

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 latar belakang

Pada saat ini HP (*handphone*) sudah menjadi gaya hidup masyarakat termasuk Indonesia. Mulai dari kalangan bawah maupun orang kaya *handphone* sudah menjadi barang yang dibutuhkan setiap saat (Cordobo,2009). *Handphone* bukan saja sebagai alat komunikasi tapi juga dapat digunakan sebagai kamera, video, mengirim, mengakses *game* dan internet. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah *handphone* ternyata juga mempunyai dampak buruk terhadap perkembangan psikologis seseorang terhadap kesehatan, dan juga membuat aksi kejahatan yang semakin banyak terjadi (Damayanti, 2007). *Handphone* tidak hanya digunakan oleh dewasa dan remaja, anak usia 7-12 tahun pun sudah banyak menggunakan *handphone* yang seharusnya belum layak mereka gunakan (Widiawati dkk,2014). Secara tidak sadar anak-anak saat ini sudah mengalami ketergantungan dalam menggunakan *handphone* (Eko,2013). Ketergantungan ini lah yang membawa dampak negatif bagi perkembangan anak. Penggunaan *handphone* pada anak membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang menggunakan *handphone* dapat menyebabkan kesenjangan social dalam bermasyarakat (Maulida, 2013). Saat ini anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan teknologi dan informasi, tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking* (Ameliola dkk,2013). Dalam hal ini kehadiran orang tua sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai yang positif dari dalam diri anak dan

mengajarkan anak agar tidak mengikuti nilai-nilai buruk sebagai dampak globalisasi yang ada saat ini (Gershoff, 2002, dalam Hetherington, 2006).

Di Indonesia presentase pengguna *handphone* sekitar 266 juta pengguna (Pyramid research, 2011 dalam Accenture, 2014). Hal ini disebabkan karena beberapa hal, seperti harga *handphone* yang semakin murah, semakin beragam fasilitas yang ditawarkan dan kepraktisan *handphone* yang mudah dibawa kemana-mana. Pada tahun 2014 terdapat 7,3 juta unit *handphone* dijual di Indonesia (Mistanto, 2014). Hal tersebut menjadikan Indonesia menjadi dasar penjualan *handphone* terbesar di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pasar sebesar 68% di tahun 2014. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2014 di Jawa Timur pengguna *handphone* jenis kelamin perempuan lebih besar dari pada laki-laki, dengan presentase laki-laki 49% sedangkan perempuan 51%. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah Ponorogo pada tanggal 20 Oktober 2015, dari 10 responden 9 diantaranya mereka menyatakan sering menggunakan *handphone* diwaktu luangnya, mereka menggunakan *handphone* untuk bermain *game*, SMS, bahkan sebagian besar dari mereka sudah membuat *group whatsapp* dikelasnya, sedangkan 1 responden menyatakan bahwa dia jarang mengaplikasikan *handphone* dirumah karena orang tua melarang anak tersebut menggunakan *handphone*.

Penggunaan teknologi pada anak usia di bawah 12 tahun dapat merugikan perkembangan anak (Rowan, 2010). Membiarkan anak menggunakan *handphone* dalam jangka waktu yang lama bisa menjadi salah satu factor penyebab dalam depresi pada anak, kecemasan, gangguan jiwa, deficit

perhatian, autism, gangguan bipolar, psikosis dan perilaku anak bermasalah (Bristol University 2010, Metzoni 2011, Shin 2011, Liberatore 2011, Robinson, 2008). Anak menjadi lebih tertarik untuk duduk diam di depan *handphone* dari pada bermain bersama teman-temannya. Sejak menggunakan *handphone* anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli, sering *badmood* dan tidak mendengarkan nasihat orang tua (Anggrahini, 2013). Hal ini menyebabkan mereka menjadi malas untuk beraktivitas, serta dapat berpengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar (Anonim,2013). Selain berdampak terhadap perkembangan anak, *handphone* juga memiliki dampak terhadap kesehatan. Sel-sel tubuh yang terkena paparan gelombang elektromagnetik dapat mengalami kerusakan yang signifikan, sehingga mutasi sel-sel yang ada di dalam tubuh juga dapat menyebabkan timbulnya kanker (Fitria, 2014). Sehingga menggunakan *handphone* setiap hari dapat meningkatkan resiko sel kanker otak (WHO,2010). Sistem saraf manusia terbagi atas sistem saraf tepi dan sistem saraf pusat, dalam sistem saraf tepi terdapat semua serabut saraf yang berada diluar otak atau sumsum tulang belakang. Sedangkan yang terdapat dalam sistem saraf pusat, bagian yang mengatur kerja saraf tepi yang terdapat diotak, batang otak (*brain stem*), dan sumsum tulang belakang (*spinal cord*). Selaput otak mempunyai serabut saraf yang dapat menerima rasa sakit. Jika seseorang sedang menggunakan *handphone* terlalu lama maka kepala akan terasa panas akibat dari efek radiasi *handphone* tersebut. Besarnya radiasi yang diserap dihitung dalam satuan SAR yaitu daya energy yang terserap per satuan massa jaringan (otak). Radiasi elektromagnetik dari *handphone* juga dapat merusak struktur DNA dan

mengakibatkan tumor otak (Sinta, 2013). Sehingga dalam waktu sepuluh tahun atau lebih *handphone* juga dapat meningkatkan resiko seseorang terkena *acoustic neuroma*, semacam tumor otak pada sisi kepala yang digunakan menelpon (IARC,2008 dalam Schoemaker,2005).

Dengan ini peran keluarga khususnya orang tua dalam perkembangan *era globalisasi* sangat diharapkan kehadirannya. Pipher (1996) mengungkapkan bahwa anak-anak membutuhkan waktu, perhatian, kasih sayang, bimbingan, dan diskusi. Hal ini tidak dapat dibeli dengan uang. Anak-anak membutuhkan tempat perlindungan, dimana mereka dapat merasa aman saat mereka mempelajari apa yang dibutuhkan dalam kehidupan. Disiplin pada anak perlu dilakukan oleh orangtua, mereka harus konsisten dan tidak terlalu menekankan pada anak (Crockenberg & Litman 1990, Holden 1997 dalam Hetherington, 2006). Publikasi tentang peran orang tua dalam pengembangan kepribadian anak di *era globalisasi* ini masih kurang. Untuk mengurangi angka peningkatan penggunaan *handphone* pada anak, pengenalan permainan tradisional bisa menjadi salah satu contoh permainan edukatif. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional jauh memberikan dampak positif bagi keterampilan emosi dan sosial anak (Kurniati, 2011). Melihat dari data diatas penulis ingin mengetahui bagaimana perilaku orang tua dalam pengaturan penggunaan *handphone* pada anak sekolah dasar.

1.1 Rumusan masalah

Berdasarkan fenomena di latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah “Bagaimana perilaku orang tua dalam pengaturan penggunaan *handphone* pada anak SD Muhammadiyah Ponorogo di Kabupaten Ponorogo?”

1.2 Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi perilaku orang tua dalam pengaturan penggunaan *handphone* pada anak SD Muhammadiyah Ponorogo di Kabupaten Ponorogo.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Teoritis

Dengan diketahuinya perilaku orang tua yang melatarbelakangi penggunaan *handphone* pada anak terhadap potensi masalah kesehatan yang dialami anak dapat diambil langkah untuk mencegah masalah, karena penggunaan *handphone* pada anak sejak dini dapat berdampak negatif bagi kesehatan salah satunya risiko kanker otak serta gangguan pendengaran, hal ini juga berdampak buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya anak juga malas bergerak dan beraktifitas, mereka cenderung sibuk dengan *handphone* dan menikmati dunia yang ada di dalam *handphone* tersebut.

1.3.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Dapat mengubah perilaku masyarakat terutama perilaku orang tua dalam izin menggunakan *handphone* pada anak, sehingga orang tua dapat kooperatif dan mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam alat komunikasi terutama *handphone*.

2. Bagi Tempat Penelitian

Untuk memberikan data masyarakat terutama pada orang tua yang mengizinkan anaknya menggunakan *handphone*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengetahui perilaku orang tua yang melatarbelakangi penggunaan *handphone* pada anak dan diharapkan digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya yang sejenis.

4. Bagi Institusi Kesehatan

Bagi Institusi Kesehatan khususnya bagi Institusi Fakultas Ilmu Kesehatan Prodi DIII Keperawatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo dapat digunakan sebagai masukan terutama yang berkaitan dengan perilaku orang tua dalam pengaturan penggunaan *handphone* pada anak, serta dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan profesionalisme perawat dalam keperawatan komunitas.

1.5 Keaslian Penelitian

Berikut merupakan penelitian yang terkait dengan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *handphone* pada anak

1. Purwanti dkk. 2013 “ Pengaruh Perkembangan *Handphone* terhadap Moral dan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Kota Bengkulu. Ada persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Purwati dkk yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *handphone* bagi siswa sekolah dasar. Sama-sama menggunakan responden siswa sekolah dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV.1 dan kelas VI.2 SDN 01 Kota Bengkulu, sedangkan sampel diambil adalah seluruh siswa kelas IV.1 SDN Kota Bengkulu. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh negatif yang cukup signifikan antara perkembangan *handphone* terhadap moral siswa kelas IV SD Negeri 01 Kota Bengkulu. Oleh karena itu disarankan kepada guru dan orang tua siswa agar selalu memantau aktivitas siswa agar tidak semakin terjerumus kedalam sikap amoral di tengah semakin canggihnya alat-alat elektronik, salah satunya *handphone*. Perbedaannya yaitu Purwati meneliti pada pengaruh penggunaan *handphone* terhadap moral dan karakter siswa, sedangkan penelitian ini lebih merujuk kepada perilaku orang tua. Selain itu perbedaan juga terletak pada variabel, desain dan tempat penelitian. Variabel dari penelitian Purwati ini yaitu pengaruh, perkembangan, moral dan karakter dengan menggunakan desain kuantitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan variabel perilaku.
2. Astin Nikmah 2011 “Dampak penggunaan *handphone* terhadap prestasi siswa”. Ada persamaan yang dilakukan oleh Astin yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *handphone*, beberapa kesimpulan yang dapat di tarik dari penelitian ini adalah sebagian besar (90%) siswa memiliki *handphone*,

dan hampir tidak ada (1%) siswa tidak memiliki alat komunikasi *handphone*. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap kepribadian dan prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi jika meminimalkan waktu dalam penggunaan *handphone* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal yang positif. Dalam penelitian ini Astin juga menggunakan desain deskriptif. Namun perbedaannya terletak pada variabel dan responden. Peneliti Astin menggunakan variabel dampak dengan responden siswa SMP dan penelitian ini menggunakan variabel perilaku serta responden siswa sekolah dasar.

3. Hasan Jamani dkk 2012 “ Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa”. Ada persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Hasan, yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *handphone* dengan kesimpulan dari 100% siswa menyatakan mempunyai *handphone*, dengan hasil tersebut 15% siswa menyatakan sering memainkan *handphone* saat pelajaran berlangsung, kemudian 40% siswa menyatakan kadang-kadang memainkan *handphone* saat pelajaran berlangsung, dan 45% siswa menyatakan tidak pernah bermain *handphone* saat pelajaran berlangsung. Berdasarkan jawaban responden dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang terkadang bahkan sering memainkan *handphone* saat pelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa yang memainkan *handphone* saat pelajaran berlangsung dapat dipastikan ia tidak akan konsentrasi dalam belajar yang akhirnya akan mempengaruhi tingkat prestasi siswa. Namun

perbedaannya terletak pada responden, variabel, serta desain. Peneliti Hasan menggunakan responden siswa SMP dengan variabel pengaruh dan desain kuantitatif sedangkan peneliti ini menggunakan responden siswa sekolah dasar, variabel perilaku dan desain deskriptif.

