

# Jurnal Kesehatan SAMODRA ILMU

| ISSN (Print) 2086-2210 | ISSN (Online) 2827-8739 |

## Gambaran Penggunaan *Gadget Smartphone* Pada Kelompok Anak Usia Sekolah Di Condong Catur D.I Yogyakarta

Rika Monika<sup>1</sup>, Nur Aida<sup>2</sup>, Amrianti Nurazizah Alfirdausiy<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STIKes Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: Mei, 02, 2024  
Revised: Mei, 04, 2024  
Available online: Mei, 06, 2024

### KEYWORDS

*Gadget, smartphone, anak usia sekolah*

### CORRESPONDENCE

E-mail: moniquesaputra@gmail.com

### ABSTRACT

Latar belakang: *Smartphone* merupakan salah satu bukti dari kemajuan teknologi. *Smartphone* memiliki dampak negatif jika penggunaannya melebihi batas normal, seperti anak sekolah yang sebagian besar menggunakan *smartphone* > 2 jam.

Tujuan: mengetahui gambaran penggunaan *smartphone* pada kelompok anak usia sekolah.

Metode: Desain penelitian *survey analitik* yang dilakukan pada 120 orang murid yang diambil dengan teknik *stratified random sampling* dan menggunakan instrumen kuesioner penggunaan *smartphone*.

Hasil : Hasil penelitian kepada 120 orang murid dengan rentang usia 9 – 12 tahun menunjukkan bahwa sebagian siswa menggunakan *smartphone* dengan durasi >2 jam sebanyak 78 responden (65%), sedangkan penggunaan *smartphone* mayoritas digunakan untuk mengakses konten musik sebanyak 38 responden (31,7%), memainkan *game action* sebanyak 88 responden (73,3%) dan mengakses Tiktok sebanyak 57 responden (47,5%).

Kesimpulan: kelompok anak usia sekolah mayoritas menggunakan *smartphone* lebih dari 2 jam sehari, dimana mayoritas penggunaannya untuk akses youtube, game dan sosial media.

Background: *Smartphone* is one proof of technological progress. *Smartphones* have a negative impact if their use exceeds normal limits, such as school children who mostly use smartphones > 2 hours

Purpose: find out the description of *smartphone* use among school age children.

Methods: this research using analytical survey research design was carried out on 120 students taken using stratified random sampling techniques and using a *smartphone* use questionnaire instrument.

Results: The results of research on 120 students aged 9 - 12 years showed that 78 respondents (65%) used smartphones for a duration of >2 hours, while the majority of *smartphone* users were used to access music content, 38 respondents (31.7%) , played action games as many as 88 respondents (73.3%) and accessed TikTok as many as 57 respondents (47.5%).

Conclusion: The majority of school-age children use smartphones for more than 2 hours a day, where the majority of use is to access YouTube, games and social media.

### INTRODUCTION

Salah satu bentuk kemajuan teknologi adalah *gadget, gadget* merupakan benda canggih yang diciptakan manusia untuk mempermudah aktivitas penggunaannya (Anggraini, 2019; Wahyuni *et al.*, 2019). Kegunaan *gadget* yang bisa membantu aktivitas sehari-hari seperti mengirimkan pesan melalui aplikasi, mencari informasi, bermain game edukasi, dan sebagainya (Kominfo, 2019). Adapun jenis *gadget* yang sering digunakan adalah *smartphone* (Pudyastuti, 2023).

Menurut data *Internet World Stats (IWS)*, pengguna internet di dunia pada tahun 2022 mencapai 5,47 miliar, dimana Asia menduduki peringkat pertama dengan 2,9 miliar pengguna internet. Pengguna internet terbanyak di Asia adalah China (1,01 miliar), sedangkan Indonesia berada pada urutan ketiga (212 juta) (IWS, 2023).

Pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2011 tercatat sebanyak 39,19%, kemudian meningkat pesat menjadi 65,87% pada tahun 2021, dimana pengguna internet terbanyak berdasarkan rentang usia adalah usia 25-49 tahun (46,55%),

sedangkan usia 5-12 tahun menempati urutan ketiga (13,32%). Walaupun berada di urutan ke tiga, penggunaan internet berdasarkan rentang usia 5-12 tahun di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 7,63%, terbukti pada tahun 2018 tercatat sebanyak 5,69% dan meningkat pesat menjadi 13,32% pada tahun 2021 (Badan Statistik Pusat Telekomunikasi, 2022). Penggunaan internet berdasarkan rentang usia 5-12 tahun di D.I. Yogyakarta mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 5,84%, terbukti pada tahun 2018 tercatat sebanyak 7,45% dan meningkat pesat menjadi 13,29% pada tahun 2021 (Badan Statistik Pusat Telekomunikasi, 2022).

Berdasarkan penelitian anak sekolah menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari dua jam dalam sehari (Refnandes, Fajria and Nelwati, 2022). Penggunaan *smartphone* normal adalah 1-2 jam, dan dikatakan berlebihan jika lebih dari 2 jam (Hidayat, Hernisawati and Maba, 2021). *American Academy of Pediatrics (AAP) and Canadian Paediatric Society (CPS)*, menyatakan bahwa anak umur 6-18 tahun dalam pemakaian *smartphone* harus dibatasi yaitu 2 jam/hari, jika melebihi durasi

yang disarankan akan beresiko mengganggu Kesehatan anak (Anggraeni, 2019; Lubis, Azizan and Ikawati, 2020).

*Smartphone* biasa digunakan siswa untuk mengakses aplikasi untuk belajar, aplikasi hiburan, serta media sosial seperti youtube, whatsapp, tiktok, instagram, dan yang paling banyak di akses adalah game (Alawiyah and Ernawati, 2021). Menurut penelitian pada anak SD, paling banyak mengakses aplikasi media sosial, seperti whatsapp, instagram, tiktok, dan yang paling banyak diakses adalah game online, seperti *mobile legend* dan *free fire* (Firdaus and Pramudiani, 2022).

Penggunaan *smartphone* berlebih membawa pengaruh yang cukup besar bagi anak, merusak mata, mengubah postur tubuh, mengganggu pendengaran, kulit wajah mengendur, gangguan tidur, obesitas, nyeri punggung, gangguan stress, cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta terganggunya kesehatan mental (Pudyastuti, 2023). Anak juga menjadi mudah marah karena anak tidak bisa mengontrol emosi, keras kepala, kurang percaya diri, kesepian, menangis saat *smartphone* diambil, membangkang dan menirukan gerakan game yang dimainkan (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019; Refnandes, Fajria and Nelwati, 2022). Pengaruh buruk yang disebabkan oleh *smartphone* bagi siswa yaitu siswa menjadi malas belajar, kurang konsentrasi, perkembangan terganggu, serta sangat mempengaruhi dalam sikap dan perilaku siswa (Zulkifli, Wahida and Sendi, 2022).

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *survey analitik*. Sampel penelitian sebanyak 120 orang anak usia sekolah dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*. Adapun kriteria sampel adalah anak usia sekolah berusia 9 – 12 tahun, mempunyai *smartphone*, dan tidak menderita penyakit kronis. Penelitian ini dilakukan di SDN di daerah Condong Catur D. I Yogyakarta.

**Kuesioner**

Instrument penelitian menggunakan kuesioner untuk menilai penggunaan *smartphone* yang mengadopsi dari kuesioner Mulyantari *et al* (2019), dan dilakukan modifikasi sesuai dengan kondisi responden dan tempat penelitian. Dimana dilakukan uji validitas dan reliabilitas kembali pada 25 orang anak usia sekolah dan didapatkan rentang *r* hitung 0,557 – 0,702 dan nilai *Cronbach Alpha* 0,77. Kuesioner penggunaan *smartphone* terdiri dari 4 item pertanyaan yang didalamnya berisi terkait durasi, jenis konten *youtube* yang diakses, jenis game, dan jenis sosial media.

**Analisa data.**

Analisa data untuk mengetahui gambaran penggunaan *smartphone* dengan menggunakan prosentase. Penelitian ini telah dilakukan uji etik dengan no No.93/KEPK.02.01/VIII/2023.

**RESULTS**

**Karakteristik Responden**

Total responden yang menyelesaikan pengisian kuesioner sampai akhir sebanyak 120 orang murid. Karakteristik demografi responden tergambar di tabel 1. Hasil dari gambaran karakteristik menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin laki - laki (52,5%), responden mayoritas berada dalam rentang usia 11 – 12 tahun (74,2%). Mayoritas responden (80,85%) memiliki *smartphone* dan tidak mendapatkan pendampingan orang tua selama menggunakan *smartphone* (55%). Sedangkan karakteristik orang tua responden sebagai berikut mayoritas pekerjaan ayah adalah wiraswasta (35%), pekerjaan ibu adalah IRT (49,2%),

pendidikan ayah mayoritas lulusan SMA (50%), dan pendidikan ibu mayoritas lulusan SMA (49,2%).

**Tabel 1. Karakteristik responden (n = 120)**

Karakteristik	Kategorik	n	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	63	52,5
	Perempuan	57	47,5
Usia (tahun)	9 - 10	31	25,8
	11 - 12	89	74,2
Kepunyaan smartphone	Pribadi	97	80,8
	Orang tua	22	18,3
	Saudara	1	3,3
Pendampingan orang tua	Ya	54	45
	Tidak	66	55
Pendidikan ayah	SD	2	1,7
	SMP	11	9,2
	SMA	60	50
	PT	47	39,2
	Pendidikan ibu	SD	4
	SMP	14	11,7
	SMA	59	49,2
	PT	43	35,8
Pekerjaan ayah	Buruh	24	20
	Petani/nelayan	1	0,8
	PNS	13	10,8
	Wiraswasta	42	35
	Pegawai swasta	37	30,8
	Tidak bekerja	3	2,5
Pekerjaan ibu	Buruh	8	6,7
	Petani/nelayan	1	0,8
	PNS	5	4,2
	Wiraswasta	23	19,2
	Pegawai swasta	24	20
	IRT	59	49,2

**Gambaran Penggunaan Smartphone**

Hasil gambaran penggunaan *smartphone* menunjukkan mayoritas durasi penggunaan > 2 jam (65%), jenis konten *youtube* yang sering diakses mayoritas adalah konten musik (31,7%), jenis *game* yang diakses mayoritas adalah *game action* (73,3%), dan jenis media sosial yang sering diakses adalah tiktok (47,5%).

**Tabel 2. Gambaran durasi penggunaan smartphone**

Durasi	(n)	(%)
>2jam	78	65
<2jam	42	35
<b>Konten youtube</b>		
Kartun/ animasi	32	26,7
Musik	38	31,7
Film	35	29,2
Edukasi	15	12,5
<b>Jenis game</b>		
Edukasi	13	10,8
Ketangkasan ( <i>Piano Tiles, Subway Surfers, Tetris</i> )	19	15,8
Action ( <i>Mobile Legends, Free fire, PUBG Mobile, Clash of Clan</i> )	88	73,3
<b>Media sosial</b>		
Facebook	2	1,7
Whatsapp	53	44,2
Tiktok	57	47,5
Instagram	8	6,7

## DISCUSSION

Hasil studi menunjukkan bahwa sebanyak 78 responden (65%) menggunakan *smartphone* dengan durasi >2 jam. Sejalan dengan beberapa penelitian bahwa siswa biasanya menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari dua jam dalam sehari (Refnandes, Fajria and Nelwati, 2022). Seperti halnya hasil penelitian pada siswa SD Muhammadiyah Semarang didapatkan hasil bahwa terdapat 10 anak menggunakan *smartphone* lebih dari 2 jam perhari (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019). Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian anak usia sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang dimana anak sekolah memiliki kebiasaan menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam di luar sekolah, mereka biasanya mengakses aplikasi untuk belajar, hiburan, media sosial bahkan mayoritas mereka gunakan untuk bermain game (Alawiyah and Ernawati, 2021).

Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) dan *Canadian Paediatric Society* (CPS), anak usia 6-18 tahun dalam pemakaian *smartphone* harus dibatasi maksimal 2 jam/hari dan apabila melebihi batas rekomendasi akan menyebabkan terganggunya kesehatan anak (Anggraini, 2019; Lubis, Azizan and Ikawati, 2020). Diperkuat juga oleh penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa anak-anak dikatakan normal dalam penggunaan *smartphone* ketika mengakses *smartphone* tidak lebih dari 2 jam (Hidayat et al., 2021). Menurut penelitian Lahiwu, Maramis and Kolibu (2021), kepada 30 responden didapatkan hasil bahwa mereka menggunakan *smartphone* selama lebih dari 3 jam, dimana hal tersebut dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menimbulkan kecanduan pada pengguna, yang termasuk pada kategori intensitas tinggi apabila penggunaan dengan durasi > 2 jam dalam sehari dengan intensitas waktu penggunaan > 3 kali dalam sehari, sedangkan pada kategori intensitas sedang jika penggunaan *smartphone* dengan durasi > 40-60 menit per hari dengan intensitas waktu penggunaan 2 kali dalam sehari (Putriana, Pratiwi and Wasliah, 2019).

Sebanyak 38 responden (31,7%) menggunakan *youtube* untuk mengakses konten musik. Menurut penelitian Andita dan Desyandri (2019), kepada anak SD didapatkan hasil bahwa belajar sambil mendengarkan musik dapat menjadi relaksasi untuk memperoleh konsentrasi belajar siswa. Mengakses *youtube* tanpa pendampingan dapat memberikan dampak negatif, seperti anak mudah percaya dengan hoax yang tersebar, mengikuti cara berpakaian ataupun style yang sedang trending, sikap malas, serta dapat membuat anak kecanduan dan tidak mampu lepas dari *smartphone* (Kurniawati and Purnomo, 2021).

Sebagian besar responden memainkan game bergenre *action* sebesar 88 responden (73,3%). *Smartphone* biasa digunakan siswa untuk mengakses aplikasi untuk belajar, aplikasi hiburan, serta media sosial seperti *youtube*, *whatsapp*, *tiktok*, *instagram*, dan yang paling banyak di akses adalah game (Alawiyah and Ernawati, 2021). Jenis game online yang diakses adalah game *action*, seperti *mobile legend*, *PUBG*, *Free fire* dan *AOV* (Kurniawati and Purnomo, 2021). Dampak positif dari game *action* adalah belajar untuk sabar, mengenal istilah – istilah asing, melatih ketangkasan, melatih perkembangan pikiran, dan lainnya. Selain dampak positif, game ini juga menimbulkan dampak negatif seperti kurang waktu bersosialisasi, sulit mengekspresikan diri, berperilaku agresif, dan lainnya (Lisnawati, Ganda and Hidayat, 2021).

Sebagian besar responden mengakses *tiktok* sebanyak 57 responden (47,5%). Penelitian Agustyn dan Suprayitno (2022), kepada siswa SDN Buncitan 404 Sidoarjo didapatkan hasil bahwa siswa rata-rata mengakses *tiktok* 2-3 jam dan konten yang disukai adalah berita viral, anime, edit foto dan video, KPOP dan sebagainya. Dampak dari mengakses *tiktok* terlalu lama adalah mereka akan menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk mengakses konten yang ada di aplikasi *tiktok* dan membuat mereka abai dengan lingkungan sekitar.

Melihat hasil penelitian diatas, penggunaan *smartphone* dengan durasi yang berlebihan dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor lingkungan dan faktor perilaku akses pengguna, dimana faktor lingkungan yang dimaksud adalah karena tersedianya fasilitas, seperti *smartphone* pribadi, jaringan yang memadai dan adanya kuota internet (Nugraha, 2018). Pada penelitian ini Rata-rata responden memiliki *smartphone* pribadi (80,8%) dan selama menggunakan *smartphone* tidak ada pendampingan dari orang tua (55%). Menurut penelitian Jamun, Wejang and Ngalu (2019), mengatakan bahwa terdapat 47% responden ketika menggunakan *smartphone* tidak ada pendampingan dari orang tua, yang dimana dapat menyebabkan responden tersebut ketagihan atau *addict* terhadap *smartphone*.

## CONCLUSIONS

Penggunaan *smartphone* oleh kelompok anak usia sekolah ternyata rata – rata melebihi batas durasi yang disarankan, yaitu rata – rata penggunaan diatas 2 jam dalam sehari. Dimana penggunaan lebih banyak digunakan mengakses *youtube*, *game*, dan sosial media. Dimana konten yang paling banyak diakses oleh kelompok anak usia sekolah adalah musik, *game action*, dan sosial media *tiktok*. Kepemilikan *smartphone* pribadi oleh anak dan kurangnya pendampingan selama anak menggunakan *smartphone* menjadi salah satu kontribusi utama anak bebas mengakses atau menggunakan *smartphone* selama mungkin dan bebas mengakses konten yang menurut mereka menarik.

## REFERENCES

- Agustyn, I.N. and Suprayitno (2022) ‘Dampak Media Sosial (TIKTOK) terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar’, *JPGSD*, 10(4), pp. 735–745. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46250>
- Alawiyah, N.H. and Ernawati, R. (2021) ‘Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda’, *Borneo Student Research*, 3(1), pp. 300–309.
- Andita, C.D. and Desyandri (2019) ‘Pengaruh Penggunaan Musik terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar’, *Edukatiff: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), pp. 205–209. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Anggraeni, S. (2019) ‘Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin’, *Falethan Health Journal*, 6(2), pp. 64–68. Available at: [www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ](http://www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ)
- Anggraini, E. (2019) *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Badan Statistik Pusat Telekomunikasi (2022) *Data Statistik Telekomunikasi 2021*. BPS.

- Firdausy, C.M. (2022) Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Text Neck Syndrome pada Mahasiswa S1 Fisioterapi Universitas Hasanuddin. Universitas Hasanuddin Makassar.
- Hidayat, F., Hernisawati, H. and Maba, A.P. (2021) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa "X"', *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- IWS (2023) Internet 2022 Usage, Internet World Stats Usage and Population Statistics. Available at: <https://www.internetworldstats.com/stats3.htm#asia>
- Jamun, Y.M., Wejang, H.E.A. and Ngalu, R. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2). Available at: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/201/163>
- Kominfo (2019) Survey Penggunaan TIK Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat. Available at: [https://balitbangsdm.kominfo.go.id/publikasi\\_660\\_3\\_233](https://balitbangsdm.kominfo.go.id/publikasi_660_3_233)
- Kurniawati, I. and Purnomo, H. (2021) 'Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD', *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(1), pp. 74–81
- Lahiwi, R.J.C., Maramis, F.R.R. and Kolibu, F.K. (2021) 'Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Kecerdasan Emosional pada Anak Sekolah di SD Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe', *Jurnal KESMAS*, 10(2)
- Lisnawati, Ganda, N. and Hidayat, S. (2021) 'Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), pp. 840–850
- Lubis, M.A., Azizan, N. and Ikawati, E. (2020) 'Persepsi Orang Tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini saat Situasi Pandemi Covid-19', *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 04(01), pp. 63–82
- Mulyantari, A.I. et al. (2019) 'Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains 9 (JKS)*, 1(1), pp. 10–15
- Nugraha, A.I. (2018) 'Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta', *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3)
- Pudyastuti, R.R. (2023) *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Edited by M. Hidayat and Miskadi. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Putriana, K., Pratiwi, E.A. and Wasliah, I. (2019) 'Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), pp. 5–13.
- Refnandes, R., Fajria, L. and Nelwati, N. (2022) 'Analisis Hubungan Kondisi Psikologis dengan Kecanduan Gadget pada Remaja Selama Masa Pandemi Covid 19 di Kota Padang', *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), p. 1318
- Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, pp. 527–533
- Wahyuni, A.S. et al. (2019) 'The Relationship Between The Duration Of Playing Gadget and Mental Emotional State Of Elementary School Students', *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), pp. 148–151. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.037>
- Zulkifli, M., Wahida, A.W. and Sendi (2022) 'Dampak Teknologi Smartphone di Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Perilaku Siswa', *Al-Nahdiah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3).