

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget adalah sebuah alat atau media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern (Saniyyah et al., 2021). Gadget adalah sebutan atau istilah bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik lengkap dengan beberapa manfaat. Gadget bisa berupa komputer atau laptop, tablet, ponsel atau smartphone (Munisa, 2020). Banyak aplikasi yang terdapat pada gadget ada aplikasi pembelajaran seperti mengidentifikasi huruf atau gambar dan informasi mengenai pengetahuan juga aplikasi rekreasi, seperti media sosial, film, gambar, dan bahkan video game, disematkan di perangkat ini. Anak-anak akan lebih sering bermain dengan perangkat mereka untuk bermain game dengan waktu yang lebih lama dibanding untuk belajar atau bermain di sekitar rumah dengan teman sebayanya (Julianti & Elni, 2021).

Proses BDR (Belajar Di Rumah) membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Diyakini bahwa dengan penggunaan gadget yang semakin intens, jumlah orang yang menderita kecanduan perangkat akan meningkat. Ada empat aspek perilaku adiktif. Keempat aspek tersebut adalah: (1) Paksaan (*compulsive*/dorongan untuk melakukan terus menerus). Komponen ini adalah tuntutan yang datang dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, dalam hal ini adalah dorongan internal untuk terus menggunakan gadget, (2) *Withdrawal*, yaitu

upaya untuk menarik diri atau melepaskan diri darinya. Dari suatu hal. Tingkah laku pengguna gadget merasa tidak mampu melepaskan atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berhubungan dengan gadget, (3) Toleransi. Toleransi dalam situasi ini digambarkan sebagai sikap menerima kondisi seseorang ketika melakukan sesuatu. Biasanya toleransi berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam situasi ini menggunakan gadget. Anak-anak yang kecanduan tidak akan berhenti menggunakan elektronik sampai mereka puas, (4) Kesulitan interpersonal dan yang berhubungan dengan kesehatan. Elemen ini mencakup tantangan terkait kontak dengan orang lain serta masalah kesehatan (Maria & Novianti, 2020).

Rashid et al., (2021) melaksanakan penelitian di Bangladesh didapatkan hasil bahwa lebih dari 87% peserta dilaporkan menggunakan segala bentuk gadget elektronik. Smartphone ditemukan sebagai yang paling menonjol; 67,11% peserta menggunakan gadget jenis ini setiap hari untuk berbagai keperluan. Sekitar 39% peserta menggunakan gadget untuk menonton kartun atau film diikuti oleh media sosial (27%) dan video game (17%). Namun, 24,48% peserta juga menggunakan perangkat tersebut untuk mengikuti kelas online karena pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung ini. Sebagian kecil peserta (8,74%) menggunakan gadget ini untuk tujuan komunikasi normal.

Penggunaan gadget yang berkepanjangan telah diamati di antara para peserta pada tahun 2020 dibandingkan dengan tahun 2019. Sementara hanya 33,50% peserta yang melaporkan menghabiskan waktu untuk bermain gadget

setidaknya 2 jam per hari pada tahun 2019, persentasenya meningkat hingga hampir 53% pada tahun 2020. Persentase peserta yang menggunakan gadget (>6 jam) meningkat tiga kali lipat pada tahun 2020 dibandingkan dengan tahun 2019 (Rashid et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Ganne et al (2021) di India didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget lebih dari 6 jam sehari meningkat selama pandemi Covid-19 yaitu 57,01% sedangkan sebelum pandemi Covid-19 10,9%. Prevalensi penyakit mata lebih tinggi pada siswa yang mengikuti kelas online yaitu sebesar 50,6%.

Gadget adalah ponsel dengan fitur-fitur canggih seperti melakukan panggilan telepon, mengirim teks pesan, menampilkan foto, bermain game, video, dan lain-lain. Pada saat yang sama, kecanduan didefinisikan sebagai setiap perilaku obsesif yang dapat mengganggu kenyamanan dan menyebabkan prestasi menurun, stres berat pada keluarga, dan teman. Jumlah pengguna gadget di Indonesia diperkirakan mencapai 191,6 juta pengguna pada tahun 2021. Selain itu, disebutkan bahwa Indonesia menjadi pasar gadget terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat. Dengan fakta ini, kecanduan gadget akan sangat mungkin terjadi pada pelajar di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti telah dipicu untuk menyelidiki bagaimana siswa mengelola penggunaan gadget mereka dan menemukan dampaknya terhadap prestasi belajar mereka.

Kecanduan gadget dapat dengan mudah didiagnosis dengan durasi yang dihabiskan untuk menggunakannya. Penelitian sebelumnya telah berkontribusi

pada klasifikasi memperhatikan bahwa siswa menggunakan gadget mereka selama lebih dari 6 jam per hari. Mereka juga menemukan bahwa siswa menggunakan gadget mereka untuk belajar, di sisi lain mereka juga membuka media sosial atau situs game selama kelas. Telah membenarkan kecanduan jika orang menggunakan gadget lebih dari 8 jam per hari. Bahwa kategori abnormal berdasarkan jam penggunaan gadget terbanyak adalah > 10 jam. Lebih khusus lagi bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan orang Indonesia untuk akses internet per hari adalah 8 jam 52 menit.

Ketika anak memenangkan suatu permainan, mereka akan terinspirasi untuk melanjutkan permainan gadget, memperoleh keterampilan membaca, matematika, dan pemecahan masalah (Saniyyah et al., 2021). Ini juga dapat membantu komunikasi (Prayuda et al., 2020).

Anak menjadi sulit untuk berinteraksi, tidak peduli dan tidak merespon ketika orang tua berbicara dengan mereka, yang dapat membahayakan kesehatan mata mereka (Julianti & Elni, 2021). Hal ini juga dapat menimbulkan masalah perilaku pada anak muda, seperti membuang barang milik orang lain, tidak pernah diam, ingin diperhatikan, menyela, dan sulit fokus (Prayuda et al., 2020). Menurut Hablaini et al., (2020), menggunakan gadget dapat menyebabkan kurang tidur.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hikmawati (2020) di Indonesia didapatkan hasil terhadap 1.312 responden bahwa 42.45% responden teradiksi ringan, 10.82% responden teradiksi sedang, dan 0.38% responden teradiksi tinggi terhadap gadget. Penggunaan gadget meningkatkan gejala kejiwaan anak

sebesar 60% pada anak yang bermain game lebih dari 2 jam setiap harinya. Orang dewasa yang menikmati bermain game selama lebih dari 2 jam sehari lebih agresif, sensitif, rentan terhadap perubahan suasana hati, dan empati (Prayuda et al., 2020).

Para peserta juga menunjukkan kecenderungan yang lebih sedikit untuk menghabiskan waktu di luar ruangan termasuk bermain game, berjalan kaki, dan melakukan latihan fisik. Lebih dari seperempat (26,46%) peserta tidak menghabiskan waktu di luar ruangan secara teratur. Partisipan ditemukan menderita sakit kepala, gangguan tidur, dan sakit punggung, nyeri pada anggota badan, gangguan penglihatan, atau depresi. 45,26% sakit kepala, 51,11% gangguan tidur, 48,18% sakit punggung, 39,81% sakit anggota badan, 45,51% gangguan penglihatan, dan 52,12% peserta mengalami depresi yang diakibatkan karena penggunaan gadget yang terlalu lama. Partisipan yang tidak menggunakan gadget ditemukan relatif lebih sehat (Rashid et al., 2021).

Anak usia sekolah yaitu anak yang usianya antara 6 sampai 12 tahun, yang menyimpulkan bahwa sekolah adalah pengalaman utama anak. Anak-anak usia sekolah sedang dalam proses memperoleh informasi dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk transisi yang sukses ke masa dewasa. Pada usia dini ini, begitu juga dengan kelompok usianya, anak mulai memperhatikan interaksi keluarga, hubungan pertemanan, dan sikap terhadap pekerjaan atau belajar (Ragil & Sodikin, 2020).

Pengetahuan terjadi setelah seseorang mendeteksi suatu objek, inilah efek dari mengetahui. Pendengaran, penglihatan, penciuman, rasa, dan sentuhan

adalah panca indera yang digunakan manusia untuk merasakan dunia di sekitar mereka. Beberapa pengetahuan manusia diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengaran (Wiwi, 2015).

Pendidikan kesehatan adalah tindakan atau upaya mendidik orang, kelompok, atau masyarakat tentang cara hidup sehat. Pendidikan kesehatan adalah kata yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan proses pendidikan yang direncanakan untuk mencapai tujuan kesehatan (Wiwi, 2015).

Brainstorming, diskusi kelompok, bola salju, kelompok kecil (*bruzz group*), bermain peran (*role play*), dan permainan simulasi adalah semua cara pendidikan kesehatan untuk anak usia sekolah (Widyawati, 2020). Manfaat alat bantu dalam pendidikan kesehatan adalah mengembangkan minat terhadap sasaran pendidikan, mencapai tujuan yang lebih, selain itu dapat membantu mengatasi hambatan atau pemahaman selama proses penyajian materi. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pendidikan kesehatan adalah media monopoli pendidikan (Suparno et al., 2021).

Monopoli adalah permainan papan yang populer dan sederhana untuk anak-anak (Ravinah & Kusumawardani, 2019). Siswa dapat menggunakan materi pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk belajar sambil bermain, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah dipahami, membangun daya pikir, serta lebih kreatif dan aktif (Ardhani et al., 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dalam menyusun penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja pada 23 siswa diperoleh hasil wawancara bahwa sebanyak 15 siswa mempunyai gadget sendiri seperti tablet

dan smartphone, dan 8 siswa menggunakan smartphone orang tua. Siswa mengatakan bahwa lamanya penggunaan gadget dalam sehari yaitu 2 jam untuk belajar dan 5 jam untuk bermain game yaitu dari pulang sekolah sampai malam sebelum tidur. Siswa mengatakan jika ada orang yang mengganggu ketika sedang bermain gadget siswa akan marah. Siswa juga mengatakan bahwa ada nilai akademis yang menurun. Kemudian dilakukan pengisian kuesioner tentang kecanduan gadget, didapatkan data responden 60,9% (14 siswa) mengalami konsentrasi terganggu, 65,2% (15 siswa) siswa merasa senang saat menggunakan gadget, siswa mengatakan merasa kesal jika diganggu saat menggunakan gadget yaitu sebanyak 60,9% (14 siswa), sebanyak 47,8% (11 siswa) mengatakan menggunakan gadget lebih lama dari yang direncanakan. Ketika ada waktu kosong siswa gunakan untuk bermain gadget.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) Kecanduan Gadget terhadap Pengetahuan Anak Sekolah tentang Kecanduan Gadget”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas adalah “Apakah ada pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden yaitu jenis kelamin, umur dan kelas.
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak terhadap kecanduan gadget *pretest* dan *post-test*.
- c. Menganalisis pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan para pembaca mengenai pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi kesehatan kecanduan gadget pada anak sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti cara mengaplikasikan pendidikan kesehatan dengan mengembangkan permainan edukasi.

b. Bagi responden

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat bagi responden sebagai informasi agar menggunakan gadget sebaik mungkin.

c. Bagi instansi terkait

Sebagai bahan informasi mengenai permainan edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Bagi ilmu pengetahuan

Diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi yang hendak meneliti lebih lanjut mengenai kecanduan gadget dengan menggunakan media permainan edukasi monopoli.

