

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

"*Gadget*" adalah kata dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. *Gadget* adalah contoh kemajuan yang modern termasuk seperti *tablet*, *smartphone*, dan *notebook* (Yumarni, 2022).

Data Badan Pusat Statistik (BPS) dari pendataan survei sosial ekonomi nasional 2022 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia yang memiliki telepon seluler termasuk tinggi. Pada tahun 2022 tercatat 187.192.676 (67,88%) pengguna meningkat dari yang sebelumnya 180.394.611 (65,87%) pengguna pada tahun 2021 (Badan Pusat Statistik, 2023).

Menurut (BPS, 2024) Jawa Tengah dari hasil survey sosial ekonomi nasional 2023 berdasarkan jenis kelamin jenis kelamin didapatkan data bawa ada sebanyak 24.685.362 (64,74%) penduduk di Jawa Tengah memiliki telepon seluler, dimana 16.393.588 (66,41%) adalah laki-laki dan 13.690.601 (55,46%) nya adalah perempuan. Pada (BPS, 2025) menurut kelompok umur di Jawa Tengah tahun 2024 adalah: 5-12 tahun 5,32 juta (13,90%), 13-15 tahun 2,36 juta (6,17%), 16-18 tahun 2,56 juta (6,69%), 19-24 tahun 4,81 juta (12,56%), 25+ 23,41 juta (61,15%), dengan total 26,06 juta (65,47%) pengguna.

Data dari (BPS Jateng, 2024) pada survei ekonomi nasional menunjukkan data pengguna *gadget* di Kabupaten Grobogan sebesar 986.247 (64,83%). Dalam survei tersebut berdasarkan jenis kelamin ada sebanyak

575.494 (58,36%) pengguna *gadget* perempuan dan 704.535 (71,44%) pengguna *gadget* laki-laki.

Banyak orang tua memberi anak-anak perangkat elektronik tanpa pengawasan. *Gadget* memiliki konten yang beranekaragam. Situasi ini juga diperburuk oleh kurangnya literasi digital di keluarga dan sekolah. Anak-anak dan remaja seringkali lebih sering menggunakan *gadget* tanpa memahami dampaknya bagi kesehatan (Nurbaiti, Nasmi, and Marniati, 2025).

Gadget memiliki dampak, beberapa dampak positif termasuk meningkatkan keterampilan adaptif anak, menambah pengetahuan mereka, mempermudah komunikasi, dan meningkatkan kreativitas mereka (Yumarni, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jenny dan Belinda (2021), perangkat elektronik dapat mengganggu perkembangan anak-anak dan menyebabkan kecanduan. Efek lain dari penggunaan berlebihan perangkat elektronik di kalangan anak-anak adalah peningkatan ketergantungan mereka pada perangkat elektronik. Lebih lanjut, penelitian dalam (Nurbaiti et al., 2025) menegaskan bahwa edukasi dan pengawasan sangat penting dalam mengurangi dampak negatif *gadget* terhadap kesehatan anak dan remaja.

Menurut penelitian (Haq et al., 2023) dalam Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK), penggunaan yang berlebihan psikologis siswa, serta menurunkan minat belajar. Hasil kegiatan edukasi kesehatan di SMA Negeri 5 Kota Padang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mengenai dampak negatif *gadget*, yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*.

Kurangnya pengetahuan anak mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan memunculkan kebutuhan mendesak akan pendidikan kesehatan yang terstruktur, penelitian (Yanti, 2020) menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi yang tepat pada anak dan orang tua, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan mengenai pemanfaatan *gadget* yang sehat, sehingga pendidikan kesehatan terbukti sebagai strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan dan mendorong pengelolaan penggunaan *gadget* secara bijak.

Pendidikan kesehatan di Indonesia saat ini masih terlalu kuno, seperti leaflet, booklet, dan lembar balik, karena dianggap murah. Bagi generasi sekarang permainan atau video yang menggunakan teknologi canggih lebih menarik, terutama yang memiliki karakter yang lucu dan unik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video, terutama video animasi, berfungsi lebih baik daripada media tradisional yang penuh dengan teks dan dapat membuat orang kewalahan. Kelompok yang menerima pendidikan kesehatan video menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan simulasi, menurut studi lain (Aisyah dkk., 2021). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi untuk memberikan pendidikan kesehatan sangat efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar tentang bahaya penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas edukasi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dan efektivitas media

animasi sebagai sarana pembelajaran, belum banyak penelitian yang secara spesifik menggabungkan keduanya dalam konteks edukasi mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan pada siswa SD. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada remaja SMA atau anak usia dini, sementara kelompok usia 10–12 tahun merupakan fase transisi penting dari anak menuju remaja, di mana kemampuan berpikir kritis mulai berkembang pesat.

Studi pendahuluan di SD 12 Negeri 12 Purwodadi sudah pernah dilakukan pendidikan kesehatan pengaruh *smartphone* bagi kesehatan hanya saja belum memiliki sasaran yang spesifik. Penelitian saya memiliki sasaran spesifik kelas 5 dan materi yang diberikan tidak hanya pengaruh hp tetapi *gadget* secara keseluruhan mengenai definisi, jenis, fungsi, dampak, dan penggunaannya yang tepat. Wawancara pada 29 Oktober 2025, sebanyak 10 siswa aktif menggunakan *gadget* pribadi tanpa meminjam orang tua. Dari 10 siswa yang diwawancarai didapatkan hasil bahwa 4 siswa mengetahui dampak *gadget* bagi kesehatan dengan tepat dengan menyebutkan kepala pusing dan sakit mata, sedangkan 6 siswa secara spesifik belum dapat menyebutkan dampak *gadget* bagi kesehatan, hal tersebut membuktikan bahwa tingkat pengetahuan mereka mengenai dampak *gadget* masih kurang.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti hendak mengetahui pengaruh pendidikan dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah kesehatan terhadap pengetahuan siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Purwodadi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah terhadap pengetahuan siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Purwodadi?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah terhadap pengetahuan siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Purwodadi.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah terhadap pengetahuan siswa.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan rata-rata siswa sebelum dan setelah mendapatkan pendidikan kesehatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dan menumbuhkan kesadaran untuk menggunakan *gadget* secara bijak.

2. Bagi Sekolah

Menjadi dasar dalam pelaksanaan program pendidikan kesehatan yang inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media animasi di lingkungan sekolah.

3. Bagi Tenaga Kesehatan dan Pendidik

Menjadi referensi dalam menyusun strategi edukasi kesehatan yang sesuai dengan karakteristik generasi sekarang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan pengembangan oleh peneliti selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan gambaran umum dari penjabaran sistematika penelitian ini dari BAB I sampai BAB VI. Secara umum sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Sistematika Penulisan Skripsi

BAB	Konsep Pengambilan Data
BAB I	Pendahuluan berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penulisan, dan manfaat.
BAB II	Tinjauan Pustaka Landasan Teori yang digunakan dalam penelitian serta digambarkan dalam kerangka teori penelitian
BAB III	Metodologi Penelitian berisi tentang variable penelitian, kerangka konsep dan hipotesis, konsep metodologi mulai dari jenis, design dan rancangan penelitian, populasi, sampel, tempat dan waktu penelitian, definisi operasional, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji instrumen, pengolahan data dan analisa data serta etika dalam penelitian.
BAB IV	Hasil penelitian berisi tentang hasil penelitian termasuk hasil analisa data penelitian (hasil uji statistik)
BAB V	Pembahasan berisi tentang pembahasan hasil dan keterbatasan penelitian

BAB VI	Penutup , berisi tentang simpulan dan saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian
--------	--

F. Penelitian Terkait

- 1) Penelitian oleh Veolina Irman dan Dwi Christina Rahayuningrum (2021), dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Bahaya Penggunaan *Gadget* di MAN 4 Pesisir Selatan” Metode penelitian menggunakan *pre-one group pre-test – post-test*. Populasi: siswa kelas X4 Pesisir Selatan, sebanyak 82 orang, *sampel purposive* 10 orang. Hasil penelitian terdapat peningkatan pengetahuan siswa setelah intervensi pendidikan kesehatan tentang bahaya penggunaan *gadget* (selisih *mean* = 5,400, $p = 0,001$)
- 2) Penelitian oleh Nurhanifah Siregar dan Norma Yanti Rambe (2023), dengan judul “Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak-anak di SD Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan Tahun 2023.” Metode penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan pendekatan *one group pretest–posttest*. Populasi penelitian adalah 57 siswa kelas V SD Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan. Prosedur pelaksanaan meliputi tahap *pretest*, pemberian edukasi kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget*, dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi kesehatan. Sebelum intervensi, 75,4% siswa memiliki pengetahuan rendah, sedangkan setelah edukasi, 61,4% siswa memiliki pengetahuan baik. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang dampak penggunaan *gadget* di sekolah dasar.
- 3) Penelitian oleh Arinil Haq, Mega Utami Basra, Suci Maisyarah Nasution, dan Vivi Triana (2023), dengan judul “Edukasi Kesehatan Pengaruh *Gadget* pada Remaja di SMA Negeri 5 Kota Padang.” Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *pre-test dan post-test* pada 34 siswa sebagai populasi. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan

signifikan antara tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi *edukasi* kesehatan dengan nilai $p < 0,05$. *Edukasi* kesehatan terbukti meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* dan mendorong perilaku bijak dalam penggunaannya.

- 4) Penelitian oleh Iriene Kusuma Wardhani dan Ignata Yuliati (2021), dengan judul “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki Surabaya.” Metode penelitian menggunakan *quasy experiment* dengan pendekatan *one group pre test post test design*. Jumlah populasi sebanyak 40 remaja di salah satu Paroki Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan, dengan hasil uji Wilcoxon $p = 0,001$, yang berarti terdapat peningkatan pengetahuan setelah dilakukan intervensi pendidikan kesehatan.
- 5) Penelitian oleh Novida Nengsih dan Febri Tri Andini (2025), dengan judul “Pendidikan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di TK Al-Hidayah Kota Jambi.” Metode penelitian menggunakan penyuluhan edukatif dengan media lcd dan leaflet kepada 30 siswa TK. *Edukasi* partisipatif ini terbukti efektif meningkatkan perilaku bijak anak dalam penggunaan *gadget*, serta meningkatkan peran guru dan orang tua dalam pengawasan anak.

Penelitian terdahulu menggunakan media leaflet, lcd, dan ppt, sedangkan penelitian ini menggunakan media animasi . Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan *pre-experiment one group pre-test – post-test* dan *quasy eperiment one group pre test post test design* sedangkan penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan pendekatan *pre-post test with control group design*. Dari tempat penelitian juga pasti berbeda dengan penelitian terdahulu yaitu di Sekolah Dasar Negeri 12 Purwodadi.