

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini seiring dengan makin pesatnya kemajuan teknologi menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan teknologi semakin tinggi. Hal itu juga membuat kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi.⁽¹⁾ Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Semakin meningkatnya interaksi kita dengan teknologi yang canggih seperti handphone, komputer dan tablet di satu sisi menggembirakan tapi di sisi lain ada aspek yang membahayakan seperti kesehatan.

Perangkat *gadget* saat ini sudah menyebar dikalangan masyarakat termasuk anak-anak. Siapa saja dapat dengan mudah mengakses internet karena perkembangan teknologi yang semakin canggih. Seperti fenomena pada saat ini, bukan hal yang biasa lagi kita melihat anak-anak yang mampu mengoperasikan perangkat gadget ini. *Gadget* ini tidak hanya digunakan untuk sarana berkomunikasi, tetapi dapat juga digunakan sebagai sarana hiburan dan informasi. Didalam perangkat gadget terdapat aplikasi yang canggih seperti fasilitas internet, video game, mp3, dan video player.⁽¹⁾

Penggunaan teknologi berdampak atau memberikan efek positif, dan juga menimbulkan dampak negatif. Salah satu contoh yaitu di era yang modern ini terkadang manusia lupa akan hakikatnya sebagai makhluk yang sosial yaitu makhluk yang membutuhkan orang lain. Penggunaan teknologi menyebabkan manusia lebih bersikap individualis⁽²⁾. Dari contoh efek negatif yang ditimbulkan mengenai hakikatnya sebagai makhluk sosial bisa diatasi dengan pola komunikasi orang tua dengan anak. Karena komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting, terutama untuk perkembangan anak. Karena ketika tidak ada komunikasi dalam keluarga terutama orang tua dan anak akan berakibat fatal. Seperti timbulnya perilaku tidak disiplin dan nakal pada anak. Berbagai permasalahan yang dihadapi, menyebabkan sebagian anak mengalami depresi, kegoncangan nilai dan perilaku nakal, termasuk kurang efektifnya komunikasi agar orang tua dapat memantau dan mengarahkan anak pengguna *gadget* agar dapat memanfaatkan *gadget* dengan positif.⁽¹⁾

Dahulu anak – anak biasanya hanya bermain dengan permainan tradisional seperti kelereng, petak umpet, lompat tali, ular naga, engklek, congklak dan lain sebagainya bersama teman sebayanya. Tetapi sekarang sudah berubah karena pengaruh majunya teknologi, kebanyakan anak-anak jaman sekarang bermain dengan *gadget* dan bersikap individualis. Terkadang ada orang tua yang melarang anaknya untuk bermain diluar, dengan adanya *gadget* orang tua lebih senang karena anaknya lebih banyak menghabiskan waktu dirumah. Meskipun

demikian orang tua juga harus mengawasi dan membatasi anaknya dalam bermain dengan *gadget*.

Pada survey awal ditemukan banyak anak yang sudah mempunyai *gadget* pribadi. Mereka menyebutkan *gadget* tersebut didapatkan dari orangtua untuk memudahkan berkomunikasi. Tetapi karena *gadget* yang diberikan termasuk dalam *gadget* yang canggih sehingga anak-anak menggunakan *gadget* tersebut tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi juga untuk bermain *game*. Pada survey awal ditemukan anak-anak yang menggunakan kacamata, sedangkan usia mereka masih terbilang sangat muda. Dampak yang ditimbulkan dari *gadget* ke anak antara lain menurunkan prestasi belajar, pengelihatannya menjadi terganggu, bisa menimbulkan kecanduan, mengganggu tidur, dan mengurangi produktivitas.

Pada penelitian Nofri Salman pada tahun 2013 tentang dampak penggunaan handphone pada anak sekolah dasar negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Hasil dari penelitian ini menyebutkan ada dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan handphone pada anak sekolah dasar. Dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas jaringan persahabatan. Dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, pemborosan.⁽²⁾

Pada penelitian Astin Nikmah pada tahun 2013 tentang dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa. Hasil dari penelitian ini menyebutkan ponsel menurunkan prestasi belajar siswa ⁽³⁾

Pada penelitian Beauty Manumpil ada tahun 2015 tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA negeri 9 Manado. Hasil dari penelitian ini didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$ yaitu ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.⁽⁴⁾

Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Faktor-Faktor determinan *Unsafe action* Pengguna *Gadget* Pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apa Saja Faktor – Faktor Determinan *Unsafe Action* Pengguna *Gadget* pada Murid Sekolah Dasar”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum :

Menganalisis faktor-faktor determinan *unsafe action* pengguna *gadget* pada Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Semarang dan Sekolah Dasar Negeri Candi 04 Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara umur dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.

- b. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara pengetahuan dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.
- c. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara ketersediaan sarana dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.
- d. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara lingkungan pergaulan dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.
- e. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara lingkungan keluarga dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.
- f. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara lingkungan sekolah dengan *unsafe action* pengguna *gadget*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Keilmuan

Menambah koleksi kepustakaan, serta dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran mengenai ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Kesehatan Masyarakat.

2. Bagi Sekolah Dasar

Menambah masukan untuk guru agar memberikan nasihat kepada murid tentang bahaya menggunakan *gadget* yang terlalu lama.

3. Bagi Responden

Menambah pengetahuan untuk murid atau siswa Sekolah Dasar agar lebih berhati-hati pada saat menggunakan *gadget*.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1.	Nofri salman (2013)	Dampak Pengguna Handphone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	Metode Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Pengamatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dampak negatif dan positif yang ditimbulkan oleh siswa/siswi di sekolah antara lain : dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, memperluas jaringan persahabatan. Dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, dan pemborosan.
2.	Astin Nikmah (2013)	Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa	Metode yang digunakan adalah metode sampling dan pengamatan langsung dari objek yang diteliti.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ponsel menurunkan prestasi belajar siswa.
3.	Beauty Manumpil (2015)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado	Survey analitik dengan pendekatan Crossectional	Didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$ yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado

Perbedaan penelitian dari peneliti sebelumnya adalah metode penelitiannya, tempat, dan judul. Metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah kualitatif dan penelitian yang dilakukan saat ini adalah kuantitatif.

F. Lingkup Penelitian

1. Lingkup Keilmuan

Penelitian ini merupakan penelitian di Ilmu Kesehatan Masyarakat khususnya Ilmu Kesehatan dan Keselamatan Lingkungan Kerja

2. Lingkup Materi

Materi dalam penelitian ini adalah faktor-faktor determinan *unsafe action* pengguna *gadget* pada murid sekolah dasar

3. Lingkup Lokasi

Lingkup pada penelitian ini ada di Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan dan Sekolah Dasar Negeri Candi 04 Semarang

4. Lingkup Metode

Penelitian ini menggunakan metode *survey quisioner* dengan pendekatan *cross sectional*

5. Lingkup Obyek

Populasi atau obyek yang diteliti yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 3 dan kelas 5

6. Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2015 – Februari 2016