

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak pada usia sekolah dasar sekitar 7-13 tahun merupakan masa-masa pertumbuhan paling pesat kedua setelah masa balita. Masa usia sekolah dasar terbagi kelas rendah (kelas 1, 2 dan 3) dan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5 dan 6) masa ini ditandai anak mulai memasuki bangku sekolah dasar, dan dimulai sejarah baru yaitu masa pengenalan lingkungan sekolah yang lebih luas (Sudarmawan, 2013). Kemajuan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak positif dan juga dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Irwansyah, Alia. 2018).

Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki *gadget* yang berupa *smartphone*. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat (Ismanto, 2015). Pada anak usia sekolah dasar, boleh diberikan *smartphone*. Tapi harus diperhatikan untuk penggunaannya, misalnya boleh menggunakan hanya setengah jam saja, lewat dari itu mereka tetap harus berinteraksi dengan orang lain, karena jika penggunaan *smartphone* lebih dari 2 jam setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak (Feliana, 2016).

Berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan, pada tahun 2014 pengguna internet hanya sebesar 88,7 juta sedangkan pada tahun 2015 sebanyak 256,2 juta. Penggunaan internet ini diakses menggunakan *smartphone* 47,6 persen. Berdasarkan hasil survey, para pengguna *smartphone* rata-rata menggunakan perangkatnya lebih dari dua jam per hari. Selama waktu tersebut, mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet (24 menit 49 detik), sosial media (17 menit 29 detik), musik (15 menit 38 detik) dan bermain *games* (14 menit 26 detik) (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2015). Menurut APJII (2014) penggunaan *smartphone* di pulau Jawa Timur tercatat 13% atau 12,1 Juta orang yang menggunakannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada bulan Agustus 2019 di SD Negeri Bumiayu 3 Malang pada kelas 6 SD, telah didapatkan data jumlah total siswa kelas 6 SD ada 30 siswa. Dari jumlah total siswa tersebut, dapat diuraikan ada 27 siswa memiliki *smartphone* sendiri dan menggunakannya untuk sosial media, bermain *game*, dan menonton tayangan audio-visual. Untuk waktunya siswa bermain *smartphone* di rumah sekitar pulang sekolah terkadang hingga menjelang tidur pada malam hari di setiap harinya. Sehingga siswa jarang sekali berkomunikasi dengan orang tuanya, bermain dengan teman sebayanya dan menurut informasi dari guru-guru di sekolah banyak anak yang tidak mengerjakan PR nya sekitar 20 anak yang lupa dalam mengerjakan tugasnya.

Penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kesehatan peserta didik di banyak sekolah (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2015). Sekolah memiliki kebijakan yang tertuang dalam tata tertib sekolah yang dinyatakan bahwa siswa dilarang membawa hp ke sekolah. Namun dari hasil studi pendahuluan ada beberapa siswa yang melanggar termasuk siswa kelas 6 SD yang masih membawa hp ke sekolah bertujuan untuk bermain *smartphone* pada saat jam istirahat berlangsung.

Kecanggihan *smartphone* memberikan dampak tersendiri bagi para penggunanya. Dampak positif *smartphone* seperti menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi jarak jauh, dan sebagai penghibur saat siswa jenuh belajar di sekolah. Sedangkan dampak negatif *smartphone* seperti sikap siswa yang tidak peduli terhadap lingkungan baik dalam keluarga maupun masyarakat, rawan terhadap tindak kejahatan, dan mengakibatkan pemborosan sekitar 35,8% siswa yang mengalami dampak negatif *smartphone*. (Astin Nikmah, 2013).

Pada penelitian yang dilakukan Grace P Kurmasela, dkk tahun 2013 hasil menunjukkan bahwa lama waktu jeda saat bermain *smartphone* dan lama waktu mulai merasakan keluhan penglihatan berhubungan secara signifikan. Dengan keluhan mata terasa gatal, mata terasa kering, mata terasa nyeri, mata tegang atau lelah, mata berair, dan penglihatan kabur atau berbayang. Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi orang tua dalam untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak dalam penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi dan bermain. Peran

orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol fitur-fitur yang ada di dalam *smartphone*, orang tua harus selalu berkomunikasi dengan anak-anaknya dan membatasi waktu untuk anak menggunakan *smartphone*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *smartphone* selama satu jam dengan fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Fadilah, Ahmad. 2011).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* pada Siswa Kelas 6 SD di SD Negeri Bumiayu 3 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran dampak penggunaan *gadget (smartphone)* pada siswa kelas 6 SD di SD Negeri Bumiayu 3 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang?.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui gambaran dampak penggunaan *gadget (smartphone)* pada siswa kelas 6 SD di SD Negeri Bumiayu 3 Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget (smartphone)* pada siswa kelas 6 SD di SD Negeri Bumiayu 3 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi siswa dalam penggunaan *smartphone* agar tidak menimbulkan dampak yang negatif bagi mereka.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti yang akan datang

Peneliti lain dapat mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan serta dapat menambah pengetahuan peneliti tersebut. Peneliti lain dapat melakukan penelitian yang sama dengan responden yang berbeda tempat, sehingga hasil penelitian dapat dibandingkan.

2. Bagi tempat penelitian

Untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan *smartphone* yang benar agar tidak menimbulkan dampak yang negatif pada siswa SD terutama pada siswa kelas 6 SD.

3. Bagi responden

Dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan *smartphone* dan sebagai pedoman serta bahan evaluasi responden dalam memanfaatkan *smartphone* nya.