

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget ialah sebutan yang bermula dari Bahasa Inggris, sebuah komponen elektronik kecil dengan maksud serta fungsi tertentu untuk memuat informasi terkini dengan teknologi dan fungsi terkini, kemudian kehidupan masyarakat membuat lebih nyaman. Perangkat itu sendiri bisa berbentuk computer atau laptop, tablet, video game, dan bisa saja ponsel atau handphone.

Semakin berkembangnya zaman, kemajuan teknologi ini amat cepat dan bertambah canggih. Banyak teknologi yang telah dikembangkan dan dapat mengubah kehidupan masyarakat di beraneka bidang. Secara umum, gadget bisa memberikan suatu dampak yang signifikan terhadap suatu nilai-nilai budaya. Saat ini, semua individu di dunia mempunyai perangkat. Tidak sedikit akhir-akhir ini banyak individu yang mempunyai lebih dari satu perangkat. Hal ini dapat ditimbulkan dengan beberapa faktor, contohnya tuntutan kehidupan, waktu, dan keselarasan. Pemakai gadget bukan saja kalangan pekerja, namun nyaris semua kalangan kelas sosial itu telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-harinya. Nyaris masing-masing individu menggunakan gadget dengan menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan gadget. Jadi pada dasarnya gadget itu memiliki nilai-nilai dan suatu manfaatnya tersendiri untuk sebagian orang, namun ada beberapa dampak negatif yang digunakan oleh kalangan remaja, anak-anak, dan balita. Walaupun kebanyakan orang menggunakan gadget untuk komunikasi, pekerjaan atau keperluan yang sangat penting atau mencari suatu informasi dan untuk bersenang-senang. (Daniansyah, A., 2019)

Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia melaporkan bahwa sekitar enam puluh empat koma delapan persen (64,8 %) & masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet aktif. Tahun 2019 penggunaan internet Indonesia meningkat sebanyak 196.714.070 jiwa. Mayoritas

masyarakat menggunakan internet setiap hari dengan persentase Sembilan lima koma empat persen (95,4 %), menggunakan tablet sebanyak Sembilan koma tujuh persen (9,7 %) dan menggunakan computer destop sebanyak Sembilan koma lima persen (9,5 %). (Yulianti et al., 2021).

Waktu yang mereka habiskan untuk bermain gadget itu sangatlah tidak efektif dan tak heran jika mereka lalai dalam menunaikan kewajibannya kepada Tuhan Yang Maha Esa. M. Oleh karna itu anak-anak masih dalam fase rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik terhadap sesuatu yang baru. Melalui perangkat elektronik yang canggih seperti gadget menemukan hal baru dimanapun dan kapanpun.

Menurut Prof. Dr. Abdul Azis El-Quussy (1977) dalam (Rosmalina, A. M. Ag., 2017), bahwa kesehatan mental adalah keserasian yang sempurna atau integrasi antara fungsi-fungsi jiwa yang bermacam-macam, disertai kemampuan untuk menghindari kegoncangan-kegoncangan jiwa yang ringan, yang biasa terjadi pada orang di samping secara positif, dapat merasakan kebahagiaan dan kemampuan.

Menurut World Health Organization (WHO) anak-anak ialah seorang yang berumur belum mencapai 18 tahun. Hampir dari semua ahli meninjau bahwa anak-anak merupakan suatu jiwa yang aktif dalam hal apapun seperti bermain, belajar, dan sebagainya. Hal ini bisa di amati pada dalil-dalil Al-Qur'an yang berkenaan dengan perilaku suatu anak-anak.

Al-Qur'an memiliki banyak ayat yang berkaitan denan anak-anak sebagai dasar dan sumber ajaran islam, salah satunya yaitu ada pada surat At-Tagabun ayat 15 sebagai berikut :

إِنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَاللَّهُ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

'Innamā 'Amwālukum Wa 'Awlādukum Fitnatun Wa Allāhu `Indahu 'Ajrun `Azīmun. (at-Taghābun 64:15)(TafsirQ.com, 2015, Javanlabs)

Artinya :

Sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah pahala yang besar. **(QS. [64] At-Tagabun : 15)**

Kalimat al-qur'an di atas bisa diberitahukan bahwa seorang anak itu adalah harta/titipan dan anak-anakmu cobaan (bagimu), dan di sisi Allah anak adalah pahala yang besar. Sebagaimana dijelaskan bahwa Allah akan memberi pahala yang berlipat-lipat ganda ketika kita bersabar dalam mendidik dan mengurus anak. (Hafiz, Abdul, dan Hasni Noor, 2016)

Gadget ini bisa sangat mempengaruhi dalam kesehatan mental seseorang khususnya pada anak-anak, pada dasarnya gangguan kesehatan mental pada anak-anak ini sering kali tidak diperhatikan pada orang tuanya. Kesehatan mental juga sangat berpengaruh pada kesehatan fisik, perubahan kejiwaan yang dialami anak-anak akan meliputi pada perubahan emosional si anak dan intelektual perubahan jiwa mereka. Contohnya seperti mental yang kurang baik dan emosional yang dimiliki anak-anak. Jumlah gejala mental emosional tidak setinggi pada penyakit lain. Konsekuensi dari sebuah gangguan mental emosional yang tidak segera diobati dapat menjadi sangat mengerikan sehingga perhatian khusus harus diberikan kepada anak-anak mengenai kesehatan mental.

Ternyata, Perangkat seluler atau gadget itu tak hanya memberikan dampak negatif saja bagi anak-anak, akan tetapi ada dampak positifnya, seperti cara berfikir anak-anak yang lebih tangkap dalam hal apapun, dapat memperhatikan sesuatu hal dengan cepat dan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kesenangan mereka sehingga mereka bisa memberikan keterampilan yang mereka miliki. Selama masih dalam pengawasan yang baik semua akan berjerumus kepada hal positif. Namun dibalik manfaat tersebut, efek negatif pada anak dominan lebih besar. Salah satunya ialah radiasi perangkat yang bisa merusak jaringan saraf pada otak jika menggunakan perangkat tersebut berlebihan. Selain itu juga, dapat mengurangi aktifitas serta anak akan sulit dalam berinteraksi bersama orang baru/orang lain, karena anak berubah menjadi individualistis dan anak-anak

akan mempunyai sifat yang cuek terhadap orang lain atau tidak peduli dengan lingkungannya bahkan teman-temannya. (Daniansyah, A., 2019)

Peneliti tertarik dengan judul ini dikarenakan banyak anak-anak yang menggunakan gadget di lingkungan dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan. Pada dasarnya gadget itu sangatlah merugikan jika di pergunakan oleh kalangan anak-anak, dan sangat disayangkan sebab banyak anak-anak yang lupa akan kewajibannya setelah menggunakan gadget. Contoh : setiap malam tidak pernah belajar, jika di perintah oleh orang tua tidak didengarkan dan sulit di ganggu jika sudah menggunakan gadget.

Perangkat gadget yang dipakai anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan dapat diamati menggunakan handphone yang sudah bagus dan sangat disayangkan jika anak-anak belum mengetahui cara pemakaian gadget yang baik dan benar karena di khawatirkan rusak. Pada masa ini pemilik gadget di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan berjumlah kurang lebih 40 anak-anak. Oleh karena itu, sangat pentingnya pemahaman tentang bahaya gadget terutama pada orang tua. Supaya pertumbuhan anak berkembang dengan baik, orang tua mesti memberi pemahaman dan membatasi penggunaan gadget pada anak, agar menjadi anak yang cerdas, tangkas dan aktif.

Dampak dari penggunaan gadget pada dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan, yang terlihat oleh peneliti bahwa dampak dari penggunaan gadget anak-anak sudah jarang pergi ke mushola atau masjid terdekat untuk melaksanakan sholat berjamaah dan belajar ngaji.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget pada anak-anak.
2. Kecanduan gadget pada anak-anak bisa menyebabkan penurunan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar.
3. Rasa ingin tau anak-anak yang tinggi terhadap gadget menyebabkan kelalaian menjalankan aktivitas sehari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini agar permasalahan tetap fokus pada tujuan penelitian dan tidak meluas dalam permasalahan yang lain.

Adapun pembatasan masalah yang akan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Dampak Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-Anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget pada anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan ?
2. Bagaimana kondisi kesehatan mental anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan ?
3. Bagaimana dampak gadget terhadap Kesehatan mental anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagaimana tercermin dalam perumusan masalah, pada halaman sebelumnya, penulis dapat di kemukakan sebagai berikut :

1. Mengetahui penggunaan gadget pada anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.
2. Mendeskripsikan kondisi kesehatan mental anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.
3. Mendeskripsikan dampak gadget terhadap Kesehatan mental anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa membawa banyak manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memberikan wawasan pemikiran dan pengetahuan yang luas khususnya mengenai dampak gadget bagi kesehatan mental anak. Dan juga bisa menambah catatan atau bacaann bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini bermaksud untuk memandu kalangan anak-anak untuk mendapatkan informasi terkait tentang dampak gadget yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat yang berlebihan, sehingga dapat meminimalisir dampak dari penggunaan gadget pada anak anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.

b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan motivasi bagi anak dalam hal merubah perilaku menjadi lebih baik.

G. Penelitian Terdahulu

Sebagaimana dalam penelitian ini penulis mengangkat mengenai Dampak Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-Anak, maka penulis juga akan mengetahui posisi penelitian penulis dengan kajian-kajian lain yang terkait dalam konteks penelitian yang sama. Dalam hal ini, penulis menemukan beberapa kajian-kajian yang membahas mengenai Dampak Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-Anak yang berhubungan pada penelitian tersebut, sebagai berikut:

- a. Pertama, skripsi yang ditulis oleh M. Hafiz Al-Youby (2017) yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan Tk. Handayani Bandar Lampung)” ini memiliki fokus tujuan dengan menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Hasil dari Penelitian ini adalah Penggunaan gadget hanya sedikit digunakan untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan orang tua. Dampak positif dan negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh anak-anak usia dini. Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian pertama. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian pertama ialah penggunaan metode kualitatif. Perbedaan dalam penelitian pertama dengan penelitian ini ialah penelitian ini berfokus pada Kesehatan mental anak pengguna gadget.
- b. Kedua, skripsi yang ditulis oleh Zulfikar Adilla Sukarno (2018) yang berjudul “Pengaruh penggunaan gadget, minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa, UM” ini memiliki fokus tujuan dengan menggunakan metode kuantitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan mengenai Pengaruh penggunaan gadget minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa, UM. Hasil dari Penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan gadget, pengaruh minat belajar, dan pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian kedua. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian kedua ialah penggunaan gadget terhadap minat belajar anak. Perbedaan dalam penelitian kedua dengan penelitian ini ialah penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sementara pada penelitian kedua menggunakan metode penelitian kuantitatif.

- c. Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Ahmad Rifa'I (2018) yang berjudul "Peran orang tua dalam mendidik anak autis di yayasan growing hope bandar lampung" memiliki fokus tujuan dengan menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan orang tua sebagai pendidik yang utama dan yang pertama, maka dari itu anak autis juga sangat memerlukan adanya kasih sayang dan perhatian penuh dari sosok orang tua.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian ketiga. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian ketiga ialah penggunaan metode penelitian kualitatif. Perbedaan dalam penelitian ketiga dengan penelitian ini ialah penelitian ini berfokus terhadap anak-anak sementara pada penelitian ketiga berfokus terhadap peranan orang tua.

Dari ketiga penelitian diatas, tiap tiap peneliti mempunyai suatu objek penelitian yang berbeda-beda, akan tetapi ada persamaan dan perbedaan mengenai penelitian pertama, kedua dan ketiga dengan penelitian ini mengenai judul penulis, metode penelitian, dan isinya. hal-hal yang menyangkut tentang Dampak Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-Anak.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	M. Hafiz Al-Youby/2017/Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini	Penggunaan gadget hanya sedikit digunakan untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakainnya beragam tergantung dari pengawasan orang tua.	Penelitian ini membahas mengenai Gadget.	Penelitian ini berfokus pada penggunaan gadgetnya.
2	Zulfikar Adilla Sukarno/2018/Pengaruh pengguna gadget, minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa, UM.	Pengaruh penggunaan gadget, pengaruh minat belajar, dan pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar.	Penelitian ini membahas mengenai emosional atau kesehatan mental.	Penelitian ini berfokus pada minat belajar.
3	Ahmad Rifai/2018/Peran orang tua dalam mendidik anak autis di yayasan growing hope bandarlampung.	Mendiskripsikan peranan orang tua sebagai pendidik yang utama dan pertama, karna anak autis sangat memerlukan adanya kasih sayang dan perhatian penuh dari sosok orang tua.	Penelitian ini menggunakan Jenis Metode penelitian Kualitatif.	Penelitian ini berfokus pada mendidik anak autis.

H. Kerangka Pemikiran

Menurut (Daniansyah, A., 2019) Gadget ialah sebutan yang bermula dari Bahasa Inggris, sebuah komponen elektronik kecil dengan maksud serta fungsi tertentu untuk memuat informasi terkini dengan teknologi dan fungsi terkini, kemudian kehidupan masyarakat membuat lebih nyaman. Perangkat itu sendiri bisa berbentuk computer atau laptop, tablet, video game, dan bisa saja ponsel atau handphone.

Gadget ini bisa sangat mempengaruhi dalam kesehatan mental seseorang khususnya pada anak-anak, pada dasarnya gangguan kesehatan mental pada anak-anak ini sering kali tidak diperhatikan pada orang tuanya. Kesehatan mental juga sangat berpengaruh pada kesehatan fisik, perubahan kejiwaan yang dialami anak-anak akan meliputi pada perubahan emosional si anak dan intelektual perubahan jiwa mereka. Contohnya seperti mental yang kurang baik dan emosional yang dimiliki anak-anak. Jumlah gejala mental emosional tidak setinggi pada penyakit lain. Konsekuensi dari sebuah gangguan mental emosional yang tidak segera diobati dapat menjadi sangat mengerikan sehingga perhatian khusus harus diberikan kepada anak-anak mengenai kesehatan mental.

Peneliti tertarik dengan judul ini dikarenakan banyak anak-anak yang menggunakan gadget di lingkungan dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan. Pada dasarnya gadget itu sangatlah merugikan jika di pergunakan oleh kalangan anak-anak, dan sangat disayangkan sebab banyak anak-anak yang lupa akan kewajibannya setelah menggunakan gadget. Contoh : setiap malam tidak pernah belajar, jika di perintah oleh orang tua tidak didengarkan dan sulit di ganggu jika sudah menggunakan gadget.

Perangkat gadget yang dipakai anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan dapat diamati menggunakan handphone yang sudah bagus dan sangat disayangkan jika anak-anak belum mengetahui cara pemakaian gadget yang baik dan benar karena di khawatirkan rusak. Pada masa ini pemilik gadget di dusun Manis

desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan berjumlah kurang lebih 50 anak-anak. Oleh karena itu, sangat pentingnya pemahaman tentang bahaya gadget terutama pada orang tua. Supaya pertumbuhan anak berkembang dengan baik, orang tua mesti memberi pemahaman dan membatasi penggunaan gadget pada anak, agar menjadi anak yang cerdas, tangkas dan aktif.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

I. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini untuk mengetahui dan memberikan suatu gambaran tentang proposal penelitian yang dibuat oleh peneliti agar seorang pembaca dapat bisa memahami isi proposal ini, maka dari itu saya sebagai peneliti proposal ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut :

Bagian Pertama peneliti menjelaskan dan menguraikan masalah yang ada pada latar belakang masalah, salah satunya yaitu Bagaimana dampak pemakaian gadget terhadap Kesehatan mental anak-anak. Selain latar belakang masalah juga diantara lainnya itu ada perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian dibagian awal proposal ini.

Bagian Kedua peneliti menjelaskan tentang suatu isi dari proposal ini diantara lain yaitu ada landasan teori, signifikan penelitian, dan penelitian terdahulu.

Bagian Ketiga peneliti menjelaskan tentang bagian Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu metode penelitian, metode penelitian yang digunakan dalam proposal ini yaitu kualitatif studi kasus.

Bagian Keempat pada penelitian ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan yang peneliti lakukan.

Bagian kelima peneliti membahas dan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian.

Tabel 1.2 Sistematika Penelitian

Dampak Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-anak	
Bab I	Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran, dan Sistematika Penelitian.
Bab II	Landasan Teori membahas mengenai kajian penelitian seperti: Gadget, Kesehatan Mental, dan Anak-anak
Bab III	Metode Penelitian
Bab IV	Hasil dan Pembahasan Penelitian
Bab V	Kesimpulan Penelitian