

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pada anak yang berusia 9-12 tahun yaitu meliputi perkembangan psikologis, dimana perkembangannya akan berbeda dengan anak usia dibawahnya. Perkembangan psikologi anak ini bisa meliputi perkembangan cara berpikir anak, hubungan sosial anak dan juga mengenai emosi anak. Perkembangan yang terjadi pada anak ini merupakan perkembangan yang memiliki sifat progresif, terarah dan memiliki arah yang cenderung maju kedepan. Pada usia 9-12 tahun anak mulai tertarik untuk mempelajari teknologi dan budaya serta melakukan interaksi sosial yang kuat terhadap lingkungannya (Pratiwi *et al.*, 2022). Anak dengan usia rentang dari 9-12 tahun merupakan periode penting dalam perkembangan kognitif, motorik dan sosial anak. Sehingga anak usia 9-12 memiliki kemampuan konsentrasi lebih tinggi dan mampu berpikir secara lebih mendalam, mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang cepat dan mempelajari materi yang lebih rumit di sekolah. Anak juga memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan beberapa aspek dalam memecahkan masalah, serta ketrampilan dalam memandang hal melalui sudut pandang pihak yang lainnya, serta mulai muncul keinginan untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain (Hijriati, 2021).

Perkembangan teknologi setiap harinya semakin berkembang, contoh perkembangan teknologi yang bisa ditemui dan selalu digunakan setiap hari yaitu *gadget*. Penggunaan *gadget* membuat manusia mudah mengakses segala informasi yang diinginkan dengan mudah dan tentu saja dapat dilakukan oleh semua kalangan usia (Mulyani, 2022). Kemunculan *gadget* sangat membantu kehidupan manusia, dengan adanya *gadget* manusia dapat melakukan segala macam kegiatan seperti bertukar informasi, sebagai sarana bisnis dan berbelanja *online*, melakukan transaksi *non* tunai, penyimpanan data dan juga tentunya dapat mengakses konten hiburan dengan berbagai aplikasi yang ada, dengan cara mengunduh

terlebih dahulu aplikasi yang kita inginkan di *App Store* ataupun *Play Store*. Bersamaan dengan perkembangannya tersebut teknologi juga semakin mudah untuk diakses semua kalangan usia, khususnya pada anak usia sekolah yang sangat meningkat dalam akses internet melalui *gadget*, dan anak sekolah banyak memanfaatkan internet ini untuk kegiatan belajar (Andrianingsih & Mustika, 2022).

Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran bagi siswa pada usia 5-24 tahun terus meningkat. Pada tahun 2020, sebanyak 59,33% siswa mengakses internet, terjadi peningkatan dari tahun 2016 dimana angka akses internet hanya 33,98%. Pada bidang pendidikan ada peningkatan angka akses internet terutama pada tingkat sekolah dasar. Angka akses internet pada siswa SD dari tahun 2018 dengan angka 16,64%, lalu meningkat pada tahun 2020 menjadi 35,97% (BPS, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021 di tengah pandemi Covid-19, internet telah menjadi kebutuhan penting bagi siswa dalam melakukan proses belajar-mengajar. Selain itu, akses internet juga digunakan untuk hiburan, memperoleh informasi dan berinteraksi di media sosial.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) tahun 2019, sebanyak 93,52% anak usia sekolah yang menggunakan *gadget* berada pada rentang usia 9-15 tahun, dan 65,34% anak usia 9-15 tahun menggunakan internet. Menurut WHO (2019), anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk *YouTube* dan permainan *online*. Berdasarkan catatan BPS (2021) media atau alat yang digunakan anak untuk mengakses internet yaitu, didapatkan sebanyak 98,70% anak mengakses internet melalui *gadget*, 11,87% menggunakan laptop, 2,29% komputer, dan 0,18% lainnya. BPS (2024) mencatat bahwa dalam 3 tahun terakhir proporsi individu yang memiliki *gadget* dengan usia <15 tahun pada tahun 2021 sebanyak 38,27%, pada tahun 2022 sebanyak 40,25% dan pada tahun 2023 tercatat sebanyak 36,99%. Menurut BPS DI Yogyakarta (2020) presentase penggunaan *gadget* tertinggi di DI Yogyakarta berada di daerah Kotamadya Yogyakarta yaitu dengan presentase pengguna pada tahun 2018 sebanyak 73,39%, tahun 2019

sebanyak 78,79%, dan pada tahun 2020 meningkat menjadi 83,42% pengguna.

Penggunaan *gadget* sendiri memberikan manfaat positif kepada penggunanya, seperti meningkatnya daya imajinasi, pengembangan kecerdasan, peningkatan wawasan dan pengetahuan dari segi informasi dan juga sebagai media pembelajaran (Rini *et al.*, 2021). Namun dibalik dampak positif penggunaan *gadget* akan bersanding juga dengan dampak negatif dari penggunaan alat elektronik satu ini yang akan menyebabkan banyak perubahan yang terjadi pada anak aktif pengguna *gadget*. Perubahan yang dapat dilihat yaitu perubahan pada fisik anak meliputi, postur tubuh anak yang sedikit berubah disebabkan oleh anak yang tidak merubah posisi saat bermain *gadget* dengan waktu yang lama, Kesehatan mata dapat juga terganggu karena mata terus terpapar sinar radiasi dari *gadget* dan bisa menyebabkan gangguan penglihatan, serta bisa mengalami iritasi mata atau kesulitan berkonsentrasi untuk sementara (Gusnita, 2021).

Semakin meningkatnya angka akses internet khususnya dengan menggunakan *gadget* akan menimbulkan risiko penyalahgunaan atau *misuse*. *Misuse gadget* sendiri mencakup beberapa hal yaitu penggunaan *gadget*, konten yang diakses melalui *gadget*, kecanduan dan dampak psikologis seperti pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dimana pertumbuhan emosi yang ditimbulkan yaitu anak yang menggunakan *gadget* cenderung mudah marah, tidak mau menuruti perintah, menirukan perilaku yang terdapat dalam *gadget* serta sering berbicara sendiri pada *gadget*. Sementara pengaruh terhadap perkembangan moral meliputi pengaruh terhadap kedisiplinan dan sikap menyendiri yang mungkin muncul (Mulyani, 2022). *Misuse gadget* perlu mendapatkan perhatian serius khususnya para pengguna *gadget* aktif dan pengguna *gadget* yang masih berusia anak-anak, karena semakin berkembangnya teknologi dan munculnya platform *digital* baru setiap harinya sangat memperumit identifikasi dan penanganan akibat dari *misuse gadget* (Indrayani, 2021).

Penggunaan *gadget* berlebih pada anak sekolah sangat membawa pengaruh pada pola pikir, emosi dan perilaku. Pada pola perilaku sendiri meliputi, kemampuan berkomunikasi atau berbahasa, kemampuan bersosial dan emosi anak. Perilaku anak yang aktif menggunakan *gadget* dengan anak yang tidak aktif menggunakan *gadget* tentunya berbeda. Perilaku yang dapat kita lihat yaitu anak yang aktif menggunakan *gadget* cenderung malas belajar, menjadi susah fokus, menghindari bersosialisasi dengan lingkungan sehingga bisa menyebabkan anak kurang komunikatif saat diajak berbicara, dan cenderung memiliki relasi kurang baik dengan orang tua (Mulyani, 2022). Menurut Munawaroh (2023), intensitas penggunaan *gadget* akan mempengaruhi sikap sosial anak sehingga semakin sering penggunaan *gadget* pada anak maka semakin rendah sikap sosial siswa, begitupun sebaliknya. *Gadget* juga mempengaruhi kemampuan menganalisis masalah. Perkembangan otak kanan akan terganggu sehingga akan berpengaruh terhadap daya ingat dan konsentrasi anak, yang menjadi faktor risiko demensia dini dan gangguan mental. Pada perubahan perilaku lain yaitu, anak menjadi malas bergerak sehingga akan mengganggu perkembangan otot dan terjadi kegemukan pada anak. Pada perubahan psikologi anak akan menjadi lebih mudah marah, dan cenderung meniru tingkah laku yang dilihat ketika bermain *gadget*, serta anak yang menjadi kurang disiplin contohnya menunda-nunda waktu belajar atau waktu beribadah (Gusnita, 2021).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mulyani (2022), didapatkan hasil terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perilaku remaja. Lalu berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Munawaroh (2023), didapatkan hasil bahwa ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan sikap sosial siswa kelas V. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan oleh Hermawan (2021), didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan di Kota Yogyakarta, yaitu di SD Negeri Petinggen pada pihak sekolah dengan wawancara didapatkan hasil bahwa siswa kelas atas atau kelas 5-6 diperbolehkan membawa *handphone* jika ada pembelajaran yang memerlukan untuk mengakses *handphone*, sehingga guru tahu penggunaan *gadget* siswa saat di sekolah. Pada tahun 2023 pernah ada penyuluhan atau Pendidikan kesehatan mengenai penggunaan *gadget* di sekolah. Berdasarkan study pedahuluan pada 15 siswa usia 9 – 12 tahun dengan wawancara didapatkan hasil, 12 siswa aktif setiap hari menggunakan *handphone*. 9 siswa memiliki batasan waktu dari orang tua dalam penggunaannya, 11 siswa menggunakan *handphone* lebih dari 3 kali dalam sehari, dengan 13 siswa total lama penggunaan lebih dari 3 jam perhari. Semua siswa mengakses sosial media (*Google, YouTube, TikTok, Game, Instagram, WhatsApp/Line*) melalui *handphone* mereka, 10 siswa mengatakan bermain *handphone* terlebih dahulu sebelum tidur di malam hari. Oleh karena itu, dengan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai hubungan *misuse gadget* dengan perubahan perilaku pada anak sekolah di wilayah Kota Yogyakarta yaitu di SD Negeri Petinggen.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan *Misuse Gadget* Dengan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan *misuse gadget* dengan perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui gambaran karakteristik pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta
- b. Diketahui gambaran *misuse gadget* pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta.

- c. Diketahui gambaran perubahan perilaku pada anak sekolah di SD Negeri Petinggen Kotamadya Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai penambah wawasan dan gambaran pada area keperawatan anak mengenai hubungan *misuse gadget* dengan perubahan perilaku pada anak sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat serta berguna untuk menambah wawasan anak sekolah sehingga dapat mengetahui dampak *misuse gadget*, dan mengetahui perubahan perilaku akibat *misuse gadget*.

b. Bagi Guru

Peneliti mengaharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai *misuse gadget* serta perubahan perilaku akibat *misuse gadget*, sehingga hasil dari gambaran tersebut dapat dijadikan dasar untuk guru melakukan rencana tindak lanjut pada anak sekolah.

c. Bagi Perawat

Harapannya, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai *misuse gadget* dan perubahan perilaku akibat *misuse gadget*, sehingga perawat dapat memberikan pengelolaan yang tepat seperti pemberian pendidikan kesehatan mengenai penggunaan *gadget* yang benar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai dasar untuk penelitian berikutnya agar dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya para peneliti yang akan melakukan

penelitian dibidang kesehatan yang berhubungan dengan kasus *misuse gadget* terhadap perubahan perilaku anak sekolah.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA