

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya, yang dimana telah mengubah cara manusia untuk berkomunikasi dengan melebihi batasan ruang dan waktu (Nizar & Hajaroh, 2019). Beberapa contoh yang termasuk dalam kategori *gadget* yaitu *smartphone*, *iPhone*, komputer, laptop, dan tablet. *Gadget* dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia, seperti remaja (12-21 tahun) dan orang dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas). Sayangnya, ada juga penggunaan *gadget* pada anak-anak (7-11 tahun), dan yang lebih disayangkan lagi, *gadget* digunakan oleh anak-anak yang seharusnya belum memadai untuk menggunakan *gadget* yaitu anak usia 3-6 tahun ((Novitasari & Khotimah, 2016) dalam (Furodh et al., 2023)).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Louis (2015) di Amerika Serikat, ditunjukkan kepada 350 orang tua menyatakan bahwa dari 25% orang tua meninggalkan anak mereka sendiri dengan *gadget* ketika akan tidur (Zaini & Soenarto, 2019). Menurut data Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2021 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan bahwa penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh rumah tangga di Indonesia menunjukkan perkembangan pesat dalam lima tahun terakhir. Hingga pada tahun 2021, persentase penduduk yang menggunakan *gadget* terus mengalami peningkatan yaitu mencapai 62,10 % (BPS, 2021).

Menurut Kominfo (2015), negara di dunia dengan pengguna pengguna aktif *gadget* terbesar yaitu Cina, India, Amerika, dan Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan urutan keempat di dunia dengan pengguna pengguna aktif *gadget* (Aulia, Wahyuningsih, & Santi, 2022). Menurut Lembaga Riset Pemasaran Digital Emarketer pada tahun 2018, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna *gadget* terbesar keempat di dunia, dengan 79,5% dari pengguna tersebut berasal dari kalangan anak-anak dan remaja (Kriswanto & Wulandari, 2019).

Pada umumnya, anak-anak yang menggunakan *gadget* untuk menonton animasi, menjelajahi internet, bermain *game*, dan sebagai alat untuk pembeajaran. Menurut Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada, anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar teknologi sama sekali. Anak usia 3-5 tahun dianjurkan untuk menggunakan teknologi hanya selama satu jam per hari, sementara anak usia 6-18 tahun sebaiknya dibatasi hingga dua jam per hari (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan penelitian (Tyagi, Prasad, & Bhatia, 2021) penggunaan *gadget* semakin meningkat dikarenakan pandemi *Covid-19* yang menyebabkan *lockdown*, sehingga aktivitas masyarakat dilakukan secara daring atau *online*. Yang dimana menyebabkan penggunaan *gadget* yang yang tidak terkontrol terutama pada anak dan remaja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memiliki dampak seperti berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak buruk pada mata dan otak, termasuk gangguan pertumbuhan otak, obesitas, kurang tidur, masalah mental, perilaku agresif, dan paparan radiasi. Oleh karena itu, perlu ada pembatasan dalam penggunaan *gadget* terutama pada anak dan remaja (Siregar & Rambe, 2023). Penelitian yang dilakukan Sofiana et al., (2023), menyatakan bahwa bermain *gadget* secara berlebihan menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar. Hal ini diperkuat juga penelitian yang dilakukan oleh Ni et al., (2021) yang dimana siswa laki-laki lebih cenderung terhadap addiksi *gadget* dibandingkan perempuan.

Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dalam perilaku penggunaan *gadget*. Sehingga perlu adanya pendidikan kesehatan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan kepada anak ataupun remaja. Pendidikan kesehatan adalah bentuk promosi kesehatan yang memiliki tujuan agar meningkatnya pengetahuan, sikap dan perilaku terhadap kesehatan. Pemahaman yang kurang tentang dampak penggunaan *gadget* akan menjadikan seseorang menggunakan *gadget* secara berlebihan (Siregar & Rambe, 2023).

Salah satu peran perawat dalam asuhan keperawatan yaitu sebagai pendidik atau edukator dalam memberikan pengetahuan, informasi, dan

memfasilitasi dalam bidang pengetahuan dalam kesehatan (Akbar, 2019). Pendidikan kesehatan merupakan suatu penyampaian informasi yang dilakukan oleh tenaga kesehatan guna mencegah berbagai masalah kesehatan terhadap masyarakat. Untuk meningkatkan perilaku hidup sehat dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan kesehatan yang teratur dan regular dengan penyampaian materi yang efektif dan metode yang tepat (Nurmala et al., 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni, 2019) terkait dengan pemberian pendidikan kesehatan pada siswa dapat meningkatkan pengetahuan sehingga perilaku penggunaan *gadget* menurun dengan pengaruh kontribusi sebesar 18,9%. Pengetahuan atau aspek kognitif adalah domain yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang. Pengetahuan berperan sangat penting dalam membentuk sebuah perilaku untuk mendapatkan keputusan karena didasarkan atas pengetahuan yang dapat memberikan dampak yang lebih baik bagi pengambilan keputusan. Pengetahuan ialah faktor predisposisi yang dapat menentukan tindakan seseorang (Agustini, 2019).

Menurut Sari et al., (2021), usia 10-12 tahun adalah usia perubahan dari masa usia anak-anak menjadi usia remaja. Dimana usia 10-12 tahun akan mengalami perubahan fisik, kognitif, psikologi dan bahasa. Dan pada usia tersebut anak sudah mengetahui informasi apa yang diinginkan dan juga sudah mampu melihat sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda. Maka dari itu, usia 10-12 tahun sangat efektif untuk diberikan edukasi kesehatan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada bulan Mei 2023 di Sekolah Dasar Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen diperoleh jumlah siswa yaitu 119 orang. Dan hasil wawancara peneliti dengan siswa didapatkan hasil 3 dari 5 siswa menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton *youtube*, dan belajar jika hanya ada PR saja. Sedangkan 4 dari 5 siswa belum mengetahui tentang dampak dari penggunaan *gadget* terhadap kesehatan.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Dampak

Penggunaan *Gadget* Bagi Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, waktu penggunaan *gadget*, tujuan penggunaan *gadget*.
- b. Untuk mengetahui rata-rata tingkat pengetahuan siswa sebelum dilakukan pendidikan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.
- c. Untuk mengetahui rata-rata tingkat pengetahuan siswa sesudah dilakukan pendidikan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman serta wawasan baru mengenai pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa.

2. Ilmu Keperawatan

Refrensi ilmu tambahan guna pengembangan institusi ilmu keperawatan mengenai pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* pada siswa.

3. Tempat Penelitian

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bagi siswa tentang dampak penggunaan *gadget*.

4. Peneliti

Selanjutnya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan refrensi agar dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan Wandini et al., (2020) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mata Anak Di Sekolah Dasar Al Azhar 1 Bandar Lampung” merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *survey analitik* dengan pendekatan *restropective*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4-5 Sekolah Dasar Al Azhar 1 Bandar Lampung sebanyak 190 responden. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh pgunaan *gadget* terhadap kesehatan mata di Sekolah Dasar Al Azhar 1 Bandar Lampung (*p value* 0,003 atau *p value* < 0,05). Penelitian di atas mempunyai persamaan yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada tempat, variabel, teknik pengambilan sampel, dan rancangan metode penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen dengan *quasi experimental design* dalam bentuk rancangan *one-grup pretest-posttest design* dan menggunakan teknik *total sampling*.
2. Penelitian yang dilakukan Wardhani & Yuliati (2021) dengan judul “Efektifitas Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki Surabaya” merupakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif desain pra-eksperimental *one-grup pra-post test design* . Populasi penelitian ini adalah warga usia dewasa di salah satu paroki di kota

Surabaya dengan jumlah responden 40 orang. Hasil dari penelitian ini adalah sesudah dilakukan pendidikan kesehatan didapatkan 20% responden memiliki pengetahuan sedang dan 80% responden memiliki pengetahuan tinggi. Hasil analisis *Wilcoxon Signed Ranks* menunjukkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang dampak gadget terhadap kesehatan remaja ($p= 0,001$). Penelitian di atas mempunyai persamaan yaitu metode penelitian dan variabel sedangkan perbedaannya terletak pada tempat dan teknik pengambilan sampel. Peneliti akan melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen dan menggunakan teknik *total sampling*.

3. Penelitian yang dilakukan (Ni et al., 2021) dengan judul “The Different Levels Of Gadget Addiction Among Elementary School Students Based On Gender” merupakan penelitian dengan metode penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar kelas 4,5 dan 6 sebanyak 60 orang yang dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *independent sample t-test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi gadget ditinjau dari jenis kelamin siswa laki-laki dan perempuan ($t= 3.229$, $p= 0.002$, $p< 0.05$). Ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan kecenderungan adiksi gadget ditinjau dari jenis kelamin. Laki-laki memiliki nilai rata-rata kecenderungan adiksi gadget lebih tinggi yaitu sebesar 51.53 dibandingkan siswa perempuan sebesar 47.62. Penelitian di atas mempunyai persamaan yaitu metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada tempat, variabel, teknik pengambilan sampel, dan rancangan metode penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen dengan *quasi experimental design* dalam bentuk rancangan *one-grup pretest-posttest design* dan menggunakan teknik *total sampling*.