

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dunia maju dengan sangat pesat. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting saat ini. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kemampuan penggunanya. Gagdet merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi saat ini (Pebriana, 2017). Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Terdapat beberapa kategori gadget, antara lain smartphone, laptop, tablet, kamera dan komputer. Tetapi orang sering dan senang menggunakan smartphone, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana serta dapat membantu berkomunikasi dengan jarak yang jauh (Farida, *et al.*, 2021).

Gadget memiliki fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan manusia, yang memudahkan dalam bekerja maupun belajar, terutama pada kalangan pelajar dan mahasiswa yang harus mahir memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat diakses oleh gadget (Farida, *et al.*, 2021). Gadget tidak hanya digunakan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa (usia 21-59 tahun) atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga digunakan oleh anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya gadget bukan barang asing untuk anak usia 3-6 tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016).

Penggunaan gadget pada anak rata-rata menghabiskan waktu selama 8 jam sehari. Anak yang menggunakan gadget berlebihan lebih sering mengabaikan lingkungan sekitarnya, dan lebih memilih memainkan gadgetnya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di tempat bermain atau di lingkungannya (Nirwana, *et al.*, 2018; Wilmer, *et al.*, 2017; Suhana, 2018). Anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget seperti smartphone, tablet, komputer, televisi, Xbox, Playstation dan sebagainya untuk main game, menonton film, chatting dengan teman, mendengarkan lagu dan browsing di internet (Zati *et al*, 2019).

Penggunaan gadget pada anak mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan. Dampak negatif terhadap psikologis anak adalah anak-anak menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, ancaman *cyberbullying* dan anak akan menikmati dunia yang ada di gadget tersebut sehingga melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran maupun dengan anggota keluarganya, sedangkan dampak terhadap kesehatan adalah kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, terpapar radiasi, dan gangguan tidur. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap perkembangan pertumbuhan anak dan kesehatan anak (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

Penggunaan gadget yang terus menerus juga dapat menyebabkan terjadinya *gadget addicted* atau kecanduan gadget. Tidak dapat dipungkiri bahwa kasus kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi (Zakaria, 2019). Kecanduan gadget ditandai dengan

perilaku anak yang tidak mau lepas dengan gadget yang dimilikinya, depresi, hipertantrum dan emosi yang tidak terkendali jika tidak memegang gadget (Sutisna *et al.*, 2020).

Jumlah kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. 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%, Filifina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0- 16,4% (Lau *et al.*, 2017). Penggunaan gadget pada anak di Indonesia terjadi peningkatan setiap tahunnya yaitu sebanyak 38% pada tahun 2011, 72% pada tahun 2015, dan kembali meningkat menjadi 80% pada tahun 2015 (Putri, 2019). Di Indonesia sendiri penggunaan gadget didominasi oleh remaja. Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat angka pertumbuhan pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, meningkat pada tahun 2014 mencapai 83,7 juta orang (Diarti & Sutrinngsih, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan Prizki1 & Syska (2020) di SMK Negeri 1 Lahat sebagian besar siswa kecanduan gadget berada pada kategori tinggi (56,66%), katagori sedang (23,33%), kategori rendah (16,66%) dan sangat rendah (3,33%). Menurut Saputra (2016) di Indonesia kecanduan internet pada remaja sebesar 42,4%. Pada keseluruhan remaja yang menggunakan internet, 70% diantaranya mengakses internet untuk hal-hal negatif seperti *cybercrime*, *cyberporn*, dan game online dengan penggunaan lebih dari 3 jam perhari.

Kecanduan internet juga dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur serta menimbulkan masalah psikologis dan sosial seperti penurunan daya ingat, *euforia* saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila *offline* (Maulida and Sari, 2017).

Hasil studi pendahuluan di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap, jumlah anak keseluruhan yang bersekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap berjumlah 289 siswa yang terdiri dari kelas 1 sejumlah 40 orang, kelas 2 sejumlah 39 orang, kelas 3 sejumlah 64 orang, kelas 4 sejumlah 48 orang, kelas 5 sejumlah 46 orang, dan kelas 6 adalah sebanyak 52 orang. Saat dilakukan penelitian pendahuluan banyak sekali dampak penggunaan gadget terhadap siswa di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap. Guru wali kelas juga mengatakan banyak siswa yang gaya bicaranya suka mengikuti video yang mereka lihat, siswa yang tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan siswa berbicara dengan temannya membahas terkait game online dan siswa yang tertidur dikelas karena begadang bermain game sampai larut malam. Hasil wawancara dengan 10 anak siswa kelas 5 selama bersekolah tidak diperbolehkan membawa gadget (handpone) tetapi setelah pulang kerumah anak diperbolehkan orangtuanya untuk menggunakan gadget 4 anak maen game, 1 anak browsing pelajaran, 2 anak chating sama temen atau keluarganya 3 anak bermain sosial media. Dan rata- rata menggunakan gadget selama 3 jam terus menerus. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimanakah gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran karakteristik berdasarkan jenis kelamin pada anak usia sekolah yang kecanduan gadget di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.
- b. Mengetahui gambaran karakteristik berdasarkan usia pada anak usia sekolah yang kecanduan gadget di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.
- c. Mengetahui gambaran karakteristik berdasarkan aplikasi yang sering digunakan pada anak usia sekolah yang kecanduan gadget di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.
- d. Mengetahui gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan dan gambaran secara nyata kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

2. Secara Praktis

a. Bagi Universitas Al-Irsad Cilacap

Hasil peneliti dapat digunakan sebagai referensi dan dapat menambah khasanah kepustakaan tentang gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

b. Bagi Keluarga dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam memberikan dukungan Orangtua dan Guru dalam meminimalisir dampak penggunaan gadget anak usia sekolah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terutama yang berhubungan dengan gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah.

E. KEASLIAN PENELITIAN

Penelitian dengan judul gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap belum pernah dilakukan, tetapi terdapat penelitian yang memiliki fokus yang hampir sama dengan penelitian ini adalah:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan penelitian
1.	Febrina ,C.Dewi, S. Mariyana, R & Febrina ,W.(2021).	Tingkat ketergantungan gadget pada anak usia sekolah dikota bukittinggi	Desain/metodologi/pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif analitik. Sampel penelitian adalah remaja Yang diambil dengan <i>multistage random sampling</i> adalah 50 orang responden. pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen menggunakan kuesioner Smartphone Addiction scale (sas).	Hasil penelitian menunjukkan tingkat kecanduan gadget sebagai berikut adalah tingkat ketergantungan rendah (46%),tingkat ketergantungan sedang(34%), tingkat ketergantungan sangat rendah (18%),tingkat ketergantungan tinggi (2%)	Perbedaan :dalam Penelitian ini dilaksanakan di kota Bukit tinggi sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SD Negeri Kesugihan 1 Cilacap. Teknik pengumpulan <i>cluster sampling</i> .
2	sulis windari, seri mulia reski, yuli asnita nasutio,ady an ata lubis, 2021	Pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa sd	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Pendekatan kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara Berlebihan Memberikan Pengaruh yang sangat besar Terhadap Perkembangan anak, baik dari segi psikologi, fisik, maupun perkembangan sosial. Selain memberikan dampak positif, gadget juga bisa memberikan dampak negative terhadap anak apabila tidak diawasi oleh orang tua maupun guru.	Perbedaan: Penelitian yang akan Saya lakukan dengan pendekatan kuantitatif