

**HUBUNGAN JENIS DAN DURASI PENGGUNAAN GADGET
DENGAN PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS 3 DAN 4 DI SDN
BELITUNG SELATAN 5 BANJARMASIN**

SKRIPSI



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat kelulusan
Pada Program Studi S.1 Keperawatan**

Oleh :

TRI LESTARI

NPM. 2314201210029

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI S.1 KEPERAWATAN
BANJARMASIN**

2024

**HUBUNGAN JENIS DAN DURASI PENGGUNAAN GADGET
DENGAN PERUBAHAN EMOSIONAL PADA ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS 3 DAN 4 DI SDN
BELITUNG SELATAN 5 BANJARMASIN**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat kelulusan
Pada Program Studi S.1 Keperawatan

Oleh :
TRI LESTARI
NPM. 2314201210029

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI S.1 KEPERAWATAN
BANJARMASIN
2024

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat, seiring perkembangan zaman tersebut menghasilkan beragam aplikasi media sosial yang sering berubah setiap harinya, salah satu yang banyak digunakan untuk media sosial adalah gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, diantaranya smartphone, iphone, handphone, netbook, tablet dan perangkat lain sejenisnya (Rozalia,2017).

Perkembangan yang saat ini tidak dapat dihilangkan. Aspek kehidupan masyarakat umum dipengaruhi oleh perubahan, termasuk ekonomi, kemasyarakatan dan teknologi. Situasi seperti ini cukup lazim karena memang sebagian besar masyarakat memanfaatkan berbagai bentuk perkembangan teknologi. Mulanya fitur yang dapat digunakan pada gadget hanya sekedar mengirim pesan dan telpon. Apalagi sekarang didukung dengan sistem belajar daring atau online, anak-anak dituntut belajar melalui gadget (Anggraini,2019).

Gadget tidak saja digunakan oleh orang dewasa (berumur 22 tahun ke atas) akan tetapi digunakan oleh remaja (berumur 12-21 tahun) juga tidak ketinggalan anak-anak (yang masih berusia 7-11 tahun). Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia terdapat 768 ribu anak usia Sekolah Dasar di indonesia yang menggunakan gadget (Kominfo,2018). Sesuai trend saat ini, semakin banyak siswa di Sekolah Dasar dan Menengah yang menggunakan gadget. Bagi mereka gadget tidak hanya sekedar perangkat elektronik untuk keperluan informasi, tetapi juga untuk keperluan pembelajaran. Bahkan dijadikan perangkat untuk bermain.

World Health Organization (WHO) mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah berada di usia 7-14 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 7-14 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk *youtube* dan *game* daring (WHO, 2019).

Gadget memiliki keunikan dalam fitur – fitur yang di tampilkannya dan seringkali memudahkan anak – anak dalam menggunakan, anak lebih praktis dalam mencari suatu informasi terutama dalam hal belajar atau bermain (Marpaung,2018).

Perkembangan seseorang merupakan sebuah integrasi dan proses biologis, koqnitif sosial, emosional. Yang dimana semua aspek tersebut akan saling melengkapi serta terhubung dan juga mempengaruhi satu dengan yang lain. Salah satu aspek itu adalah aspek emosional, emosional adalah sebuah perasaan yang sering diperlihatkan kepada seseorang serta sebuah kejadian yang pernah dilakukan. Berbeda-beda emosi termasuk dari adanya perasaan bahagia yang pernah dilakukan, perasaan marah terhadap seseorang, serta perasaan takut terhadap sesuatu.

Karakteristik anak yang bisa dikatakan kecanduan gadget yaitu cemas, marah, gelisah, hingga mengamuk pada saat gadget nya tidak berfungsi atau diambil, kesulitan berkonsentrasi karena fokus dan terforsir pada layar gadget, malas untuk berinteraksi, beraktivitas, menggunakan gadget yang berlebihan mengakibatkan lupa waktu, tugas sekolah tidak dikerjakan, (Sofiana et al,2022).

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada, menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget, sementara anak 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, 2 jam untuk anak 6-18 tahun, namun faktanya anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah

yang direkomendasikan. Banyak jenis video games dan fitur-fitur yang menunjukkan adegan kekerasan, anak bisa belajar meniru dan mempraktekannya di kehidupan sehari-hari, anak yang terpapar tayangan tersebut di gadget mereka beresiko untuk menjadi agresif dan pemarah (Kompas, 2014).

Menurut Adib dan Setianingsih pada penelitiannya yang menyatakan bahwa durasi dalam menggunakan gadget yang terlalu lama mempengaruhi hormon dopamin yang berlebihan dan mengganggu kematangan fungsi prefrontal kortek yang mengatur emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya (Adib, 2021; Setianingsih, 2018).

Tanda - tanda anak kecanduan gadget yang meliputi: malas beraktivitas, menceritakan kehebatan gadget terus menerus, cenderung mengabaikan perintah orang tua, gampang emosional, bersikap individualis (Pebriana, 2017).

Seorang anak akan lebih mandiri dan tidak terlalu bergantung lingkungan sekitarnya, menghabiskan waktu dengan waktu gadget akan berdampak buruk seperti emosional, menjadi pemberontak karena diganggu pada saat asyik bermain game, makan disuapi, malas untuk mengerjakan tugas rutinitas kegiatan sehari – hari, lebih mengkhawatirkan lagi, apabila mereka tidak melihat kanan kiri atau tidak peduli dengan orang sekitar, apalagi menyapa orang yang lebih tua (Chusna, 2017).

Penelitian Hasanah (2017) menyatakan bahwa dampak negatif gadget terkait juga dengan risiko cybercrime. Laporan *Norton Online Family Report* (2010) pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% persen anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal,

dan 28 persen anak pernah mengalami penipuan. Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, bullying, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak.

Hasil observasi lain interaksi yang masif dengan gadget adalah aspek perilaku sosial. Pengamatan yang dilakukan Dewi dan Munawar menjelaskan bahwa dampak negatif yang sering muncul adalah perilaku yang cenderung agresif karena meniru tokoh-tokoh superhero, sulit tidur, mimpi buruk dan kelelahan saat bangun. Saat anak di lingkungan sekolah, biasanya pengaruh teman lebih kuat dibandingkan guru atau orang tua (Dewi & Rachmaniar, 2017; Munawar & Juhri, 2018).

Menurut hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan Wahyono & Khotimah (2021) menemukan anak usia sekolah dasar yang berusia 10 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya baik dari segi fisik, kognitif, emosional, kreatifitas bahasa dan komunikasi. Anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar sering menggunakan gadget sehingga akan memberikan dampak negatif bagi anak jika penggunaannya secara berlebihan, seperti anak menjadi tidak peduli atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Pada umumnya anak akan menangis dan marah ketika gadget di ambil orang tuanya, semenjak mengenal gadget anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sartika (2018) dengan judul hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan mental anak usia sekolah. Hasil penelitiannya ditemukan penggunaan *gadget* yang sering pada anak lebih beresiko dapat membuat perkembangan emosional dan mental anak menjadi semakin buruk karena durasi bermain

gadget yang lama dapat membuat otak anak menjadi tidak fokus terhadap hal-hal sekitar selain dengan *gadget* dan fitur-fitur di dalamnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sofiana Nur Afidah, et al (2020) tentang dampak *gadget* pada perkembangan Emosional dan kognitif siswa kelas IV Sekolah dasar pada observasi tampak orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* sesuka hatinya, dan sering anak mempunyai *gadget* sendiri dengan alasan untuk mempermudah dalam pembelajaran online, tetapi kenyataan anak menggunakan *gadget* tidak pada fungsinya (Maulina et al, 2020).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) dengan judul penelitian pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosi anak. Penggunaan *gadget* ini mempunyai pengaruh terhadap perkembangan emosi, disebabkan pemakaian *gadget* ini akan menyebabkan anak memiliki kecanduan. Semakin anak sering bermain *gadget* maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Sehingga dalam mengurangi pengaruh yang timbul ketika anak bermain *gadget* ini maka diperlukan peran orang tua dalam membimbing anak. Orang tua juga perlu memberikan batasan anak dari *gadget* dan permainan online, karena *gadget* dan permainan online ini akan menyebabkan emosi yang tidak stabil bagi anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purboyono & Zulfikar Riska tentang Dampak *gadget* pada anak-anak TPA Al Quran Darul Fathi Banjarmasin Utara HKS 2019 juga menyebutkan bahwa dampak penggunaan *gadget* seperti HP atau smartphone yang tidak bijak pada anak-anak akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan fisik dan perilakunya.

Dari informasi yang diperoleh bahwa memang sering siswa SDN Belitung Selatan 5 ini kedapatan membawa handphone kesekolah untuk bermain game online ataupun bermain aplikasi hiburan di luar ataupun di jam belajar, maka dari itu pihak sekolah sering melakukan tindakan razia, bagi siswa yang membawa handphone dan sejenisnya akan dikenakan sanksi ringan dari pihak sekolah.

Gadget juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Sebagai contoh dengan seringnya anak menonton video tutorial membuat kerajinan tangan, maka si anak dengan mudah menirukan apa yang dilakukan oleh orang yang ada di video tersebut (Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam, 2021)

Keuntungan dari pengguna gadget adalah menambah pengetahuan yang diperoleh dari berbagai bidang seperti : pendidikan berfungsi sebagai alat untuk belajar, memperluas pengetahuan siswa (sayyinah et.al, 2021). Pola penggunaan gadget yang memungkinkan adalah penggunaan tinggi yaitu dengan penggunaan lebih dari 3 jam sehari, penggunaan sedang yaitu intensitas penggunaan kurang lebih dari 3 jam sehari, penggunaan rendah yaitu intensitas penggunaan kurang dari 3 jam sehari (Saniyyah, 2021).

Orang tua mempunyai pendekatan yang berbeda-beda dalam membesarkan anak mereka, termasuk cara terbaik untuk mendukung mereka saat menggunakan teknologi.

Oleh karena itu peran orang tua, dan pendidik harus bekerja sama mengurangi dampak negatif pada anak yang bermain gadget, serta mengurangi jumlah waktu, menjadwalkan atau membagi waktu saat bermain. Bagi orang tua membangun komunikasi yang baik ciptakan

suasana yang menyenangkan dan pastikan kontrol yang tepat (Syahrani, 2018).

Penerapan beberapa metode tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak negatif terhadap perkembangan emosional. Khusus untuk siswa sekolah dasar (Paremeswari, 2021).

Berdasarkan uraian di atas banyak permasalahan yang dialami oleh anak-anak khususnya pada anak usia sekolah dasar yang cenderung banyak menggunakan gadget dalam hal ini mempengaruhi emosionalnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Hubungan Penggunaan Gadget terhadap perubahan emosional pada anak di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin. Hal tersebut perlu dilakukan karena banyak anak-anak yang sudah menggunakan gadget sampai lupa waktu dan mengalami perubahan perilaku pada emosional anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada hubungan antara penggunaan gadget dan perubahan emosional pada anak usia sekolah dasar di Sekolah Dasar SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perubahan emosional pada anak usia sekolah dasar di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1.3.2.1 Mengetahui gambaran jenis penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin.
- 1.3.2.2 Mengetahui gambaran tingkat durasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin.
- 1.3.2.3 Mengetahui perubahan emosional pada anak dalam penggunaan gadget di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin.
- 1.3.2.4 Menganalisa hubungan jenis penggunaan gadget dengan perubahan emosional pada anak sekolah dasar di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin
- 1.3.2.5 Menganalisa hubungan durasi penggunaan gadget dengan perubahan emosional pada anak sekolah dasar di SDN Belitung Selatan 5 Banjarmasin

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini adalah;

1.4.1 Bagi orang tua

Berkembangnya zaman dan teknologi serta fenomena gadget orang tua harus terlibat dalam mengontrol anak-anak mereka dengan membatasi waktu mereka dengan komputer atau perangkat lainnya seperti gadget.

1.4.2 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang hubungan antara penggunaan gadget dengan pengaruh emosional anak

1.4.3 Bagi anak

Materi tersebut memberikan informasi tentang dampak penggunaan gadget membantu anak-anak memahami bahaya bermain gadget.

1.5 Penelitian Terkait

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

Tabel 1.1 Penelitian Terkait

No	Nama	Judul	Populasi & sampel	Jenis Penelitian	Variabel Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Sofiana nur afidah, fina fakhriyah dan ika oktavianti, 2020	Dampak gadget pada perkembangan emosional dan koqnitif siswa kelas IV sekolah dasar	Siswa kelas IV dan orang tua	Penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi	Variabel dependent: intensitas penggunaan gadget, fitur – fitur yang digunakan Variabel independent : tingkat perkembangan emosional dan tingkat perkembangan koqnitif	Variabel peneliti adalah perubahan emosional
2	Sartika, 2018	Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan mental anak usia sekolah	Siswa kelas IV	Penelitian kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara	Variabel dependent: durasi penggunaan gadget. Variabel independent: tingkat perkembangan emosional dan perubahan mental	Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa dari kelas 3 - 4
3	Triana lestari, 2021	Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional anak	Anak – anak umur dibawah 12 tahun	Penelitian kualitatif dengan teknik observasi	Variabel dependent: intensitas penggunaan gadget Variabel independent: tingkat emosional	Teknik peneliti adalah kuesioner
4	Sanniyah, 2021	Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak	6 anak dan orang tua	Penelitian kualitatif, observasi, wawancara	Variabel dependent: intensitas dan aplikasi yang digunakan Variabel independent: gangguan perilaku sosial	Variabel peneliti adalah perubahan emosional