

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. Smartphone yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Penggunaan smartphone harus sangat dipahami orang tua tentang bagaimana cara penggunaannya dengan baik tanpa menimbulkan dampak yang bisa memperburuk suatu keadaan dengan begitu orang tua bisa menentukan penggunaan smartphone untuk anak secara tepat, baik, dan benar. Pengendalian diri dalam memakai smartphone juga harus bisa diterapkan orang tua, jangan sampai pemakaian smartphone yang baik dan benar hanya untuk dilakukan oleh anak saja, karena segala sesuatu yang dilakukan orang tua bisa saja menjadi contoh dan cerminan untuk anak dan sangat bisa mempengaruhi perilaku anak (Warsiyah, 2014).

Data statistik menyebutkan jumlah pengguna smartphone atau ponsel pintar di seluruh dunia dari tahun 2014 hingga 2020. Di tahun 2016, jumlah pengguna ponsel pintar diperkirakan mencapai 2,1 miliar. Sementara jumlah pengguna ponsel di seluruh dunia diperkirakan akan melampaui angka lima miliar pada tahun 2019. Jumlah pengguna ponsel pintar ini diperkirakan akan terus tumbuh dari 2,1 miliar di tahun 2016 menjadi sekitar 2,5 miliar pada tahun 2019, dengan tingkat penetrasi perangkat cerdas ini yang juga turut meningkat. Lebih dari 36 % populasi dunia diproyeksikan menggunakan ponsel pintar pada tahun 2018, angkanya naik sekitar 10 % di tahun 2011. (Teknologi.id. 2018)

Penetrasi smartphone didalam negeri telah mencapai 58,6% dari total populasi. Ada sekitar 3,6 miliar pengguna smartphone didunia pada 2020. Jumlah itu meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 3,4 miliar pengguna. (Newzoo, 2021)

Menurut Badan Pusat Statistik Tahun 2019, Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam lima tahun terakhir untuk pemakaian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh rumah tangga. Presentase masyarakat yang memakai gawai terus saja menyumbang peningkatan, tercatat di tahun 2019 menggapai angka 65,3%. Pertumbuhan pemakaian gawai ini diikuti pula dengan kemajuan kepemilikan komputer dan kepemilikan akses internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 18,78%, untuk kepemilikan komputer menyentuh angka yang besar yaitu 73,75% (BPS, 2019).

Pemakaian smartphone di Indonesia sendiri masih terus berkembang dengan pesat, bahkan diprediksi bahwa jumlah penerobos smartphone di Indonesia bisa melebihi jumlah penduduk Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia menempati urutan keempat yang menjadi pasar teknologi digital terbesar yaitu menggapai angka 260 juta jiwa (Kusyanti & Prastanti, 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Risa dan Dida 2015 mengenai penggunaan handphone di kabupaten cianjur, jumlah handphone yang dimiliki oleh responden yang memiliki satu handphone adalah 40 responden (80%) dan yang mempunyai lebih dari satu handphone adalah 1 responden (20%).

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Ariston dan Frahasini (2018) mengenai dampak pemakaian gawai pada anak sekolah dasar bagi perkembangan sosialnya, hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa hampir sebagian besar anak memakai gawai untuk menggunakan fitur-fitur game dan hanya menonton video animasi saja yang seharusnya pemakaian gawai digunakan untuk mempermudah pembelajaran bagi anak. Pemantauan orang tua sangat dibutuhkan untuk melihat dan memonitor aktivitas anak dalam pemakaian gawai sehari-harinya dan diperlukan juga pembatasan waktu yang tegas pada anak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sobon, dkk (2019) mengenai pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di kecamatan mapanget, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh smartphone terhadap motivasi belajar siswa di SD Mapaget adalah 0,057 atau 5,7% dengan signifikansi $0,028 < 0.05$. hasil pengujian t-tabel lebih besar dari t hitung, yaitu $t\text{-hitung} = 2,232$ e'' ($t\text{-tab}$) = 1,989. Ini berarti bahwa smartphone memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa meskipun berada dalam kategori rendah 5,7%.

Dalam penelitian yang dilakukan Syifa, dkk (2019) tentang efek pemakaian gawai mengenai perkembangan psikologi terhadap anak sekolah dasar, didapatkan 26% anak yang menggunakan gawai termasuk ke dalam kategori tinggi, yaitu dengan waktu penggunaan melebihi dari 2 jam sehari, yang termasuk kategori sedang berjumlah 42% dengan durasi penggunaan kurang dari 1 jam atau 40 – 60 menit dalam sehari, kemudian untuk lainnya 32% termasuk ke dalam kategori rendah dengan penggunaan gawai selama 5 – 30 menit dalam sehari dan juga sangat jarang memakai gawai dirumah melainkan hanya saat ada waktu kosong saja. Aspek pertumbuhan dan perkembangan psikologi ataupun emosi anak merupakan dampak yang didapatkan dari pemakaian gawai terhadap anak.

Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics* (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi doinan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah smartphone, jumlah anak-anak yang menggunakan smartphone meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%). Masalah ini muncul karena orangtua memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya “Pendampingan dialogis”. Peran orangtua dalam pendampingan dialogis anak adalah tugas utama para orangtua, dengan pendampingan dialogis orangtua dapat mengontrol apa saja yang dilakukan dan dilihat anak supaya mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian smartphone. (Warisyah, 2019)

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. (Kemendikbud, 2020)

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 April 2021 di Kampung Cikupa Rt 07 Rw 02 dengan cara wawancara terhadap 20 orangtua “Mengatakan bahwa mereka membiarkan anaknya bermain smartphone, apalagi sekarang dilakukannya pembelajaran dari rumah” dan 12 orangtua “Mengatakan bahwa mereka tidak membiarkan anaknya bermain smartphone sendiri atau mengakses internet walaupun diberlakukan pembelajaran dirumah menggunakan smartphone mereka tetap mengawasinya” berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 6-12 Tahun di KampungCikupa Rt 07 Rw 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur Tahun 2021”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur

2. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan motorik anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur
3. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan fisik anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur
4. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan moral anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur
5. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan sosial emosi anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur
6. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan bahasa anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur
7. Untuk mengidentifikasi pengetahuan orangtua tentang penggunaan smartphone pada anak usia 6-12 tahun yang akan berdampak pada perkembangan kognitif anak di Kampung Cikupa RT 07 RW 02 Desa Puncakbaru Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan agar dapat digunakan sebagai sumber informasi keperawatan khususnya bagi pengembangan ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi orangtua serta sebagai sumber informasi tentang penggunaan smartphone pada anak.

2) Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai informasi bagi mahasiswa di Fakultas Keperawatan Bhakti Kencana Bandung sehingga dapat menjadi langkah awal dalam merencanakan pemberian pendidikan dan penyuluhan tentang dampak penggunaan smartphone pada anak sebagai tindakan preventif dan promotif untuk mencegah dampak negatif akibat penggunaan smartphone.

3) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman nyata dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dalam rangka mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan tema dampak penggunaan smartphone pada anak.