

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang sering dihadapi dewasa ini yaitu fenomena kecanduan *gadget* yang telah menjamur di kalangan anak sekolah dasar. Perilaku anak yang bertahan duduk berjam-jam \pm 3-4 jam setiap hari didepan gawai (*gadget*) yang terhubung dengan internet untuk menonton film lewat aplikasi *youtube*, *facebook* akan menimbulkan berbagai macam masalah salah satunya rendahnya hasil belajar (Hariani, 2022). Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan bahkan anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada dalam gadget tersebut (Devi & Dafit, 2024). Pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar (Watak et al., 2023). Menggunakan *gadget* tersebut dapat menyebabkan kemalasan belajar, dan siswa selalu terobsesi dengan penggunaan gadget dan melupakan komitmen belajarnya (Haerunisya et al., 2023). *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada hasil belajar siswa (Hariani, 2022).

Survey *The Asian Parent Insights* (2024), melaporkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah didunia terhadap 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia dari 3.917 anak berusia 3-8 tahun dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara memiliki gadget. sebanyak 98% anak usia 3-8 tahun menggunakan gadget. Sebanyak 67% menggunakan gadget milik orang tua, 18% menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% menggunakan gadget milik pribadi.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2024), menyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan kelima besar pemakai gadget di dunia pada tahun 2024, dilihat dari jenis usia persentase tertinggi pada anak dan remaja sebanyak 79,5%. Sebanyak 55% anak telah

menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengatakan dihubungi oleh orang tidak dikenal dan 28% anak mengalami penipuan. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina (78%), Malaysia (72%), Cina (67%). Di Indonesia penggunaan media gadget pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2022, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2023, pada tahun 2024 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu (APJII, 2024).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI Provinsi Jawa Timur (2024), merilis hasil survei sebesar 79% anak usia sekolah dasar menggunakan *gadget* selain untuk belajar sedangkan 21% orang tua yang melarang anak memakai gadget selain untuk belajar. Sedangkan penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Kota Kediri sebesar 71,3% dimana anak usia sekolah memiliki gadget dan atau memainkan gadget mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game online maupun offline (KPAI Kota Kediri, 2024).

Survei data awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Desember 2024 di SDN Tosaren 4 Kota Kediri pada siswa kelas 5 dan 6 didapatkan jumlah siswa sebanyak 43 anak yang merupakan kelas yang mendekati Ujian Akhir Sekolah (UAS), bahkan dari jumlah siswa tersebut telah memiliki gadget. Hasil studi pendahuluan dengan wawancara dan observasi kepada 10 siswa terungkap bahwa siswa di sekolah tersebut sebagian besar memiliki dan sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan mahir menggunakannya dalam hal ini *gadget* yang sering digunakan siswa adalah *smartphone* dan akibatnya banyak siswa yang mengatakan bahwa dia lebih banyak memakai *gadget* dalam kesehariannya sehingga mengakibatkan siswa memiliki ketidakkonsistenan nilai hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan salah satu guru diketahui terdapat kebijakan bahwa sekolah melarang siswa untuk

membawa gadget ke lingkungan sekolah. Menurut pihak sekolah penggunaan gadget oleh siswa dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun pada saat melakukan observasi di lapangan kami menemukan beberapa siswa masih menggunakan gadget di sekolah (Hasil studi pendahuluan dengan wawancara dan observasi dengan responden di SDN Tosaren 4 Kota Kediri, 2024).

Salah satu faktor yang berhubungan dengan hasil belajar anak usia sekolah dasar yaitu penggunaan gadget. Adanya pemberian gadget kepada anak secara berlebihan tanpa adanya pengawasan dari orangtua akan berdampak buruk dan anak menjadi kecanduan dengan gadget sehingga mempengaruhi hasil belajar (Mariani et al., 2024). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Asiyah et al., 2023). Hasil belajar sangat penting karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan sejauh mana perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dapat diamati dan diukur mengikuti pengalaman belajarnya (Harmiyanti & Astuti, 2024).

Adanya penggunaan *gadget* dengan intensitas yang berlebihan sangat memungkinkan terjadinya penurunan intensitas belajar pada siswa sehingga hasil belajar menjadi buruk (At & Negeri, 2024). Karena didalam otak sudah terisi dengan tayangan yang ada pada gadget sehingga untuk belajar membuka dan membaca buku saja sangat susah untuk dilakukan, terkadang sikap siswa terhadap guru yang kurang sopan karena hilangnya moral akhlaq (Ricardo et al., 2023). Sehingga dalam menggunakan gadget dengan baik harus ada pengawasan dari orangtua, anak akan berprestasi karena adanya dukungan dari orangtua untuk belajar meski diawal anak sangat susah untuk diarahkan menjadi terbiasa dengan adanya peran orangtua (Harmiyanti & Astuti, 2024).

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak,

menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah dan akan membuat hasil belajar menjadi lebih baik (Bone, 2020). Sedangkan dampak negatif dimana anak lebih sering menatap layar *gadget* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya, anak kecanduan bermain game, internet atau bahkan konten-konten yang berisi pornografi (Harmiyanti & Astuti, 2024).

Solusi untuk dapat mengatasi masalah diatas dimana penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah harus dibatasi oleh orang tua dan guru. Orang tua harus memperhatikan aktifitas anak setiap hari agar anak dapat terhindar dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Orang tua harus selalu bijaksana dalam mengontrol penggunaan gadget anak-anak mereka dan mengajari mereka cara menggunakannya. Menetapkan aturan bagaimana menggunakan gadget yang benar dan memberikan penghargaan atau hukuman kepada anak-anak mereka berdasarkan apa yang mereka kerjakan. Sehingga mereka menghindari perilaku buruk dan lebih banyak melakukan hal-hal baik.

Begitupun guru disekolah harus melarang anak untuk bermain gadget atau bahkan melarang anak untuk membawa gadget ke sekolah sehingga anak dapat fokus belajar yang tidak mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan gadget tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan berdampak buruk pada siswa, walaupun penggunaan gadget bukan pada jam pelajaran, jika dilakukan tanpa pengawasan dari orang tua dan guru akan mengakibatkan timbulnya hal-hal negatif pada siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah yang dapat dirumuskan adalah adakah “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri”?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SDN Tosaren 4 Kota Kediri
- b. Mengidentifikasi hasil belajar anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SDN Tosaren 4 Kota Kediri
- c. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SDN Tosaren 4 Kota Kediri

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan agar dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan pengetahuan dibidang Ilmu Kebidanan, khususnya pengetahuan yang terkait “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri”.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan agar dapat memberikan dan menambah wawasan bagi peneliti dan menerapkan ilmu dan memberikan solusi mengenai “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri”.

b. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan agar pendidik harus memahami berbagai teknik dalam pembelajaran, media yang baik dan tepat untuk digunakan

dalam pembelajaran juga harus diperhatikan karena kemungkinan besar akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Begitupun guru disekolah harus melarang anak untuk bermain gadget atau bahkan melarang anak untuk membawa gadget ke sekolah sehingga anak dapat fokus belajar yang tidak mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua harus memperhatikan aktifitas anak setiap hari agar anak dapat terhindar dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Orang tua harus selalu bijaksana dalam mengontrol penggunaan gadget anak-anak mereka dan mengajari mereka cara menggunakannya. Menetapkan aturan bagaimana menggunakan gadget yang benar dan memberikan penghargaan atau hukuman kepada anak-anak mereka berdasarkan apa yang mereka kerjakan. Sehingga mereka menghindari perilaku buruk dan lebih banyak melakukan hal-hal baik.

d. Bagi Responden

Diharapkan agar anak dapat meningkatkan kegiatan belajar agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Anak harus menggunakan *gadget* untuk mengakses hal-hal yang bersifat positif seperti mencari tugas sekolah yang diberikan oleh guru dan dalam penggunaan *gadget* pun tidak boleh melebihi 2 jam setiap hari sehingga tidak terjadi kecanduan *gadget*. Ketika siswa dapat mengatur penggunaan *gadget* dengan baik dan bisa memaksimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran maka akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi maupun hasil belajarnya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar dapat dijadikan sebagai masukan dan data dasar bagi penelitian selanjutnya dan dapat meneliti faktor lain yang berhubungan dengan hasil belajar anak sekolah dasar.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian : “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SDN Tosaren 4 Kota Kediri”

No	Author	Nama Jurnal Vol, No, Tahun	Judul	Metode (Desain, sample, Variable, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Link Jurnal
1	(Bone, 2020)	<i>Naskah Publikasi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 2020</i>	Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone	D : deskriptif dengan model korelasional S : 92 orang V : Independen : Penggunaan Gadget Dependen : Hasil Belajar Siswa I : Kuesioner A : Analisis deskriptif, korelasi <i>pearson product moment</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori sangat baik. Tidak terdapat hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone kategori sangat rendah	Variabel sebelumnya : penggunaan <i>gadget</i> , hasil belajar siswa Variabel sekarang : penggunaan <i>gadget</i> , hasil belajar anak usia sekolah dasar	https://eprints.unm.ac.id/18988/
2	Elda Rizky Hariani, 2022	<i>Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian E-ISSN: 2776-5105</i>	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	D : studi kuantitatif eksperimental S : 44 orang V : Independen : Penggunaan Gadget Dependen : Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa I : Kuesioner A : Uji <i>Independent T-Test</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, diperoleh Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05.	Variabel sebelumnya : penggunaan <i>gadget</i> , motivasi dan hasil belajar siswa Variabel sekarang : penggunaan <i>gadget</i> , hasil belajar anak usia sekolah dasar	https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengaruh+Penggunaan+Gadget+Terhadap+Motivasi+Dan+Hasil+Belajar+Siswa&btnG=
3	Ilham Nurfajar, 2023	<i>Jurnal Gunahumas, 6(2) (2023) 45-54, Volume 6 Issue 2, December</i>	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa	D : Metode kuantitatif S : 35 orang V : Independen : penggunaan <i>gadget</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi dan hasil belajar siswa Sekolah	Variabel sebelumnya : penggunaan <i>gadget</i> , prestasi dan hasil belajar	https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/65264

		2023 Page 45-54	Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung	Dependen : prestasi dan hasil belajar siswa I : Kuesioner A : <i>Pearson Correlation</i>	Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung	siswa sekolah dasar Variabel sekarang : penggunaan gadget, hasil belajar anak usia sekolah dasar	
4	(Asiyah et al., 2023)	<i>IJES</i> , <i>Volume 3</i> <i>Nomor 2</i> , <i>November</i> <i>2023 p-</i> <i>ISSN 3030-</i> <i>8437 e-</i> <i>ISSN 3025-</i> <i>7646</i>	Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang	D : deskriptif kualitatif S : 36 siswa V : Independen : penggunaan gadget Dependen : hasil belajar siswa I : Pedoman wawancara A : observasi, wawancara, angk et, dan dokumentasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 36 siswa kelas VI, terdapat 29 siswa dengan peningkatan nilai, 3 siswa memiliki nilai yang tetap, dan 4 siswa dengan penurunan nilai, namun penurunan ini tidak begitu signifikan, hanya sekitar 0,10 poin saja. Jika dilihat dari rata-rata nilai seluruh kelas, maka hasil belajar kelas VI mengalami kenaikan	Variabel sebelumnya : dampak penggunaan gadget, hasil belajar siswa Variabel sekarang : penggunaan gadget, hasil belajar anak usia sekolah dasar	https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/17492
5	(Devi & Dafit, 2024)	<i>INNOVATI</i> <i>VE:</i> <i>Journal Of</i> <i>Social</i> <i>Science</i> <i>Research</i> <i>Volume 4</i> <i>Nomor 1</i> <i>Tahun</i> <i>2024 Page</i> <i>4017-4029</i> <i>E-ISSN</i> <i>2807-4238</i> <i>and P-</i> <i>ISSN 2807-</i> <i>4246</i> <i>Website:</i> <i>https://j-</i> <i>innovative.o</i> <i>rg/index.p</i> <i>hp/Innovat</i> <i>ive</i>	Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 005 Pulau Beralo Kabupaten Kuantan Singingi	D : Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian <i>ex-</i> <i>post facto</i> S : 20 orang V : Independen : <i>gadget</i> Dependen : motivasi dan hasil belajar peserta didik I : Kuesioner A : statistik deskriptif dan inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji t	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gadget</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dengan tingkat signifikansi 0,0005 < 0,005 dan nilai t- hitung = 4,250 dan t-tabel = 2,101 pada taraf signifikansi 5%. <i>Gadget</i> berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dengan tingkat signifikansi 0,0002 < 0,005 dan thitung 4,557 dan ttabel = 2,101 pada taraf signifikansi 5%.	Variabel sebelumnya : <i>gadget</i> , motivasi dan hasil belajar peserta didik Variabel sekarang : penggunaan <i>gadget</i> , hasil belajar anak usia sekolah dasar	https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8060