

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang lingkup keperawatan pada dasarnya memiliki peran masing-masing dari setiap bidang keperawatan, salah satunya keperawatan anak yang memiliki peran pencegahan penyakit, peningkatan kesehatan, dan pemenuhan kebutuhan tumbuh kembang anak secara komprehensif (Seniwati, Wanda, & Nurhaeni, 2023).

Secara umum, perkembangan pada anak memiliki tahapan sesuai usia dan setiap tahapan memiliki masalah yang berbeda. Salah satu tahapan usia yang harus mendapatkan perhatian lebih adalah tahapan anak usia sekolah. Tahap perkembangan anak usia sekolah merupakan periode penting karena pada masa ini terjadi perubahan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang menjadi dasar kemampuan belajar dan interaksi sosial di masa depan. Anak usia sekolah tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kemampuan akademik melalui pembelajaran formal, tetapi juga membangun keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan otonomi emosional yang akan berdampak pada kesehatan mental dan prestasi akademiknya (Yuliarsih, Santosa, & Mutiansi, 2024). Berbeda dengan perkembangan pada usia prasekolah yang masih berfokus pada penguasaan dasar komunikasi,

bahasa, dan keterampilan motorik awal, serta masa remaja yang banyak berkaitan dengan pencarian identitas diri dan kemampuan berpikir abstrak yang lebih kompleks, anak usia sekolah adalah jembatan antara keterampilan dasar awal dan kemampuan berlogika yang matang sehingga perubahan yang terjadi pada usia ini memberikan fondasi penting untuk keberhasilan akademik dan keterampilan sosial di masa berikutnya (Setiana & Eliasa, 2024).

Permasalahan yang disoroti pada anak usia sekolah dengan berbagai masalah fisik, psikologis maupun perkembangannya adalah kecanduan gadget. Penelitian menunjukkan bahwa di antara anak usia sekolah, sekitar 46,9% mengalami tingkat kecanduan gadget yang tinggi, yang berkorelasi dengan gangguan fungsi kognitif seperti penurunan kemampuan berpikir dan konsentrasi (Liza, Iktidar, & Roy et al., 2023). Selain itu, sebuah studi deskriptif di lapangan menemukan bahwa 53,3% anak sekolah mengalami ketergantungan terhadap gadget, yang menjadi faktor risiko rendahnya interaksi sosial, fokus belajar, dan kontrol penggunaan waktu (Rahmawati, Herlina, & Hasneli, 2021). Dampak dari kecanduan ini dapat mencakup gangguan perhatian, penurunan kualitas belajar, serta konflik emosional dalam kehidupan sehari-hari anak jika tidak ditangani secara tepat.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak usia sekolah berhubungan dengan gangguan perkembangan emosi. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, seperti mudah marah, gelisah, dan sulit

mengendalikan diri. Hasil penelitian Anggraini, Saptanto, dan Hema Dewi (2025) yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Sambiroto Kota Semarang, sebanyak 75,7% anak memiliki penggunaan gadget kategori buruk, dan 97,3% anak mengalami perkembangan emosional abnormal. Pada penelitian Muslim et al. (2024) menemukan bahwa dari 114 anak SD yang diteliti, 77,2% berada pada kategori kecanduan sedang, 9,6% dalam kategori kecanduan berat, dan hanya 13,2% yang termasuk kategori rendah, dengan rata-rata penggunaan harian mencapai 6,85 jam. Hasil penelitian Andrianie et al. (2025) menunjukkan sekitar 8,2% anak SD termasuk dalam kategori risiko tinggi atau sangat tinggi terhadap kecanduan gadget. Selain itu, Mulya, Gustaf, dan Witdiawati (2025) menemukan bahwa dari 274 siswa SD, 57,66% menunjukkan perilaku risiko tinggi terhadap kecanduan gadget, meskipun hampir semua siswa (92,7%) menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar merupakan isu nyata yang dapat berdampak pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, sehingga memerlukan perhatian dari orang tua, guru, dan pihak terkait dalam upaya pengawasan dan pengendalian penggunaannya.

Dampak negatif penggunaan gadget yang tidak terkontrol berkaitan erat dengan munculnya masalah perilaku emosional pada anak usia sekolah. Masalah perilaku emosional pada anak usia sekolah mencakup berbagai kondisi seperti kecemasan, ketakutan berlebihan, mudah marah, kesedihan yang

menetap, kesulitan mengendalikan emosi, serta penarikan diri dari lingkungan sosial. Anak yang mengalami masalah emosional sering menunjukkan reaksi emosional yang tidak sesuai dengan situasi, seperti ledakan emosi, mudah tersinggung, atau kesulitan menghadapi tekanan akademik dan hubungan dengan teman sebaya (Labib et al., 2024). Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa masalah emosional pada anak sering muncul bersamaan dengan perilaku bermasalah seperti pembangkangan dan kesulitan regulasi emosi (Field, 2024).

Salah satu masalah perilaku emosional adalah membangkang, perilaku membangkang ditandai dengan sikap menolak perintah, membantah, mudah tersinggung, serta kurang patuh terhadap aturan yang diberikan oleh orang tua maupun guru. Anak yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi cenderung mengekspresikan ketidaknyamanan melalui perilaku menentang (Turmudli, Rakhmawati, & Handayani, 2024). Secara teoritis, kecanduan gadget dapat memicu perilaku membangkang karena anak cenderung mengalami frustrasi ketika penggunaan gadget dibatasi atau dihentikan, disertai gangguan regulasi emosi dan rendahnya kontrol diri, sehingga anak mengekspresikan ketidaknyamanan melalui penolakan, kemarahan, dan perlawanan terhadap aturan yang diberikan oleh orang tua maupun guru (Geng & Liu, 2025). Perilaku membangkang pada anak biasanya dikaji dalam psikologi klinis sebagai bagian dari *Oppositional Defiant Disorder (ODD)* yaitu pola respons yang melawan atau tidak patuh terhadap aturan, instruksi, atau permintaan dari orang tua, guru, atau orang lainnya. Bentuknya bisa berupa penolakan

langsung, seperti membantah atau mengabaikan perintah, maupun perlawanan pasif seperti menunda-nunda tugas. Pada anak usia 7-12 tahun, cirinya sering mencakup penggunaan kata-kata kasar, kesulitan mengendalikan emosi, dan menentang aturan (Azzara & Purnamasari, 2022).

Gangguan perilaku membangkang pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan antara kondisi individu, keluarga, dan lingkungan sosial. Menurut Field (2024) pola asuh yang tidak konsisten, terlalu keras, atau terlalu permisif dapat membuat anak kesulitan memahami batasan perilaku yang tepat. Kurangnya kelekatan emosional, minimnya perhatian, serta seringnya konflik dalam keluarga serta kondisi psikologis orang tua atau pengasuh dapat memicu anak mengekspresikan emosi negatif melalui perilaku membangkang, agresif, atau tidak patuh terhadap aturan. Di samping itu, lingkungan memengaruhi cara anak berinteraksi, berpikir, dan bereaksi terhadap situasi di sekitarnya. Lingkungan keluarga sebagai lingkungan pertama dan utama memberikan teladan, pola asuh, dukungan emosional, serta komunikasi yang membentuk karakter, sikap, dan kebiasaan sosial anak. Pola asuh yang positif cenderung menghasilkan perilaku yang adaptif, sedangkan pola asuh yang kurang responsif atau konflik keluarga dapat meningkatkan risiko perilaku bermasalah pada anak Aisyah et al. (2025).

Penelitian menunjukkan bahwa anak cenderung mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, karena konflik dengan guru dan ketidakpatuhan terhadap instruksi kelas, rendahnya keterlibatan belajar dan pencapaian

akademik (VB, 2024). Perilaku ini juga berdampak pada fungsi sosial anak, termasuk kesulitan dalam interaksi positif dengan teman sebaya dan otoritas sekolah, yang dapat memicu isolasi sosial atau konflik interpersonal di lingkungan sekolah (Wahyuni & Mahanani, 2022). Anak dengan perilaku membangkang cenderung sulit mengikuti aturan, kurang fokus dalam pembelajaran, sering menolak instruksi guru, serta menunjukkan sikap negatif terhadap kegiatan belajar di kelas.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas perilaku membangkang secara umum atau menggabungkan kelompok usia anak dan remaja, masih terdapat kesenjangan teori, khususnya pada penelitian yang secara spesifik menelaah perilaku membangkang pada anak sekolah dasar dalam kaitannya dengan kecanduan gadget. Beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan pada dampak penggunaan gadget terhadap aspek perilaku tertentu, seperti penelitian Setyawan, et al. (2024) yang mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar, penelitian Janah dan Diana (2023) yang meneliti dampak negatif gadget terhadap perilaku agresif pada anak usia dini, serta penelitian Putri, et al. (2024) yang membahas penggunaan gadget dan perubahan perilaku remaja di sekolah menengah atas. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menganalisis hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak sekolah dasar, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan telaah penelitian sebelumnya, belum ditemukan studi yang secara spesifik mengkaji hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak usia sekolah dasar, khususnya di lingkungan sekolah dasar negeri, sehingga masih terdapat kekosongan dalam literatur ilmiah terkait perilaku membangkang pada anak usia sekolah dasar yang ditinjau sebagai dampak dari kecanduan gadget. Apabila fenomena ini tidak diteliti, maka permasalahan perilaku anak berisiko tidak terdeteksi dan tidak tertangani secara tepat, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional, sosial, dan akademik anak. Secara faktual, kondisi di lapangan khususnya di SDN 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya, hasil dari studi pendahuluan peneliti dengan melakukan wawancara ke salah satu guru di sekolah tersebut mayoritas siswa sudah menggunakan gadget dari kelas I dan berisiko tidak terkontrol karena terdapat anak yang suka membawa gawai ke sekolah, sedangkan aturan sekolah siswa tidak boleh membawa gawai ke lingkungan sekolah. Sekolah ini berada di lingkungan perkotaan dan lingkungan urban, di mana mayoritas orang tua siswa bekerja, yang secara teoritis dapat meningkatkan risiko kecanduan gadget pada anak akibat terbatasnya pengawasan orang tua.. Tingginya prevalensi penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak usia sekolah dasar di lingkungan urban dengan akses teknologi yang mudah serta pengawasan yang terbatas menyebabkan anak cenderung menghabiskan waktu lebih banyak menggunakan gadget tanpa batasan, sehingga berisiko memunculkan perilaku membangkang (Anggraini et

al., 2025; Putri et al., 2024; Setyawan et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya untuk menganalisis hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak usia sekolah dasar serta memberikan gambaran bagi orang tua, guru, tenaga kesehatan, dan pihak terkait mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan gadget pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya.
2. Bagaimana gambaran perilaku membangkang pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya.
3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya.
4. Bagaimana karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin dan tingkat kelas.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan gadget pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya.
- b. Mengidentifikasi gambaran perilaku membangkang pada anak usia sekolah.
- c. Menganalisis hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Nagarasari Kota Tasikmalaya.
- d. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, dan tingkat kelas.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Subjek Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat kecanduan gadget dan perilaku membangkang pada anak sekolah dasar. Dengan demikian, anak dan orang tua dapat lebih memahami dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perilaku anak, sehingga dapat menjadi dasar dalam mengatur penggunaan gadget secara lebih sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Bagi Sekolah

Memberikan bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah dasar serta menyediakan data

empiris mengenai hubungan kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam merancang program pembinaan perilaku dan penguatan pendidikan karakter, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta menjadi dasar dalam menjalin kerja sama dengan orang tua dan pihak terkait untuk mencegah dan menangani masalah perilaku pada anak usia sekolah dasar.

3. Bagi Guru

Membantu dalam mengidentifikasi secara dini perilaku membangkang yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada siswa, sehingga guru dapat menentukan strategi pengelolaan kelas yang lebih tepat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru mengenai dampak kecanduan gadget terhadap regulasi emosi dan perilaku anak usia sekolah, serta menjadi acuan dalam melakukan pendekatan edukatif dan preventif melalui proses pembelajaran dan komunikasi yang efektif dengan orang tua.

4. Bagi Layanan Kesehatan dan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi tenaga kesehatan, khususnya perawat, dalam melakukan deteksi dini masalah perilaku pada anak usia sekolah. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan intervensi keperawatan anak yang bersifat promotif dan preventif, serta sebagai bahan edukasi

kesehatan kepada orang tua, sekolah, dan masyarakat terkait penggunaan gadget yang bijak pada anak.

5. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan (Ilmu Keperawatan)

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang keperawatan anak, mengenai hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku membangkang pada anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), terutama yang berkaitan dengan upaya pencegahan dan penanganan masalah perilaku anak di era digital.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Metode, Variabel, Populasi dan Sampel Penelitian	Desain dan Hasil Penelitian	Perbedaan
1	<p>Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar</p> <p>Tika Nur Islah Holifah, Zalzabilla Karina Indriani, Novianti Putri, Metasya Nurlatifah, Andi Rezky Dwi Amelia Darmika, Ratus Ismawati, Pipih Muhopilah</p>	<p>Metode: Penelitian ini menggunakan metode tinjauan sistematis dengan pendekatan kualitatif metasintesis, khususnya meta-etnografi.</p> <p>Variabel: Penggunaan Gadget, Kepribadian, Faktor Keluarga.</p> <p>Populasi dan Sampel : Anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun</p>	<p>Desain: Scoping Review (Kumpulan Cross-Sectional Design)</p> <p>Hasil : sintesis menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dampak tersebut meliputi kepribadian, psikologis, emosional, dan moral. Anak yang sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku individualistis, ketergantungan, serta menurunnya kemampuan interaksi sosial.</p>	<p>Tidak spesifik meneliti mengenai perilaku membangkang, kumpulan penelitian tersebut fokus meneiti Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak dan faktor keluarga</p>
2	<p>Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar</p> <p>Agung Setyawan, Caryna Zalfa Ainia, Saosa Yumrotus Sholikhah, Siti Madiah Ulfa</p>	<p>Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.</p> <p>Variabel: Kontrol Diri</p> <p>Populasi dan Sampel: Siswa sekolah dasar, sampel 14 Siswa Sekolah Dasar (7 laki-laki, 7 perempuan)</p>	<p>Desain: Kualitatif</p> <p>Hasil: penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap kontrol diri siswa sekolah dasar. Secara kuantitatif dari hasil angket, ditemukan bahwa 42,9% siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari, dan 57,1% siswa</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, tidak spesifik menyebutkan usia sampel dan menggeneralisasi hasil sesuai tahap usia anak sekolah. Variabel penelitian ini tidak spesifik meneliti perilaku membangkang</p>

			mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas akibat penggunaan gadget. Selain itu, 71,4% siswa menunjukkan respons emosional berupa marah atau frustrasi ketika penggunaan gadget dihentikan.	
3	Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini Anwardiani Iftaql Janah, Raden Diana	Metode: Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Variabel: Perilaku membangkang, penggunaan gadget Populasi dan Sampel: 1 orang anak perempuan berusia 5 tahun	Desain: Kualitatif Hasil: penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa batas dan pengawasan orang tua menyebabkan munculnya perilaku agresif verbal dan fisik, seperti berteriak, menangis, tantrum, memukul, dan menendang saat gadget diganggu. Perilaku ini dapat dikurangi melalui pembatasan penggunaan gadget dan keterlibatan aktif orang tua dalam pengasuhan	Metode yang digunakan merupakan penelitian kualitatif, sampel yang digunakan hanya pada 1 partisipan dan menggeneralisasi anak usia 5 tahun memiliki pengalaman perilaku membangkang akibat penggunaan gadget.
4	Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Muhammad Isro, Hidayatullah, Didi Wahyudin , Hamdiana	Metode: Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (kepuustakaan). Variabel: Tumbuh Kembang Anak, Penggunaan Gadget. Populasi dan Sampel: Anak Usia Sekolah	Desain: Literature Review Hasil: penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berdampak negatif pada interaksi sosial, karakter, dan tumbuh kembang anak, meliputi penurunan kemampuan komunikasi, sikap acuh terhadap lingkungan, gangguan kesehatan fisik, emosional, dan psikomotorik. Pengawasan orang tua, literasi digital, dan pengaturan waktu penggunaan gadget	Studi ini merupakan hasil telaah dari sumber artikel, buku dan data yang tidak disebutkan secara spesifik sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan dampak negatif dari penggunaan gadget khususnya perilaku membangkang.

			diperlukan untuk meminimalkan dampak tersebut	
5	<p>Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban</p> <p>Julia Novita Putri, Titik Sumiatin , Su'udi , Binti Yunariyah</p>	<p>Metode: Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional.</p> <p>Variabel: Penyimpangan sosial, anti-sosial, perilaku membangkang, Penggunaan Gadget.</p> <p>Populasi dan Sampel: Populasi 349 siswa kelas X SMA Tuban, sampel 186 siswa</p>	<p>Desain: cross-sectional</p> <p>Hasil: menunjukkan bahwa 50% siswa memiliki penggunaan gadget tinggi, dan 97% siswa mengalami perubahan perilaku negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan berkaitan dengan perilaku menyendiri, kurang bersosialisasi, menurunnya konsentrasi belajar, serta sikap individualis pada remaja</p>	<p>Jumlah responden, usia, instrumen yang digunakan, dan spesifik meneliti mengenai perilaku membangkang, tetapi penelitian ini dilakukan pada anak usia remaja yang tidak disebutkan usia secara spesifik.</p>
