

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk lebih teliti dalam memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game* (Rizki Fauzan et al., 2021). Menurut hasanah *gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Zaman yang modern seperti saat ini *gadget* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit untuk dipisahkan dari *gadget*, dengan *gadget* anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya (Oktaviani et al., 2021).

Kecanduan *gadget* maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunanya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang mengganggunya. Kecanduan *gadget* dan internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Beberapa fenomena saat ini *gadget* yang digunakan baik didalam maupun diluar negeri juga menjadi issue hangat yang sering diperbincangkan. Beberapa kasus tentang kecanduan *gadget* pada anak usia dini salah satunya adalah yang terjadi di Inggris terdapat seorang anak perempuan berusia 4 tahun yang harus menjalani perawatan dari psikiater karena kecanduan Ipad. Berdasarkan berita tersebut juga diketahui 50% orang tua di Inggris mengizinkan anaknya menggunakan *gadget* hingga 4 jam perharinya (Mutiara, 2020).

Dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan masalah pada perkembangan sosial serta emosional pada anak. Dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan tersebut

antara lain anak akan menjadi pribadi yang lebih tertutup, gangguan pada tidurnya, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, serta ancaman cyberbullying (Iswidharmanjaya, 2014 dalam Mutiara, 2020).

Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah (10.9%), kemudian Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2- 9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0-16,4% (Kusuma Rini & Huriah, 2020). Menurut data yang di dapat UNICEF 2014 sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan, di Indonesia terdapat 80% responden yang merupakan pengguna internet dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahteranya 13% sedangkan mereka yang tinggal di daerah pedesaan dan kurang sejahtera menyumbang jumlah 87% (Rizki Fauzan et al., 2021).

Menurut Mutiara tahun 2020, Prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia prasekolah cukup tinggi. Nasional Institute of Mental Health (NIMH) menyebutkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada anak usia sekolah sekitar 10-15% di dunia (KMHO, 2019). Laporan Riskesdas Indonesia Tahun 2018 menyebutkan bahwa angka gangguan mental emosional di Indonesia sebesar 9,6%. Angka tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil tahun 2013 yaitu sebesar 6,0%. World Health Organisation (WHO) tahun 2017 melaporkan bahwa di seluruh dunia, 10-20% anak-anak dan remaja mengalami kondisi kesehatan mental, seperti epilepsi masa kanak-kanak, cacat perkembangan, depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Sebanyak 5-25% dari anakanak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan

berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11- 15%, gangguan perilaku 9-15% (Agustin et al., 2022).

Menurut Direktur Jendral informasi dan komunikasi dan informatika pada tahun 2015 pengguna posel di tanah air di perkirakan ada 270 juta gadget digunakan oleh penduduk Indonesia yang sudah melebihi Indonesia yang hanya sekitar 250 juta jiwa, sedangkan pengguna gadget di Indonesia di dominasi oleh anak-anak sebesar 80% (kemenkominfo, 2014). Untuk data tahun 2017 jumlah pengguna internet telah mencapai 143, 26 juta jiwa atau setara dengan 54, 68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10. 56 juta jiwa dari hasil survey pada tahun 2016. Demikian di umumkan asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) setelah melakukan 3ating penetrasi dan pelaku pengguna internet di Indonesia (Rizki Fauzan et al., 2021).

Menurut penelitian Moh. Rizki Fauzan dkk, terdapat 28 anak (54,9%) yang terdampak negatif dalam penggunaan gadget salah satunya terhadap kesehatan mental. Menurut studi pendahuluan terhadap 10 orang siswa di dapatkan data dari 10 orang siswa terdapat 7 (70%) siswa dengan durasi penggunaan gadget lebih dari 2 jam/hari dimana siswa tersebut mengatakan sering melalaikan tugas yang diberikan ketika sedang bermain gadget dan kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya, sedangkan 3 (30%) siswa dengan durasi penggunaan gadget kurang dari 2 jam/hari dimana siswa tersebut mengatakan masih sering bersosialisasi dengan teman sebayanya dan juga lebih mengutamakan tugas dari pada bermain gadget.

Menurut Chusna 2017, dampak dari terbukanya jaringan akses internet dalam gadget yang dapat meperlihatkan segala macam hal yang semestinya tidak boleh dilihat oleh anak-anak, sehingga banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa untuk berinteraksi dengan orang sekitarnya, hal itu dapat berdampak pada psikologis anak terutama pada status emosional, krisis percaya diri juga dapat mempengaruhi pada perkembangan fisik anak. Dengan begitu penggunaan gadget yang

berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan dapat mengakibatkan ketergantungan atau kecanduan pada anak untuk dapat melakukan suatu hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri (Agustin et al., 2022).

Boleh saja anak diberikan gadget sebagai media pembelajaran dan membangun kreativitas anak, hanya saja intensitas penggunaan gadget juga perlu diperhatikan orang tua dalam memberikan gadget kepada anaknya. Menurut Sari dan Mitsalia 2016, pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam/hari. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 1 hingga 2 jam akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 1-2 jam/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 1 jam/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Widya, 2020).

Semakin meningkatnya aksesibilitas dan kecanggihan teknologi membuat anak-anak semakin rentan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan, yang berpotensi berdampak negatif terhadap kesehatan mental mereka. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk menjelajahi dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan mental anak usia sekolah di MI Miftahul Huda . Faktor-faktor seperti durasi penggunaan gadget, jenis konten yang dikonsumsi, dan interaksi sosial yang terjadi secara online menjadi fokus penelitian untuk memahami lebih dalam tentang dampak negatif yang mungkin terjadi, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan landasan bagi pengembangan intervensi yang tepat guna untuk membantu anak-anak dan komunitas sekolah dalam menghadapi tantangan penggunaan gadget yang berlebihan.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Emosional Anak Usia Sekolah Kelas 5 Dan 6 Di MI Miftahul Huda?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Dapat menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah di MI Miftahul Huda.
- b. Mengidentifikasi tingkat kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.
- c. Menganalisa pengaruh antara penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di MI Miftahul Huda.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik ataupun orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan gadget.

2. Bagi pendidik

penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait perkembangan perilaku peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan gadget.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.

4. Bagi Institusi Pendidikan

penelitian ini diharapkan guru-guru bisa berperan aktif dalam memberitahukan kepada orang tua dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan anak untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Agar bisa saling menjaga sehingga anak tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan



E. Keaslian Penelitian

Pada penelitian sebelumnya ada beberapa perbedaan dengan penelitian penulis diantaranya dari jurnal.

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Nama peneliti, tahun	Judul	Nama Jurnal	Variable		Metode Penelitian	Desain Sampling	Hasil
				Independent	Dependent			
1.	Moh. Rizki Fauzan, Ake Royke Calvin Langingi, Fernando M. Mongkau, Finni Fitria Tumiwa, Hairil Akbar (2021)	Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah Di Desa Dulangon	Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research	Peran Keluarga	Dampak negative penggunaan gadget pada Kesehatan mental	Metode penelitian ini adalah kualitatif	Deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia sekolah di Desa Dulangon Kecamatan Lolak yang telah di buktikan secara statistik dengan uji statistik chi-square

								= 0.000 yang berarti p value < 0.05. maka dapat di simpulkan bahwa Ho di tolak dan Ha di terima dimana hubungan tersebut terdapat korelasi negatif yang signifikan itu dapat dilihat bahwa semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan gadget.
2.	Sri Oktaviani, Dewi Wulandari, Triana Mirasari (2021)	Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak	Jurnal Ilmiah Stethoscope	Durasi penggunaan gadget smartphone	Kesehatan mental anak	Metode penelitian ini adalah kuantitatif	observasional analitik dengan menggunakan pendekatan cross sectional	Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget berkorelasi signifikan dengan kesehatan mental anak dengan nilai koefisien korelasi 0.836

		Usia 4-5 Tahun di Desa Pablengan						(p=0,001). Terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan gadget smartphone dengan kesehatan mental anak usia 4- 5 tahun di desa Pablengan.
3.	Listia Dwi Febriati, Afroh Fauziah (2020)	Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Yogyakarta	The Shine Cahaya Dunia Kebidanan	Intensitas Penggunaan Gadget	Sosial Emosional Anak	Metode penelitian ini adalah kualitatif	Studi kasus dengan pendekatan kualitatif	Intensitas rata-rata penggunaan gadget lebih dari satu jam per hari, sosial emosional anak seperti anak marah, emosi saat diminta berhenti menggunakan HP. Intensitas penggunaan gadget memberikan pengaruh pada perkembangan sosial

								emosional anak seperti anak yang suka marah, membanting dan egois/ tidak mau mengalah.
--	--	--	--	--	--	--	--	--

