



Volume 10, nomor 1, tahun 2024

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi
<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KUALITAS HIDUP ANAK USIA SEKOLAH KELAS 4-5 DI SD NEGERI PATIHAN KOTA MADIUN

Nisa Afni Hanifah,* Kartika, Asrina Pitayanti, Zaenal Abidin,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun
*Corresponding author E-mail: nisafni12@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to determine the relationship between the duration of gadget use and the quality of life of school-age children at Patihan Elementary School, Madiun City. This research uses cross sectional analytics. The research population was 78 students. This research used a simple random sampling technique and the sample size was 66 students. Statistical tests use the Chi-Square test with $\alpha=0.05$. The results showed that the majority of children's quality of life was good, as many as 41 children (62.1%) and the duration of gadget use was poor as many as 34 children (51.5%). The statistical test obtained a value of $p = 0.056$, meaning there is no relationship between the duration of gadget use and the quality of life of school age children in grades 4-5 at Patihan Elementary School, Madiun City. Most children have a good quality of life because the quality of life in children is not only influenced by the use of gadgets, but can be influenced by many things such as the environment, family, economy or others. So it is hoped that the child's quality of life will be maintained so that it does not turn into a poor or risky quality of life.

Keywords: *Etnobotanic. Traditional Death Ceremonies. Pasaman.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap kualitas hidup anak usia sekolah di SD Negeri Patihan Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan analitik *cross sectional*. Populasi penelitian berjumlah 78 siswa- siswi. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dan jumlah sampel adalah 66 siswa-siswi. Uji statistik menggunakan uji *Chi-Square* dengan $\alpha=0.05$. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar kualitas hidup anak baik sebanyak 41 anak (62,1%) dan durasi penggunaan gadget kurang sebanyak 34 anak (51,5%). Uji statistik didapatkan nilai $p = 0,056$ artinya tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap kualitas hidup anak usia sekolah kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun. Sebagian besar anak memiliki kualitas hidup yang baik yang dikarenakan kualitas hidup pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, namun dapat dipengaruhi oleh banyak hal seperti lingkungan, keluarga, ekonomi atau yang lainnya. Maka diharapkan kualitas hidup anak tetap dijaga agar tidak berubah menjadi kualitas hidup yang buruk atau beresiko.

Kata Kunci: *Etnobotani, Upacara Adat Kematian, Pasaman.*

© 2024 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Kualitas hidup saat ini seringkali dikaitkan pada situasi manusia di suatu negara atau wilayah tertentu. Selain itu, kualitas hidup juga terkait pada kemampuan fisik seseorang dalam melakukan aktivitas sehari-hari, baik dalam keadaan sehat maupun sakit (Muhaimin, 2010). Kualitas hidup mengacu pada penilaian subjektif terhadap kesehatan mental dan fisik seseorang, yang sangat dipengaruhi oleh aspek sosial ekonomi individu serta nilai dan budaya lingkungan (Endarti, 2015).

WHO mendefinisikan kesehatan sebagai keadaan sejahtera fisik, mental, dan sosial seseorang secara umum dan bebas dari penyakit, kelemahan, atau ketidaksempurnaan (Muhaimin, 2010). Tiga bidang utama dimana kualitas hidup dinilai meliputi fisik, psikologi, dan sosial.

Berdasarkan teori yang diperkenalkan oleh Varni sejak tahun 1998, kualitas hidup anak dinilai melalui empat aspek. Pertama, aspek fisik yang mencakup penilaian terhadap kemampuan anak dalam aktivitas fisik seperti berjalan, berlari, dan olahraga, serta kemampuan untuk menjalankan aktivitas sehari-hari, serta persepsi terhadap rasa sakit dan kelemahan fisik. Kedua, aspek emosional yang dinilai melalui perasaan sedih, marah, takut, kesulitan tidur, dan kecemasan. Ketiga, aspek sosial yang meliputi kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Terakhir, aspek sekolah yang dinilai dari konsentrasi belajar, daya ingat, dan absensi sekolah sakit atau perawatan medis (Khodaverdi, dkk., 2011). Kualitas hidup dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain kondisi kesehatan dan pengobatannya, status sosial ekonomi, pola asuh orang tua, dan lingkungan tempat anak tumbuh. Kesehatan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas hidup (Sekartini & Maharani, 2015).

Anak merupakan individu yang beragam dengan kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Tahapan ini sangat penting dalam perkembangan anak-anak. Anak usia sekolah, yang berkisar antara 6 sampai 12 tahun, mulai berinteraksi dengan lingkungan sekolah. Dalam (Diyantini, 2015) mengatakan pada masa ini di mana terjadi berbagai perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakter dan kepribadian mereka. Periode ini merupakan pengalaman kunci bagi anak-anak karena mereka mulai bertanggung jawab atas perilaku mereka sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya,

orang tua, dan masyarakat. Setelah itu, masa sekolah juga merupakan periode penting dimana anak-anak memperoleh pengetahuan dasar yang penting untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa dan mengembangkan keterampilan kunci (R. Marpaung & Dkk, 2022).

Di era yang semuanya digital bisa dibilang seluruh aktivitas individu tidak luput dari *gadget*, bahkan anak-anak sekalipun sudah dikenalkan *gadget* sejak kecil oleh orang tua mereka. Paparan awal terhadap *gadget* tumbuh sebagai kecanduan pada anak-anak di usia yang sangat muda dan dapat mempengaruhi perkembangan mental, fisik, kognitif, dan psikologi anak (Gupta et al., 2023). Setelah dilakukan pengamatan secara signifikan, penggunaan *gadget* elektronik sangat mempengaruhi perilaku anak (Gupta et al., 2023).

Ketergantungan pada *smartphone* bisa berdampak negatif pada kesehatan, baik fisik maupun psikologis. Gejala umum dari ketergantungan ini meliputi stres, kegelisahan, dan kecemasan (*nomophobia*). Selain itu, ada dampak lainnya seperti anak-anak cenderung lebih terikat dengan *smartphone* daripada mendapat perhatian dari orang tua mereka. Orang yang terlalu bergantung pada *smartphone* juga mungkin cenderung menjadi terisolasi secara sosial dan lebih suka berkomunikasi melalui media sosial daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Ramaita et al., 2019).

Beberapa masalah kesehatan yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan yang berhubungan dengan kualitas hidup anak itu sendiri yaitu berupa dampak psikologis dan dampak fisiknya. Dampak psikologisnya yaitu penggunaan perangkat digital yang berlebihan dan tidak tepat membuat anak menjadi acuh terhadap lingkungannya di keluarga dan di masyarakat (Oktafia et al., 2021).

Penggunaan perangkat juga berdampak pada kemampuan otak untuk menganalisa masalah. Pengaruh dari demensia dini adalah otak anak tidak berkembang, yang mempengaruhi daya ingat dan perhatian (Hasanah, 2017). Dampak fisik dapat muncul ketika penglihatan terganggu karena penggunaan *gadget* yang tidak tepat, seperti penggunaan yang berlebihan, posisi yang tidak tepat. Kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari akibat penurunan ketajaman penglihatan ini dapat meningkatkan risiko glaukoma dan abrasi retina pada mereka (Ernawati & Budiharto, 2015). Selain itu,

peningkatan signifikan dalam waktu yang dihabiskan untuk perangkat elektronik mempengaruhi kinerja akademik anak-anak.

Hingga 83,3% anak-anak dengan prestasi akademik buruk menggunakan *gadget* lebih dari 5 jam dibandingkan dengan anak-anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 5 jam (Gupta et al., 2023). Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan intensif dapat menyebabkan terjadinya ketergantungan. Ketergantungan pada *smartphone* memiliki dampak negatif terhadap kualitas hidup dan kesehatan, seperti timbulnya kecemasan (*nomophobia*) (Ramaita et al., 2019).

Hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah yang sudah memiliki *gadget* atau memainkan *gadget* mereka dengan durasi yang cukup lama dalam sehari, sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu untuk bermain game online maupun offline dengan *gadget* nya. Jumlah pengguna *gadget* pada kelompok usia anak dan remaja di Indonesia masih sangat tinggi yaitu sebesar 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung manandakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* mayoritas untuk mencari suatu informasi, hiburan dan juga menjaga komunikasi online (Oktafia et al., 2021).

Penggunaan internet meningkat dari 66,22% pada 2018 menjadi 78,18% pada 2020 menurut Badan Pusat Statistik (BPS). Data penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa setidaknya 18,83% rumah tangga di Indonesia memiliki komputer (Jayani, 2021) dalam (Rahmi et al., 2022). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Heni & Mujahid, 2018) tentang dampak penggunaan *smartphone* yang mempengaruhi fungsi sosial yaitu terhadap perkembangan sosial pribadi anak prasekolah, disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan dampak terhadap perkembangan sosial pribadi anak (Istiqomah et al., 2022).

Pediatric Quality of Life (PedsQoL) adalah instrumen yang dirancang untuk menilai kualitas hidup anak berdasarkan usia, tingkat kematangan dan perkembangan kognitif. Instrumen ini telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, lebih dari 35 terjemahan telah

divalidasi secara global. Evaluasi kualitas hidup *PedQoL* memiliki empat kategori penilaian: fungsi psikologis, fungsi emosional, fungsi sosial, dan fungsi sekolah (Setiyawan et al., n.d. 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan pada 10 anak yang dilakukan peneliti di SD Negeri Patihan Kota Madiun, didapatkan rata-rata anak-anak menghabiskan waktu bermain *gadget* lebih dari dua jam per hari. Hal ini diperburuk ketika masa pandemi, dimana Indonesia menindaklanjuti penetapan kebijakan *School from Home* (SFH) bagi pelajar diseluruh wilayah. Hasil penelitian Nahak dkk (2019) menyelidiki hubungan antara penggunaan *gadget* dan kecerdasan (intelektual, emosional, spiritual, dan sosial) pada anak usia sekolah dan menunjukkan hubungan antara keduanya. Peneliti mengatakan penggunaan *gadget* dapat berdampak buruk pada kecerdasan emosional anak karena dapat berujung pada kecanduan (Istiqomah et al., 2022). Karakteristik perkembangan anak usia 10- 14 tahun mencakup aspek kognitif, moral, sosial, dan biologis. Dalam perkembangan kognitif, anak-anak pada usia ini cenderung ingin didengar dan diperhatikan pendapatnya, serta mulai berusaha untuk lebih mandiri dari orang tua. Dapat disimpulkan bahwa anak usia 9-12 tahun mengalami kematangan kognitif yang lebih baik, memungkinkan terbentuknya konsep diri yang positif. Penelitian (Pramawaty dan Hartati, 2012) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa mayoritas anak usia sekolah 10-12 tahun memiliki konsep diri yang positif (Munazi, 2022).

Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Hidup Anak Usia Sekolah Kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Madiun”. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mencari hubungan apakah kualitas hidup anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang terlalu lama yang memang saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan wajib di era digital ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *korelasional*. Jumlah populasi adalah 78 orang. Pengambilan sampel adalah dengan menggunakan teknik *probability sampling* (sampel sederhana) dengan jumlah sampel 66 responden. Penelitian dilakukan selama 1 hari. Hasil analisis uji statistik

megggunakan uji *Chi Square*, didapatkan hasil *p-value* 0,056 ($>\alpha=0,05$) yang artinya tidak ada hubungan antara durasi penggunaan

gadget terhadap kualitas hidup anak usia sekolah di SD Negeri Patihan Kota Madiun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	29	43,9%
Perempuan	37	56,1%
Total	66	100%

Sumber : Data Kuesioner Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa responden sejumlah 66 siswa-siswi, sebagian besar menunjukkan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 37 orang (56,1%) dan responden laki-laki sebanyak 29 orang (43,9%).

Berdasarkan data tersebut , diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki kualitas hidup baik sebanyak 41 responden (62,1%) dan sebagian kecil memiliki kualitas hidup buruk sebanyak 25 responden (37,9%).Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui bahwa hasil distribusi silang durasi penggunaan *gadget* terhadap kualitas hidup anak usia sekolah dari 66 responden yaitu sebagian besar terdapat anak dengan durasi penggunaan *gadget* kurang yang memiliki kualitas hidup baik sebanyak 26 responden (39,4%), durasi penggunaan *gadget* berlebih yang memiliki kualitas hidup buruk sebanyak 16 responden (37,9%), durasi penggunaan *gadget* berlebih yang memiliki kualitas hidup baik sebanyak 41 responden (62,1%), dan sebagian kecil durasi penggunaan *gadget* kurang yang memiliki kualitas hidup buruk sebanyak 9 responden (13,6%).

Hasil yang diperoleh dan diolah oleh pnenliti dengan uji statistik *Chi Square* dengan tingkat signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Hasil dari uji statistik *Chi Square* didapatkan nilai *p-value* 0,056 $> \alpha=0,05$ sehingga H_0 diterima yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap kualitas hidup anak usia sekolah kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun dengan hasil uji *risk estimate* yaitu dengan niali 95% CI = 3,1(1,1-8,7) disimpulkan bahwa responden yang terpapar *gadget* memiliki kemungkinan 3,1 kali lebih besar untuk mengalami perubahan pada kualitas hidup mereka dibandingkan dengan kelompok yang tidak terpapar.

PEMBAHASAN

1. Identifikasi Kualitas Hidup Anak Usia Sekolah Kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kualitas hidup anak usia sekolah, menunjukkan sebagian besar kualitas hidup anak baik sebesar 62,1%. Kualitas hidup anak pada penelitian kali ini diukur menggunakan *Pediatric Quality of Life Inventory (PedsQL)* versi 4.0. Aspek yang diukur antara lain fungsi fisik, fungsi emosional, fungsi sosial, dan fungsi sekolah. Berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa fungsi fisik memiliki hasil paling besar yaitu 36%.

Tingkat kualitas hidup anak mencerminkan kualitas hidup bangsa dan peradaban dunia. salah satu tanda kesejahteraan atau bangsa terlihat dari kualitas hidup anak- anak. Orang yang sehat biasanya memiliki kualitas hidup yang baik dan juga sebaliknya, kualitas hidup yang baik mendukung kesehatan. Kualitas hidup mencakup hal yang luas dan dianggap lebih subjektif daripada spesifik dan objektif. Oleh karena itu, kualitas hidup sering disebut sebagai status kesehatan subjektif, karena ini mencakup kesejahteraan seseorang yang meliputi kebahagiaan dan kepuasan hidup secara keseluruhan yang dirasakan oleh individu. Pada tahapan anak usia sekolah kesejahteraan mereka bisa dikatakan dengan kebebasan untuk bermain. Oleh karena itu karena anak usia sekolah masih masuk dalam fase bermain, dimana dikatakan semakin bertambahnya usia anak-anak mereka mulai berhenti bermain menggunakan alat permainan tetapi mereka mulai tertarik dengan bermain tanpa mainan. Oleh karena

itu aktivitas bermain ini melalui tahapan yang berbeda-beda setiap tahunnya.

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada responden bahwa banyak responden yang memiliki kualitas hidup yang baik. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Bulan (2009), yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh yaitu sebanyak 37 anak (67,3%) memiliki kualitas hidup yang baik, sedangkan sebanyak 18 anak (33,7%) mengalami kualitas hidup yang tidak aman atau beresiko.

Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Mediani (2022) yang menunjukkan bahwa sebagian besar kualitas hidup anak usia sekolah memiliki kualitas hidup rentan atau buruk sekitar 64,3% atau sekitar 45 anak. Kualitas hidup anak yang rentan atau buruk mencerminkan kondisi di mana anak-anak mengalami kesulitan atau masalah dalam berbagai aspek kehidupannya, yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, sosial dan pendidikan mereka seperti sering sakit.

Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa kualitas hidup anak usia sekolah sebagian besar memiliki kategori yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswi mampu memenuhi kesejahteraan hidupnya yang meliputi kebahagiaan dan kepuasan hidup mereka, sehingga dapat mempengaruhi kualitas hidup yang mereka miliki. Hal ini akan berbeda apabila anak dalam kondisi tidak sehat, karena status kesehatan merupakan salah satu aspek yang memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas hidup.

2. Identifikasi Durasi Penggunaan Gadget Anak Kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan hasil kuesioner durasi penggunaan gadget dalam sehari yaitu bahwa sebagian besar durasi penggunaan gadget yaitu kurang (≤ 2 jam per hari) sebanyak 53% dan berlebih (> 2 jam per hari) sebanyak 47%. Penggunaan gadget yang baik untuk anak yaitu sebagai sarana membantu dalam hal pendidikan, belajar tidak hanya tentang buku. Dengan gadget, pembelajaran tidak hanya sebatas waktu di kelas, namun dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Syahsudin, 2019). Manfaat penggunaan gadget dalam dunia pendidikan berupa kegiatan

pembelajaran online dengan menggunakan gadget (Muttabiah, 2021).

Hasil penelitian ini di dukung dari penelitian yang dilakukan (Mariyama et al., 2023), bahwa meskipun gadget sangat bermanfaat, penggunaannya harus bersifat positif. Bagi orang yang bertanggung jawab, penggunaan gadget cenderung aman. Namun, bagi anak-anak terutama yang masih kecil, gadget sering digunakan untuk bermain. Jika mereka memiliki gadget pribadi terlalu dini, ini bisa menyebabkan kecanduan yang berdampak ketika mereka dewasa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Putri dkk, 2020) separuh dari anak (46,1%) bermain gadget kurang dari 1 jam, dan (37,7%) bermain gadget selama 1 jam. Terdapat 63,3% anak bermain gadget kurang dari satu jam,

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget lebih dari 2 jam per hari dikarenakan remaja perlu menyeimbangkan waktu antara penggunaan gadget dengan kegiatan belajar di sekolah, keinginan bersosialisasi, dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Bagi anak-anak gadget sangat menarik karena memiliki fitur-fitur yang menggugah minat hati, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Penggunaan gadget lebih dari 2 jam per hari, menjadikan kebiasaan anak bermain gadget atau bergantung terhadap gadget yang akan mengakibatkan anak malas bergerak dan melakukan aktifitas, kurang berinteraksi dengan lingkungan dan cenderung menghabiskan waktu luang di rumah dengan bermain gadget, entah itu bermain game ataupun bermain sosial media. Peneliti menambahkan meskipun di sekolah mereka dilarang membawa gadget, saat dirumah peran orang tua sangat diperlukan untuk mengontrol anak-anaknya dalam bermain gadget dalam masa tumbuh kembang anak yang optimal.

3. Identifikasi Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Hidup Anak Usia Sekolah Kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget kurang (≤ 2 jam per hari) yang memiliki kualitas hidup baik sebesar (39,4%) lebih besar dari durasi penggunaan gadget berlebih (> 2 jam per hari) yang memiliki

kualitas hidup buruk sebesar 24,3%. Hasil uji chi square didapatkan hasil p-value ($0,056 > 0,05$) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan kualitas hidup anak usia sekolah.

Menurut Badan Siber dan Sandi Negara (2020) gadget dapat merusak otak anak dan mengganggu proses tumbuh kembang anak. Pengaruh buruk dari paparan layar yang mempengaruhi perkembangan otak. Selain itu, anak-anak mungkin mengalami kurang tidur yang berdampak pada kemampuan mereka untuk fokus yang menyebabkan terganggunya salah satu fungsi kualitas hidup yaitu fungsi sekolah. Dampak serius lainnya adalah keterlambatan bicara (*speech delay*), serta gangguan fisiologis seperti penurunan atau peningkatan berat badan yang drastis, sakit kepala, kekurangan gizi, insomnia, hingga masalah penglihatan, hal ini berkaitan dengan terganggunya fungsi fisik dalam kualitas hidup anak. Selain itu tumbuh kembang anak juga dapat terganggu dengan munculnya kecemasan, perasaan kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, dan perubahan mood yang drastis yang menyebabkan gangguan pada fungsi emosional pada kualitas hidup anak. Tentu beberapa hal diatas ada kaitannya dengan kualitas hidup anak dikarenakan beberapa fungsi atau domain kualitas hidup terpengaruh akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (K. Setiyawan et al., 2023) yang mengatakan bahwa kurangnya interaksi sosial dapat mempengaruhi persepsi emosional, yang pada gilirannya mempengaruhi vitalitas secara keseluruhan dan kesehatan yang dirasakan. Dari tabel 5.6 menunjukkan bahwa terdapat 13,6% yang memiliki kualitas hidup buruk dengan durasi penggunaan *gadget* kurang. Dari hasil kuesioner didapatkan dari 13,6% responden mengalami masalah pada fungsi emosional dan juga fungsi sekolah.

Hasil tersebut berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian ini terdapat 24,3% anak dengan kualitas hidup baik memiliki durasi penggunaan *gadget* yang berlebih. Adanya perbedaan hasil ini disebabkan oleh adanya perkembangan era digital dimana penggunaan *gadget* pada anak bukan hanya sebagai sarana untuk hal yang negatif tetapi penggunaan *gadget* ditujukan hal yang positif seperti

mencari materi pelajaran, bimbingan belajar secara virtual, atau bahkan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Peneliti berpendapat bahwa buruknya kualitas hidup anak yang memiliki durasi penggunaan gadget kurang disebabkan oleh faktor lain yang mempengaruhi kualitas hidup mereka. Mungkin terdapat masalah pada ketahanan mental atau kemampuan mengatasi stress yang belum diteliti lebih dalam pada penelitian ini.

Dari tabel 5.6 didapatkan hasil 24,3% yang memiliki kualitas hidup buruk dengan durasi penggunaan gadget berlebih. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kumcagiz, 2019) yang menyebutkan bahwa meskipun kualitas hidup, kesehatan fisik, dan kesehatan mental berkorelasi secara independen dengan resiko kecanduan gadget, anak yang buruk memiliki resiko lebih besar untuk mengalami kecanduan gadget. Hal ini konsisten dengan penelitian lain tentang kecanduan teknologi di kalangan remaja. Leventhal dkk (2004) misalnya, menemukan bahwa penggunaan ponsel berlebihan berkorelasi dengan masalah defisit perhatian dan kualitas hidup yang buruk.

Adanya perbedaan hasil penelitian ini dengan teori yang ada memberikan pengertian bahwa penggunaan gadget dengan durasi waktu yang lama tidak berarti memberikan efek yang positif terhadap anak. Karena penggunaan gadget dalam jangka waktu panjang tanpa adanya kontrol terhadap kesehatan bisa menimbulkan berbagai gangguan kesehatan seperti penurunan fungsi mata, perubahan postur tubuh, insomnia, bahkan gangguan psikologis akibat kecanduan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Kualitas Hidup Anak Usia Sekolah Kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun” dapat disimpulkan sebagai berikut. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap kualitas hidup anak usia sekolah dengan nilai p-value = $0,056 > 0,05$ Identifikasi sebagian besar anak-anak kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun memiliki kualitas hidup yang baik yaitu sebanyak (62,1%) Identifikasi sebagian besar penggunaan gadget pada anak usia sekolah kelas 4-5 di SD Negeri Patihan Kota Madiun adalah durasi kurang (≤ 2 jam) sebanyak 51,1%.

DAFTAR RUJUKAN

Endarti, A. T. (2015). Kualitas Hidup

- Kesehatan: Konsep, Model, dan Penggunaan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(2).
- Fahrudin, H., Cahyaningtyas, A. Y., Sarjana, P., Stikes, K., & Karanganyar, M. H. (2020). Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar (Vol. 1, Issue 2). Online.
- Gilban, D. L. S., Alves Junior, P. A. G., & Beserra, I. C. R. (2014). Health related quality of life of children and adolescents with congenital adrenal hyperplasia in Brazil. *Health and Quality of Life Outcomes*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s12955-014-0107-2>
- Gupta, A., Kaul, B., Krishan Gupta, R., Gulbar Shah, S., Rajput, S., Nazim Kashani, R., & Mahajan, N. (2023). Consortium of Electronic Gadgets on Oral Health, General Health and Quality of Life of Children. *Jammu Province International*
- Hanssen, T. A., Haugstvedt, A., Haugland, T., Johansen, V. A., Larsen, M. H., Løvereide, L., Løyland, B., Kvarme, L. G., Moons, P., ... Helseth, S. (2019). A systematic review of quality of life research in medicine and health sciences. In *Quality of Life Research* (Vol. 28, Issue 10, pp. 2641–2650). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/s11136-019-02214-9>
- Istiqomah, F., Syamsuardi, & Asti, S. (2022). Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*. <https://doi.org/10.31004/JPTI.vxix.xxx>
- Khodaverdi, F., Bahram, A., Asghari M. J. (2012). Quality of Life, Motor Ability, and Weight Status Among School Aged Children of Tehran. *Public Health*, 41(6),97-102.
- Kumcagiz, H. (2019). Quality of Life as a Predictor of Smartphone Addiction Risk Among Adolescents. *Technology, Knowledge and Learning*, 24(1), 117–127. <https://doi.org/10.1007/s10758-017-9348-6>
- Mariyama, Lestari I.P., & Sari I.P. (2023). Pengaruh Intensitas Dan Jenis Pemakaian Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosional Pada Anak Usia Sekolah. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/IJNHS>
- Muhaimin, T. (2010). Mengukur Kualitas Hidup Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional* (Vol.5, No.2)
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(2), 417–429. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Oktaviani, S., Wulandari, D., & Mirasari, T. (2022). Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Pablenga. *Jurnal Stethoscope*, 2(2).
- Pramesti, J. A. (2019). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas Iv Dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun.
- Ramaita, Armaita, & Vandelis, P. (2019). Hubungan Ketergantungan Smartphone Dengan Kecemasan (Nomophobia). *Jurnal Kesehatan*, 10, 89–93. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.xxx>
- Setiyawan, K., Luh Sri Apsari, N., Made Yullyantara Saputra, I., Upendra Sindhughosa, W., Permanasari Sinarja, S., Setyorini Mestika Mayangsari, A., Ayu Witarini, K., Ayu Made Ratna Dewi, I., & Ilmu Kesehatan Anak, K. (2023). Kualitas Hidup Remaja Selama Pandemi Covid-19: Analisis Perbedaan Pedsq Self-Report Dan Pedsq Parent- Proxy Report I Made. *JULI*, 12(7). <https://doi.org/10.24843.MU.2023.V12.i7.P13>
- Varni, J. W., Seid, M., Smith Knight, T., Burwinkle, T., Brown, J., & Szer, I. S.

(2002). The PedsQLTM in pediatric rheumatology: reliability, validity, and responsiveness of the Pediatric Quality of Life InventoryTM Generic Core

Scales and Rheumatology Module. *Arthritis & Rheumatism*, 46(3), 714–725.