

**Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap
Kesehatan Mental Anak Usia 6 – 16 Tahun Di RW
03 Kecamatan Sematang Borang Palembang**



SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Kedokteran (S.Ked)

Oleh:

IKHSAN RIZKI PRANADIYA

NIM: 702017057

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK USIA 6-16
TAHUN DI RW 03 SEMATANG BORANG PALEMBANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ikhsan Rizki Pranadiya
NIM: 702017057

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Kedokteran (S.Ked)

Pada Tanggal 8 September 2021

Mengesahkan :

dr. Sheila Yonaka Lindri, M. Kes.
Pembimbing Pertama

dr. Diani Wulan Dona
Pembimbing Kedua

**Dekan
Fakultas Kedokteran**

dr. Yanti Rosita, M. Kes
NBM/ NIDN: 1079954/0204076701

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini Saya menerangkan bahwa:

1. Skripsi Saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang, maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan masalah dan penelitian Saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka, Saya bersedia menerima sanksi akademik atau sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Palembang, 7 September 2021

Yang membuat pernyataan



NIM. 702017001

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan Penyerahan Naskah Artikel Dan *Softcopy* Berjudul: “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia 6 – 16 Tahun Di RW 03 Kecamatan Sematang Borang Palembang”

Kepada Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang (FK-UM Palembang), Saya :

Nama : Ikhsan Rizki Pranadiya

NIM : 702017057

Program Studi : Kedokteran

Fakultas : Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, setuju memberikan Hak Cipta dan Publikasi Bebas Royalti atas Karya Ilmiah, Naskah, dan *softcopy* diatas kepada FK-UM Palembang. Dengan hak tersebut, FK-UMP berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, menampilkan, mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin dari Saya, dan Saya memberikan wewenang kepada pihak FK-UMP untuk menentukan salah satu Pembimbing sebagai Penulis Utama dalam Publikasi. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini menjadi tanggung jawab Saya pribadi.

Demikian pernyataan ini, Saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Palembang

Pada tanggal : 7 September 2021

Yang Menyetujui,



(Ikhsan Rizki Pranadiya)

NIM. 702017057

ABSTRAK

Kesehatan Mental adalah terhindarnya orang dari gejala-gejala gangguan jiwa dan dari gejala-gejala penyakit jiwa. Di Indonesia, berdasarkan Data Riskesdas tahun 2007, diketahui bahwa prevalensi gangguan mental emosional adalah sebesar 11,6% dari populasi orang dewasa yaitu sebanyak 1.740.000 orang saat ini mengalami gangguan mental emosional. Sedangkan pada anak-anak, sekitar 1 juta anak-anak mengalami gangguan mental emosi. Penggunaan gadget dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, Gadget yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi dengan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental anak. Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan desain *cross-sectional*. Penentuan sampel dihitung menggunakan proporsi binomunal dan didapatkan jumlah sampel sebanyak 96 responden. Adapun responden pada penelitian ini adalah anak-anak usia 6-16 tahun. data didapatkan melalui kuesioner dan dianalisis dengan uji *chi square*. Hasil penelitian ini dari 96 responden, didapatkan intensitas penggunaan per hari yang terbanyak adalah intensitas penggunaan gadget lebih dari 1 jam sehari dengan 87 anak (90.6%). Berdasarkan uji statistik Chi-square dengan batasan kemaknaan $\alpha=0,05$, diperoleh p-value 0,000. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gadget dengan kesehatan mental anak di RW 03 Sematang Borang.

Kata kunci: Kesehatan mental, *Gadget*, Anak

ABSTRACT

Mental health is the avoidance of people from the symptoms of mental disorders and the symptoms of mental illness. In Indonesia, based on Riskesdas Data in 2007, it is known that the prevalence of emotional mental disorders is 11.6% of the adult population which is as many as 1,740,000 people currently experiencing emotional mental disorders. In children, about 1 million children experience emotional mental disorders. The use of gadgets among early childhood grabs a lot of attention from various circles, gadgets that are used excessively and uncontrolled can be bad in terms of psychology and children cannot smoothly socialize with their surroundings. This study aims to find out the relationship of the intensity of gadget use to children's mental health. This study is an observational analytical study with a cross-sectional design. The determination of the sample is calculated using binominal proportions and obtained the number of samples as many as 96 respondents. The highest intensity of use per day is the intensity of gadget use more than 1 hour a day with 87 children (90.6%). Based on the Chi-square statistical test with a limit of $\alpha = 0.05$, obtained p -value 0.000. This shows there is a meaningful relationship between the intensity of gadget use and the mental health of children in RW 03 Sematang Borang.

Key words: *Mental health, Gadget, Children*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal Skripsi yang berjudul **“Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia 6 – 16 Tahun Di RW 03 Kecamatan Sematang Borang Palembang”**. Proposal Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita, nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat serta pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman. Peneliti menyadari bahwa Proposal Skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa datang. Dalam penyelesaian Proposal Skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan saran. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kehidupan disertai sejuiknya keimanan.
2. Dekan dan Staf Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Dr. Sheilla yonaka lindri, M.kes selaku pembimbing I.
4. Dr. Diani Wulan Dona selaku pembimbing II.
5. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan materil maupun spiritual.
6. Teman-teman seperjuangan.
7. Semua pihak yang membantu peneliti.

Palembang, Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.3.1 Tujuan Umum.....	11
1.3.2 Tujuan Khusus.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.4.2 Manfaat Praktis.....	12
1.5 Keaslian Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kesehatan Mental.....	13
2.1.1 Pengertian.....	13
2.1.2 Etiologi.....	13
2.1.3 Klasifikasi.....	14
2.1.4 Epidemiologi.....	17
2.2 Gadget.....	17
2.2.1 Pengertian.....	17
2.2.2 Durasi Penggunaan.....	18
2.2.3 Manfaat.....	18
2.2.4 Dampak.....	19
2.3 Klasifikasi Usia.....	21
2.4 Kerangka Teori.....	23
2.5 Hipotesis.....	23
BAB III.....	24

METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	24
3.2.1 Tempat	24
3.2.2 Waktu	24
3.3 Populasi dan Sampel	24
3.3.1 Populasi	24
3.3.2 Sampel	24
3.3.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	25
3.3.4 Cara Pengambilan Sampel	25
3.4 Variabel Penelitian	26
3.4.1 Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	26
3.4.2 Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	26
3.5 Definisi Operasional	26
3.6 Cara Pengumpulan Data	26
3.6.1 Data Primer	26
3.6.2 Data Sekunder	26
3.7 Cara Pengolahan dan Analisis Data	27
3.7.1 Cara Pengolahan data	27
3.7.2 Analisis Data	27
3.8 Alur penelitian	28
BAB IV	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.1.1 Analisis Univariat	29
4.1.2 Analisis Bivariate	30
4.2 Pembahasan	31
4.2.1 Analisis Bivariat	32
BAB V	34
KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian	12
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	26
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget	29
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Kesehatan Mental	30
Tabel 4. 3 Tabulasi silang tingkat pendidikan dan pengetahuan	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemahaman akan mental yang sehat tak dapat lepas dari pemahaman mengenai sehat dan sakit secara fisik. Berbagai penelitian telah mengungkapkan adanya hubungan antara kesehatan fisik dan mental individu, dimana pada individu dengan keluhan medis menunjukkan adanya masalah psikis hingga taraf gangguan mental. Sebaliknya, individu dengan gangguan mental juga menunjukkan adanya gangguan fungsi fisiknya. (Putri, Wibhawa and Gutama, 2015).

Kesehatan Mental adalah terhindarnya orang dari gejala-gejala gangguan jiwa dan dari gejala-gejala penyakit jiwa. Seseorang dikatakan bermental sehat bila terhindar dari gangguan atau penyakit jiwa, yaitu adanya perasaan cemas tanpa diketahui sebabnya, malas, hilangnya kegairahan bekerja pada diri seseorang dan bila gejala ini meningkat akan menyebabkan penyakit. (WHO, 2000)

Saat ini lebih dari 450 juta penduduk dunia hidup dengan gangguan jiwa. Prevalensi gangguan mental pada populasi penduduk dunia menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2000 memperoleh data gangguan mental sebesar 12%, tahun 2001 meningkat menjadi 13%. Di Indonesia, berdasarkan Data Riskesdas tahun 2007, diketahui bahwa prevalensi gangguan mental emosional seperti gangguan kecemasan dan depresi sebesar 11,6% dari populasi orang dewasa. Berarti dengan jumlah populasi orang dewasa Indonesia lebih kurang 150.000.000 ada 1.740.000 orang saat ini mengalami gangguan mental emosional (Depkes, 2007). dan pada anak-anak adalah 11,6% atau sekitar 1 juta penduduk mengalami gangguan mental emosi (cemas dan depresi).

Masa anak-anak merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia perkembangan dan pertumbuhan dimasa ini merupakan

penentu untuk perkembangan anak di usia ataupun periode selanjutnya ditambah lagi dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat di era sekarang yang dapat mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan semakin cepat, perkembangan zaman saat ini memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi perkembangan anak diantaranya perkembangan moral dan juga perkembangan mental anak.(Lubis *et al.*, 2019)

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Dengan adanya kemajuan teknologi sekarang maka semakin banyak juga penggunaan *gadget* tidak hanya pada orang dewasa (22 tahun keatas) dan remaja (12-21 tahun) namun juga pada anak-anak (7-11 tahun) bahkan hingga ke anak-anak usia prasekolah (3-6 tahun).(Imron, 2018)

Penggunaan gadget dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan gadget canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada gadget tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai gadget. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan gadget yang dimilikinya (Manumpil *et al.*,2015)

Orang tua percaya bahwa dampak negatif yang paling umum dari penggunaan *gadget* pada balita antara lain kontak dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk konstan, obesitas), bahkan kecanduan. Selain itu, penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kemungkinan masalah serius dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, interaksi sosial yang kurang (isolasi dari masyarakat) dan keterampilan komunikasi akan memburuk (Vodopivec and Samec, 2012). Anak-anak dengan tingkat kecanduan *smartphone* yang lebih tinggi,

memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Park and Park, 2014). Observasi yang dilakukan oleh Anggrahini (2013), menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi dengan sekitarnya (Santoso *et al.*, 2013)

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “**Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia 6 – 16 Tahun Di RW 03 Kecamatan Sematang Borang Palembang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak Usia 6 – 16 Tahun Di RW 03 Kecamatan Sematang Borang Palembang ”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Anak

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan intensitas penggunaan gadget
2. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan kesehatan mental.
3. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan kesehatan mental anak

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

A. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan kesehatan mental anak.

B. Bagi Pengembangan Bidang Kesehatan

Peneliti berharap penelitian dapat memberikan sumbangan bagi bidang kesehatan berupa penyebarluasan informasi tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan kesehatan mental anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Meningkatkan kesadaran dan pengetahuan orang tua dan anak akan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kesehatan mental anak.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

Nama	Judul Penelitian	Desain Penelitian	Hasil
Riyanti Imron (2017)	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan	Penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i>	Ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada judul dan lokasi dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Desi, K (2016) ‘Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Remaja’, *Jurnal Ilmiah Ilmu komunikasi UNDIP*, 13(2).
- Hidayati, R. (2020) ‘Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age’, *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), pp. 1–10. doi: 10.35308/source.v5i2.1396.
- imron, R. (2018) ‘Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan’, *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), p. 148. doi: 10.26630/jkep.v13i2.922.
- Kemenkes Ri. 2013. Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS. Jakarta: Balitbang Kemenkes Ri
- Lubis, L. T. *et al.* (2019) ‘Peningkatan Kesehatan Mental Anak dan Remaja Melalui Ibadah Keislaman’, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 16(2), pp. 120–129. doi: 10.25299/jaip.2019.vol16(2).3898.
- Manumpil, B., Ismanto, A. and Onibala, F. (2015) ‘Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado’, *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), p. 112721.
- Modul Kesehatan Mental Dalam Kedaruratan. WHO
- Nurrachmawati, (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. FT Universitas Hasanuddin.
- Pebriana, P. H. (2017) ‘Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), p. 1. doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Park, C. and Park, Y. R. (2014) ‘The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood’, *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), pp. 147–150. doi: 10.7763/ijssh.2014.v4.336.
- Putri, A. W., Wibhawa, B. and Gutama, A. S. (2015) ‘Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan, Dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental)’, *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), pp. 252–258. doi: 10.24198/jppm.v2i2.13535.

- Santoso, L. E. C., Bramatijo and Sutanto, R. P. (2013) 'Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet Pc Bagi Anak Usia 2 Tahun Kebawah', *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1, pp. 1–11. Available at: <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/87/pdf>.
- Vodopivec, J. L. and Samec, P. (2012) 'Advantages and Disadvantages of Information-Communication Technology Usage for Four-Year-Old Children, and the Consequences of Its Usage for the Childrens' Development', *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(3), pp. 54–58.
- Yusuf, Ahmad Dkk. 2015. Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa. Jakarta: Salemba Medika.