak aktif menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas Pada Anak di RA Masyithoh Taruban”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun, maka peneliti menentukan masalah sebagai berikut “Bagaimana Hubungan yang Signifikan antara Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas Pada Anak di RA Masyithoh Taruban?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di RA Masyithoh Taruban.
2. Tujuan khusus
 - a. Diketahui gambaran intensitas penggunaan *gadget* pada anak di RA Masyithoh Taruban
 - b. Diketahui gambaran anak dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas di RA Masyithoh Taruban

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis:
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan (*scientific*)/bidang keilmuan keperawatan, khususnya keperawatan anak yaitu tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuan tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di RA Masyithoh Taruban.

b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para orang tua untuk meningkatkan pengetahuan terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak sehingga orang tua dapat mencegah risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak.

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru untuk menambah pengetahuan tentang dampak *gadget* terhadap risiko GPPH dan dapat menjadi dasar untuk melakukan upaya pencegahan penggunaan *gadget* yang berlebihan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya serta dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan risiko hiperaktivitas pada anak.