

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gawai merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, bukan hanya bagi orang dewasa namun anak-anak juga menggunakan gawai (Fathoni, 2017). Penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 2 jam per hari menyebabkan anak mengalami perubahan perilaku. Dan berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gawai menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gawai serta berbicara sendiri pada gawai (Kurniadami, 2010). Pada perkembangan kepribadian anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat.

Akademi Dokter Anak amerika merekomendasikan bahwa anak umur 0-2 tahun seharusnya tidak boleh terpapar teknologi termasuk gawai sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam per hari (*American Academy of Pediatrics, 2016*). Berdasarkan data dari Kominfo RI (2014) di dapatkan bahwa 30 juta anak-anak remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital (Kominfo RI, 2014). Berdasarkan hasil survey menurut wakil dari komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2012 terdapat 1026 responden yang terdiri dari anak SD, SMP, dan SMA sebanyak 87,6% mengaku pernah mengalami tindakan fisik seperti

dipukul, dibully, dihina dan dilukai dengan temannya. Kasus kekerasan anak disekolah dasar meningkat hingga 10%, dan sebanyak 78,3% anak mengaku mereka pernah melakukan kekerasan antar teman misalnya memukul, mengejek, dan menendang dampak dari bermain gawai (Wardah, 2012).

Namun yang terjadi saat ini menunjukkan banyak anak-anak dibawah 2 tahun sudah terpapar gawai dan durasi penggunaan melebihi batas waktu yang direkomendasikan. Dari hasil survey yang dilakukan oleh The Youth Risk Behavioral Survey(YRBS) selama tahun 2011 sebanyak 33 % anak usia 9-12 tahun dilaporkan melakukan agresif fisik dan persentase tertinggi terjadi pada anak usia 9 tahun (King, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan tahun (2014) sekitar 20,4% terlibat dalam kekerasan fisik, 12,3% juga menggunakan senjata selama berperilaku agresif. Hampir 13,8% mengalami luka akibat perkelahian. Anak laki-laki ditemukan lebih agresif secara fisik dan anak perempuan lebih menunjukkan perilaku agresif secara verbal. Persentase wanita yang lebih tinggi terlibat dalam agresi verbal 95,3% dan anak laki-laki sebesar 92,8% , sedangkan laki-laki terlibat dalam agresif fisik yang lebih tinggi yaitu sebesar 4,6% dan anak perempuan sebesar 2,0%.

Dampak dari penggunaan gawai pada anak sekolah yaitu penurunan perkembangan otak, bahaya radiasi, merusak penglihatan, temperamental.

Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti tanggal 26 September 2020 di Desa Tirtomarto pada 7 orang tua yang memiliki anak

usia 6-10 tahun, semua bermain gawai berlebih (>2jam/hari) disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satu faktornya anak membuka aplikasi game online dan menonton video youtube. Dari hasil dilakukan wawancara dengan 7 orang tua wali anak bahwa anak yang suka berkata kasar 2 orang anak, yang suka mencaci maki 2 orang anak, dan yang mudah emosi 3 orang anak.

Penggunaan gawai melebihi batas waktu yang dianjurkan pada anak-anak memiliki banyak dampak negatif. Penggunaan gawai berlebih dapat mengganggu pertumbuhan otak anak. Stimulasi berlebih dari gawai (hp,internet, tablet, televisi,dll) pada otak anak sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, kurang tidur, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Paparan teknologi sejak dini juga mempengaruhi kemampuan anak untuk mandiri. Paparan teknologi sejak dini juga mempengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif. Penggunaan gawai pada anak dapat meningkatkan resiko depresi, gangguan kecemasan, kurang antensi, autisme, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sikap agresif pada anak. Jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak (*the Asian parent Indonesia, 2018*).

Mengingat pentingnya pembatasan penggunaan gawai pada anak usia sekolah dan dampak negatif dari penggunaan gawai berlebih yang

dapat menimbulkan bahaya salah satunya perilaku agresif, maka diperlukan intervensi khusus pada orang tua anak usia sekolah untuk menurunkan angka penggunaan gawai berlebih. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk menghindari anak dari kecanduan gawai yaitu orang tua khususnya ibu seharusnya membatasi penggunaan gawai sesuai usia anak dan menyiapkan kegiatan alternatif lain agar anak tidak bosan dan beralih ke gawai lagi (*the Asian parent Indonesia,2018*).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti gambaran perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto, Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui gambaran perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto, Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Teoritis

Memberikan masukan bagi profesi keperawatan dalam mengembangkan dan memberikan edukasi cara mengatasi perilaku

agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari).

1.4.2 Bagi Responden

Sebagai evaluasi diri responden mengenai perilaku agresif yang dilakukannya sebagai dampak penggunaan gawai berlebih sehingga memotivasinya untuk mengontrol penggunaan gawai.

1.4.3 Bagi Orang tua

Mendorong orang tua untuk membatasi penggunaan gawai karena dampak penggunaan secara berlebih dapat mempengaruhi pada anak usia sekolah dan orang tua lebih mengawasi anaknya terutama pada anak usia sekolah dasar.

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadikan sebagai informasi dan lahan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh suatu intervensi untuk mengatasi perilaku agresif akibat penggunaan gawai berlebih.