

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemajuan Teknologi memberikan dampak positif yaitu memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak, mempersingkat jarak, waktu dan memudahkan untuk mencari informasi (Lioni , 2014).

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Apabila *gadget* digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh negatif yaitu terhadap dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto 2014).

Anak-anak bisa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada gadget tersebut tanpa memikirkan dampak negatif yang lain. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai gadget. Bahkan orang tua mereka pun belum bisa mengoperasikan gadget yang dimilikinya (Ismanto & Onibala, 2015).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki banyak dampak negatif terhadap anak. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain dengan menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman lingkungannya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang (Warsiyah , 2014).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Lioni , 2014).

Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial. Peningkatan jumlah *gadget* serta cara berkomunikasi yang berubah serta memunculkan suatu kesenangan tetapi satu sisi menurunkan intensitas hubungan individu (Harfiyanto , 2015). Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget*, dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur tertentu. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika menggunakan *gadget*.

Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik

dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak (Warsiyah , 2014).

Pada tahun 2015 berkembangnya teknologi yang semakin pesat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Beberapa Negara yang penggunaan *gadget* terbesar yang pertama diantaranya Cina sebanyak 574.2 juta, USA sebanyak 184,2 juta, India sebanyak 167,9 juta, Rusia sebanyak 58,2 juta, Jepang sebanyak 57,4 juta, Indonesia sebanyak 52,2 juta dan Brazil sebanyak 48,6 juta. Data penggunaan *gadget* di atas menunjukkan perkembangan *gadget* yang sangat pesat. Daftar pengguna diberbagai Negara rata-rata mengalami peningkatan di setiap tahunnya (froyo.co.id)

Indonesia adalah Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Penggunaan *gadget* di Indonesia sudah sering dijumpai khususnya kota-kota besar di Indonesia adalah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Semarang. Jumlah pengguna *gadget* di Indonesia mencapai 30 juta lebih banyak dari jumlah total populasi. *Gadget* dikalangan anak pun sudah sangat familiar. Orang tua tidak dapat mengingkari *gadget* kerap dijadikan sebagai alat untuk peredam saat anak-anak mereka sedang rewel atau membiarkan ketika anak menghabiskan waktu mainnya dengan *gadget* dengan alasan agar mereka diam dan tidak menangis (bandungekspres.co.id)

Pada penelitian sebelumnya dilakukan Harfiyanto (2015) di Semarang didapatkan gambaran pola interaksi sosial siswa sekolah dasar lebih memilih menggunakan *gadget* dan memudahkan untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu yang menyebabkan siswa malas bertemu dengan siswa lain. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi lupa waktu. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yulia (2015) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak lebih senang bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, sulit diajak untuk berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon ketika orang tua mengajak berbicara. Menunjukkan perkembangan psikososial anak yang baik paling banyak yaitu sebanyak 56 orang dengan

persentase 58,9%, sedangkan untuk perkembangan psikososial anak yang buruk sebanyak 39 orang dengan persentase 41,1%.

Penelitian yang dilakukan oleh Widia (2015) di Potianak Selatan mengatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah dasar yaitu dari 55 orang yang mempunyai visus normal sebanyak 31 orang dengan presentase 56,4% dan penurunan 24 orang dengan presentase 43,6%.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Symantec tahun 2014 (dikutip pada Harian TI) didapati hasil bahwa pengguna smartphone sebesar 32% datang dari masyarakat Indonesia. Kemudian seiring dengan pengguna *gadget* jumlah anak yang menggunakan *gadget* tiap tahun juga terus meningkat. Terbukti dengan adanya survei yang dilakukan oleh lembaga survei The NPD Group, dengan melibatkan anak – anak yang menggunakan 10 peranti elektronik berbeda, termasuk pesawat televisi, ponsel dan komputer, didapatkan hasil bahwa anak – anak *gadget* mengalami kenaikan di tahun 2012 yakni sebesar 10%, dengan hasil 3% pada tahun 2011 kemudian melejit menjadi 13% pada tahun 2012. Angka ini diperkirakan akan terus meningkat dari tahun ke tahun. Survei tersebut menunjukkan jutaan anak mengalami kecanduan gadget pada anak – anak berumur setingkat Sekolah Dasar (SD) keatas telah menjadi pengguna aktif *gadget* (republika.co.id). Kemajuan teknologi *gadget* tentu dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, hal ini dikarenakan *gadget* tergolong sangat mudah didapat atau terjangkau oleh berbagai kalangan. Ironisnya anak-anak yang menjadi pengguna paling banyak (Yusmi, 2015).

Kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar di Jawa Barat. Bandung sudah menjadi kota dengan teknologi yang sudah maju terbukti dengan sudah terdapat banyak *hotspot* gratis yang dapat digunakan secara gratis oleh masyarakat. Selain itu Bandung merupakan kota pendidikan yang memiliki jumlah SD/MI Negeri dan Swasta berjumlah 1023 (<http://blogs.itb.ac.id/>).

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Soka 34 Bandung yang terletak di pusat kota Bandung dan salah satu sekolah terbaik dengan terakreditasi A data yang diperoleh dari pihak sekolah seluruh murid

berjumlah 370 dan terbagi kedalam kelas 1 berjumlah 60 murid, kelas 2 berjumlah 56 murid, kelas 3 berjumlah 60 murid, kelas 4 berjumlah 61 murid, kelas 5 berjumlah 70 murid dan kelas 6 berjumlah 63 murid. Pada tanggal 17 Maret 2016 dilakukan studi pendahuluan kepada 10 orang ibu didapatkan 7 orang mengatakan memberikan *handphone* pada anaknya dan membiarkan anak bermain lebih dari 2 jam sedangkan 3 orang ibu mengatakan tidak memberikan *handphone* karena belum saatnya anak bermain *handphone*. Hasil observasi pada saat itu terlihat banyak anak yang membawa gadget dan memainkannya di sekolah dan hasil wawancara dengan guru mengatakan ada saja anak yang memainkan *gadget* pada saat jam pelajaran sedang berlangsung.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 7-12 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran pengetahuan ibu tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di SD Negeri Soka 34 Bandung”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran pengetahuan ibu tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 7-12 tahun di SD Negeri Soka 34 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan agar dapat digunakan sebagai sumber informasi keperawatan khususnya bagi pengembangan ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi SD Negeri Soka 34

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan gadget pada siswa.

2) Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai informasi bagi mahasiswa di Program Studi Keperawatan UPI sehingga dapat menjadi langkah awal dalam merencanakan pemberian pendidikan dan penyuluhan tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar sebagai tindakan preventif dan promotif untuk mencegah dampak negatif akibat penggunaan gadget.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengalaman nyata dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dalam rangka mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan tema dampak penggunaan *gadget* pada anak.

1.5 Sistematika Penulisan Karya Tulis Ilmiah

Untuk mempermudah dalam penyusunan selanjutnya, maka penulis memberikan rancangan isi dan materi yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Merupakan uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Merupakan landasan teori yang digunakan dalam analisis temuan di lapangan dan uraian mengenai kerangka pemikiran penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Dalam bab ini akan diuraikan lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, partisipan, populasi, sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan

analisa data serta prosedur dan tahap-tahap penelitian mulai dari persiapan sampai penyusunan laporan akhir.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini membahas mengenai pengolahan atau analisis data serta pembahasan temuan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Bab ini membahas mengenai hasil analisis temuan. Selain itu, pada bab ini juga dibahas mengenai rekomendasi bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.