

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dan Informasi berkembang dengan pesat. Segala jenis informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui berbagai media teknologi (Mulyati & NRH, 2018). Salah satu perkembangan teknologi tersebut ialah *gadget*. Tuntutan zaman dan manfaat dari *gadget* membuat kebanyakan orang tua sudah memperkenalkan *gadget* kepada anak sejak usia dini (Indriyani dkk, 2018). *Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun anak-anak juga memiliki ketertarikan yang sama (Ramanda, 2018).

Menurut The Asian Parent Insights (2014), alasan orang tua mengizinkan anak menggunakan *gadget* adalah untuk memperkenalkan mereka terhadap teknologi, memberikan hiburan, dan membuat anak-anak menjadi lebih tenang. Selanjutnya, orang tua mengungkapkan anak kadang meminta untuk dibeli *gadget* atau kadang memaksa orang tua mereka untuk meminjamkan *gadget*. Namun, kenyataannya di kehidupan sehari-hari orang tua sendiri yang meminjamkan *gadget* kepada anak-anak saat orang tua merasa lelah atau saat orang tua ingin beristirahat (Radliya, Apriliya, & Zakiyyah, 2017).

Sikap orang tua mengatur pemakaian *gadget* terhadap anak akan mempengaruhi perilaku anak. Orang tua yang membiarkan anak menggunakan *gadget*, maka tingkat kecanduan *gadget* akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang berada di bawah kontrol orang tua

dan tidak membiarkan anak bermain *gadget* begitu saja (Park & Park, 2014). Sangat berbahaya apabila anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* hanya untuk sekedar bermain tanpa ada keperluan yang mendesak. Seiring dengan pemakaian *gadget* yang berlebihan, maka akan menimbulkan kecanduan yang membuat anak sulit lepas dari *gadget* (Ladika, 2018)

Berbagai macam dampak akibat penggunaan *gadget* bergantung terhadap kemudahan yang diberikan kepada penggunanya, terutama dikalangan masyarakat pada usia anak-anak dan remaja. Anak-anak usia 9-12 tahun yang telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari baik untuk hiburan maupun untuk berkomunikasi. Pada masa ini daya ingat anak semakin berkembang, mulai mampu membedakan kenyataan yang sesungguhnya, tidak lagi berfikir egosentris, mampu menilai dari sudut pandang orang lain, mulai mengembangkan ide kreatif dan keterampilannya serta anak mulai belajar mengenal lingkungan lebih luas (Ramadhani, Iswinarti, & Zulfiana, 2019).

Gadget memiliki pengaruh terhadap kehidupan anak. Anak mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi, tidak peduli dengan lingkungan, penurunan konsentrasi dan menganalisa masalah, memicu gangguan tidur, mata kering, nyeri punggung, obesitas akibat kurang gerak, gangguan emosi dan psikosomatis pada anak (Sunita & Mayasari, 2018).

Gadget memiliki risiko merusak kesehatan seperti ketegangan berlebihan dan kegembiraan, depresi, gangguan tidur dan pornografi, hingga dampak

lebih lanjut adalah mempengaruhi kualitas sumber daya manusia (Neherta, Valencya, & Hernanda, 2018). Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat membuat anak kurang tidur atau mengalami gangguan tidur, kelelahan fisik, terganggunya aktivitas belajar siswa sehingga mempengaruhi prestasi akademik siswa (Agesti, Fitriyarsi, Armini, & Yusuf, 2019)

Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak pada anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan serta nilai-nilai moral. Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian serta terjadinya hiperaktivitas pada anak (Setianingsih, Amila Wahyuni, & Firiana Noor, 2018)

Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa penggunaa *gadget* memberikan rasa menyenangkan, menimbulkan kecemasan dan stress saat tidak menggunakan *gadget*. Semakin tinggi kontrol individu maka kecanduan *gadget* semakin rendah, sebaliknya semakin rendah control individu maka kecanduan *gadget* semakin tinggi (Mulyati & NRH, 2018)

Menurut Pitaloka dalam Pramana (2018) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak akan menjadikan kontrol diri anak tersebut rendah. Anak akan jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, cenderung berperilaku agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat orang tua cemas.

Berdasarkan survey The Asian Parent Insights (2014) terhadap 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia dari 3.917 anak berusia 3-8 tahun dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara memiliki *gadget*. sebanyak 98% anak usia 3-8 tahun menggunakan *gadget*. Sebanyak 67% menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% menggunakan *gadget* milik pribadi.

Data Kominfo dan UNICEF menyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan kelima besar pemakai *gadget* di dunia pada tahun 2014, dilihat dari jenis usia persentase tertinggi pada anak dan remaja sebanyak 79,5%. Sebanyak 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengatakan dihubungi oleh orang tidak dikenal, dan 28% anak mengalami penipuan (Ismiati, 2019).

Di Sumatera Barat khususnya di Kota Padang penggunaan *gadget* telah menjangkau ke berbagai kalangan usia, dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Penggunaan *gadget* tidak hanya ditemui di lingkungan rumah, namun di lingkungan sekolah, tempat umum hingga pusat perbelanjaan. Berdasarkan data Statistik Telekomunikasi Indonesia (2017) di Sumatera Barat, 59,44% penduduk memiliki/menguasai *gadget*. Sebanyak 29,63% diantaranya merupakan penduduk usia 5 tahun keatas dan pernah mengakses internet. Dari jenis perangkat yang paling sering digunakan, *gadget* menduduki posisi teratas sebanyak 86,02%, laptop 31,06%, komputer 28,95%, dan media lainnya 0,65%.

Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam menggunakan *gadget* ada dua faktor yakni faktor internal meliputi diri anak itu sendiri dan faktor eksternal yang meliputi keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Wulandari, 2018). Keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak, anak akan dibentuk kekebalannya terhadap pengaruh negatif dan agar mampu menolak serta menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya, maka orang tua sebagai model percontohan bagi anaknya. Semakin sering anak menyaksikan orang tua menggunakan *gadget*, maka semakin besar pula ketertarikan anak untuk menggunakan *gadget* (Alia, 2018).

Penggunaan *gadget* harus mendapatkan pengawasan dari orang tua karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mendatangkan dampak buruk bagi anak (Prasetyaningsih, 2017). Pendampingan dari orang tua untuk mengarahkan penggunaan *gadget* sesuai tumbuh kembang anak sangat diperlukan untuk meminimalisir pengaruh negatif penggunaan *gadget* serta orang tua harus mampu memahami penggunaan *gadget* yang tepat dan baik bagi anak (Warisyah, 2015).

Dalam sebuah penelitian didapatkan adanya hubungan antara hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua yang menghadapi anak dalam menggunakan *gadget* harus mampu membagi waktu penggunaan *gadget* pada anak dan meningkatkan pengetahuan orang tua tentang dampak negatif *gadget* pada anak (Farizal, 2018). Pengetahuan dan pemahaman orang tua terhadap bahaya *gadget*

sangat berdampak pada pengambilan keputusan orang tua dalam memberikan *gadget* kepada anak (Widiastuti, 2016).

Menurut Lani (2019) bahwa sebagian sikap orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar memiliki sikap negatif. Sikap negatif atau ketidakpedulian terhadap batas penggunaan *gadget* terhadap anak akan menjadikan penggunaan *gadget* semakin tinggi sehingga akan meningkatkan risiko dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Pengetahuan pada seseorang diterima oleh indra. Mata adalah indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak. Pendidikan kesehatan dapat diberikan melalui *visual aids*, *audio aids*, dan *audiovisual* (Notoatmodjo, 2014). Untuk mempermudah menyampaikan informasi dan penerimaan informasi kesehatan saat melakukan pendidikan kesehatan dapat digunakan alat-alat visual seperti leaflet, buku bergambar, poster, spanduk, video dan film yang dapat membantu menstimulasi indera mata dalam proses penerimaan pesan (Notoatmodjo, 2014).

Penelitian Sumiyati (2018), menunjukkan penyuluhan kesehatan melalui media lembar balik dan *leaflet* meningkatkan pengetahuan dan sikap ibu balita tentang TB paru pada anak. Hasil penelitian oleh Yunita (2016) mengungkapkan bahwa tingkat efektifitas metode ceramah memiliki efek yang besar dalam meningkatkan pengetahuan ibu dalam penanganan diare pada balita di Depok.

Berbagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan orang tua terhadap penggunaan *gadget* juga telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Thamrin dkk (2018) dengan pemberian edukasi melalui *workshop* terhadap orang tua siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Hariyadi (2017) yakni pemberian informasi melalui intervensi gabungan metode ceramah, modul dan leaflet terhadap pengetahuan kader posyandu dan pengurus PKK tentang penggunaan *gadget* yang aman pada anak balita.

Sumatera Barat khususnya di Kota Padang upaya untuk menurunkan dampak *gadget* juga sudah pernah dilakukan yaitu melalui media promosi kesehatan pada siswa SDN 01 Sawahan Padang (Syafrawati, 2017).

Survey awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 November 2019 di SDN 11 Lubuk Buaya. Berdasarkan wawancara peneliti bersama wakil kepala sekolah mengatakan bahwa sudah menerapkan peraturan bagi siswa mereka untuk tidak membawa *handphone* ke sekolah, bagi siswa yang kedapatan atau ketahuan melanggar maka *handphone* akan diambil pihak sekolah dan orangtua murid akan dipanggil ke sekolah, namun setelah diterapkannya aturan tersebut masih saja ditemukan beberapa siswa membawa *gadget* ke sekolah. Wawancara dengan salah seorang guru kelas lima di SDN 11 Lubuk Buaya mengungkapkan perilaku murid-murid saat ini yang terlalu banyak menggunakan *gadget* di rumah sehingga murid kadang tampak tidak fokus belajar di kelas. Sesama murid kadang asyik membicarakan tentang tokoh-tokoh yang ada di dalam *games* yang mereka mainkan.

Di SDN 11 Lubuk Buaya siswanya tampak antusias dan tertarik berbicara soal *gadget* karena pada umumnya mereka sudah kenal dan pernah menggunakannya. Dari 15 orang siswa yang diberi pertanyaan tentang *gadget*, 8 orang dari siswa tersebut sudah mengenal dan menggunakan *handphone*, *tablet*, dan komputer di rumah. 6 orang siswa menunjuk sudah memiliki *handphone* sebagai barang pribadi dan 8 dari mereka ada yang memakai milik orang tua. Diantara mereka hanya 1 orang siswa yang tidak memiliki dan tidak diizinkan menggunakan *gadget* oleh orang tuanya. Dengan *gadget* siswa suka bermain *games*, membuka aplikasi youtube, bahkan ada 2 orang siswa mengaku sudah memiliki akun media sosial seperti *facebook* dan *instagram*.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama 4 orang wali murid yang saat itu juga berada di sekolah. Alasan orang tua mengizinkan anak untuk bisa menggunakan *gadget* adalah agar mudah menghubungi mereka di saat jam pulang sekolah dan menanyakan keberadaan anaknya. Salah seorang wali murid mengatakan memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar bagi anak seperti belajar bahasa inggris, belajar membaca dan belajar berhitung. Sebagian dari wali murid membebaskan penggunaan *gadget* bagi anak di hari-hari sekolah. Namun, beberapa dari wali murid mengungkapkan mereka jarang ikut terlibat bermain *gadget* bersama anak, juga tidak menerapkan batasan waktu penggunaan *gadget* terhadap anak di rumah. Pengakuan salah seorang wali murid, sepulang sekolah anak langsung mencari *hp* dan mulai sibuk dengan permainan di *hp* mereka atau bermain bersama teman-temannya dan masing-masing anak memegang *gadget*.

Berdasarkan fenomena yang peneliti dapatkan tentang pengetahuan dan sikap orang tua mengenai penggunaan *gadget*, beberapa dari orang tua masih mengizinkan anak memakai *gadget* meskipun mereka mengetahui beberapa dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* serta melihat sikap anak-anak pada saat sekarang dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari yang dirasa cenderung berlebihan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* agar anak-anak dapat menggunakan *gadget* dalam batas wajar serta digunakan dalam hal yang bermanfaat bagi mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian, yaitu : “Apakah ada pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak di SDN 11 Lubuk Buaya ?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membuktikan ada pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak di SDN 11 Lubuk Buaya Kota Padang Tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah :

- a. Diketahui rata-rata pengetahuan orang tua siswa SDN 11 Lubuk Buaya tentang penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.
- b. Diketahui rata-rata sikap orang tua siswa SDN 11 Lubuk Buaya tentang penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.
- c. Diketahui pengaruh pendidikan kesehatan terhadap rata-rata pengetahuan dan sikap siswa SDN 11 Lubuk Buaya terhadap dampak penggunaan *gadget* setelah dilakukan intervensi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Responden

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada responden tentang penggunaan *gadget* agar terhindar dari pengaruh buruk *gadget*. Serta melalui pengetahuan dan sikap yang dimiliki dapat menggunakan *gadget* secara tepat dan bijak dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Institusi Keperawatan

Diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa keperawatan dalam memberikan informasi tentang bahaya kecanduan *gadget* serta dampaknya yang ditimbulkan baik dari dilihat dari segi positif maupun segi negatif sehingga tenaga kesehatan dapat memberikan pendidikan kesehatan dan kesadaran para pengguna *gadget*.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai informasi untuk mengenali bahaya kecanduan *gadget* pada siswa didik karena juga akan mempengaruhi kualitas peserta didik dan hasil belajar siswa di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Untuk menambawah wawasan pengetahuan dan masukan bagi peneliti selanjutnya serta pembanding untuk pengemban penelitian sejenis.

