

**HUBUNGAN FREKUENSI PEMAKAIAN *GADGET* DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA ANAK DI SDN LANDUNGSARI 1 MALANG**

SKRIPSI



**Oleh :
HERLIN WIWIN BANUA
2016610119**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADENI
MALANG
2021**

RINGKASAN

Frekuensi pemakaian *gadget* merupakan suatu istilah seorang siswa memakai *gadget* secara berlebihan. Anak-anak biasanya gunakan *gadget* dalam menonton animasi dan juga main game serta belajar di tengah pandemi covid menggunakan akhirnya banyak anak kurang bersosial dan menurunnya prestasi di dalam belajar. Untuk mengetahui hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang merupakan tujuan dari penelitian ini. Sedangkan *cross sectional* desain yang digunakan didalam penelitian ini. Populasi penelitian siswa kelas 4-5 di SDN Landungsari 1 Malang dengan penentuan sampel yaitu dengan menggunakan random sampling. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner, uji *Fisher's Exact Test* jenis uji yang digunakan didalam penelitian. Jadi di dalam hasil penelitian membuktikan responden mempunyai frekuensi pemakaian *gadget* yang tinggi (64,6%) dan hampir seluruh nilai raport pada anak SD kelas 4-5 dalam kategori sangat baik (91,7%). Hasil uji *Fisher's Exact Test* didapatkan *P-value* = 0,607 artinya tidak ada hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar di SDN Landungsari 1 Malang. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini dapat menjadi faktor acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengukur factor-faktor yang mempengaruhi prestasi dari belajar siswa

Kata Kunci : Pemakaian Gadget, Prestasi Belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar di masa pandemi ini berlangsung secara online atau online untuk mengetahui penyebaran virus Covid 19. Seiring dengan pembelajaran online, berpotensi meningkatkan frekuensi penggunaan gadget oleh siswa yang lebih muda. Anak usia sekolah dasar 6-11 tahun merupakan tahap dimana anak berkembang sangat cepat dalam belajar tentang lingkungan dan berinteraksi dengannya secara langsung.(Lempang, 2020).

Jumlah pengguna gadget meningkat sekitar 33% setiap tahunnya sejak tahun 2016. Jumlah pengguna gadget pada tahun 2011 meningkat dari 6 juta pertama di tahun 2010 menjadi 6,5 juta (Giandi, Mustikasari, Suprpto, 2012). Survei dilakukan di empat kota: Menad, Medan, Yogyakarta dan Pontianak, dengan 14,96% remaja bermain selama satu jam dari beberapa sekolah menengah dan sekolah menengah atas, 1.477 pengguna gadget, dan 42,78% untuk dua. ~ 3 jam diputar, 20,37% diputar 4-5 jam, 10,15% diputar 5-7 jam (Jap, Tiatri, Jaya, Suteja, 2013). Di Indonesia, 54,1% remaja berusia 15 hingga 18 tahun digambarkan terlalu sering menggunakan gadget, dengan gadget digunakan lebih dari 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri. meningkat. Waktu ekstra untuk menggunakan gadget 2-10 jam seminggu(Kusumadewi, 2009). Namun di Malang, menurut penelitian Ragil (2011) terhadap 50 responden, sekitar 48 persen remaja mengalami penggunaan gadget secara berlebihan.

Penggunaan gadget meningkat hampir di mana-mana. Bahkan di kalangan remaja, tetapi juga di kalangan anak-anak. Menurut data tahun 2006, ada sekitar

210.000 anak di Korea Selatan (2,1 persen berusia 6-9) yang menjadi ketergantungan dan membutuhkan perawatan intensif. Delapan puluh persen dari mereka yang membutuhkan pengobatan dengan obat psikotropika (baik obat alami dan sintetis, bukan obat) yang memiliki sifat psikoaktif melalui interaksi selektif dalam SSP, yang menyebabkan perubahan khas dalam aktivitas mental dan perilaku, dan kurang dari 20 persen untuk 24 persen memerlukan rawat inap. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang menggunakan gadget secara berlebihan adalah (10,15 persen), dibandingkan dengan 13,7 persen di China, dan antara 1,5 persen hingga 8,2 persen di Amerika yang kecanduan.(Jap *et al*, 2014).

Gadget adalah teknologi yang memiliki fungsi lebih lengkap, praktis dan lebih baik dari teknologi sebelumnya. Alat-alat tersebut kini bisa digunakan dari anak-anak hingga orang tua. Anak-anak biasanya menggunakan gadget untuk menonton kartun atau kartun, bermain game dan belajar selama pandemi COVID-19. Efek anak menggunakan gadget seringkali kurang bersosialisasi (antisosial), kecanduan, malas, menurunkan minat dan prestasi pendidikan (Witarsa dkk, 2018).

Menurut penelitian Dony Canggih Guno (2018), rata-rata anak di wilayah Magetan yang tergila-gila dengan game game online pada usia sekolah di wilayah Magetan, di mana gadget digunakan 20 jam 23 jam seminggu, merupakan hal yang berlebihan. tinggi. adalah. Sebanyak 50% pada usia 11 tahun 41,6% anak di wilayah Magetan mengalami penggunaan gadget dengan masalah keluarga dan sosial.

Mereka yang sudah berpengalaman menggunakan gadget dapat menggunakannya selama 2-10 jam sehari (Kusumadewi, 2012) bahkan 39 jam seminggu (Young, 1998). Pola asuh orang tua juga menjadi salah satu faktor

pemicu kecanduan gadget, youtube, dan tayangan di gadget (Tjhin Wiguna, 2013). Kecanduan game online disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut penelitian Supendi (2012), ada dua alasan mengapa anak terlalu sering menggunakan gadget: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan kuat anak untuk mendapat nilai tinggi pada tayangan dari game online dan berbagai gadget, kebosanan yang dirasakan anak saat berada di rumah atau sekolah, ketidakmampuan melakukan aktivitas penting lainnya, dan Kurangnya pengendalian diri. Oleh diri anak. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar pengaruh potensial, seperti lingkungan teman bermain atau dinamika keluarga. Dinamika keluarga(Wolfe dan Young, 2009).

hasil belajar seseorang dari proses belajar dan hasil belajar dari evaluasi guru atau evaluasi siswa, yang dimaknai dalam bentuk nilai. Komunikasi orang tua-anak juga kurang penting. Berdasarkan penelitian Wisnu Yudha (2015), orang tua dengan anak yang terlalu sering menggunakan gadget memiliki pola komunikasi yang berbeda. Dalam hubungan orang tua-anak yang sering menggunakan gadget, terjadi kontradiksi karena keinginan orang tua dan anak berbeda.

. Penelitian Ayu Rahayu (2018) menunjukkan bahwa ada dua mode komunikasi yang digunakan oleh orang tua, yaitu mode komunikasi yang memungkinkan untuk melakukan apa saja dan mode komunikasi otoritatif, baik orang tua maupun siswa memiliki aturan di rumah. Penelitian Nugrahanto Ramadhan (2013) memperoleh 5 informan, 2 untuk diskusi otoriter, 1 untuk observasi izin (pembebasan), dan 2 untuk penelusuran otoritatif untuk mendorong demokrasi anak.

Sesuai dengan studi dahulu di SDN Landungsari 1 Malang pada tanggal 20 Desember 2019, dilakukan wawancara pada 15 siswa dan dari hasil wawancara tersebut 15 siswa mempunyai *gadget* sendiri dan di dalam *gadget* tersebut terdapat berbagai aplikasi game, dari hasil wawancara juga siswa mengatakan bahwa apabila pulang sekolah siswa lebih mendahulukan *gadget* dibandingkan belajar dan mengerjakan tugas. Hal ini menggambarkan bahwa saat ini *gadget* bukan hal yang tabu lagi bagi anak sekolah dasar atau menjadi kebutuhan khususnya, namun menjadi masalah apabila menggunakan *gadget* secara berlebihan seperti penurunan prestasi belajar anak.

Maka dari itu judul penelitian ini adalah “hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi frekuensi pemakaian *gadget* pada anak sekolah dasar di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

2. Mengidentifikasi prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang.
3. Menganalisis hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak di SDN Landungsari 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bisa menambah referensi serta wawasan di dalam pendidikan keperawatan tentang gadget.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa dan sekolah

Sebagais sarana pengembangan ilmu tentang dampak frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak.

2. Bagi masyarakat

Berikan dampak positif dan negatif pemakaian *gadget* tentang prestasi belajar anak

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan hubungan frekuensi pemakaian *gadget* dengan prestasi belajar pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adri. 2013. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran. Jakarta: Seimloka
- Andirah, Ayu Rahayu. "Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku." "Skripsi, Universitas Negeri Alaudin Makassar, 2018
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Ariyanto, A., Permadi, A. S., & Psi, s. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di Surakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Muhamadiyah Surakarta).
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017) Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun (Doctoral Dissentation, Faculty of Medicine.
- Burhanuddin, A. 2013. Manajemen Pendidikan. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Djamarah 2011 dalam Rini, E. S. (2012). Hubungan tingkat pendidikan orang tua dan prestasi belajar siswa dengan minat siswa melanjutkan studi ke perguruan tinggi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kelas tahun ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(2)
- Giandi, Mustikasari, Suprpto. 2012. Perilaku Komunitas Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online, : Universitas Padjajaran
- Guno, D. C. & Wulanningrum, D. N. (2018). Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan (Doctoral Dissertation, Universitas Muhamadiyah Surakarta).
- Hamlik, Oemar. 2005. *Metode Pengejaran Ilmu Pendidikan* Jakarta: Rajawali Pers.
- Istiqomah, W. (2019). HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI GUGUS DRUPADI KECAMATAN GUNUNGPATI SEMARANG (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang)
- Jap, T., Tiari, S., Jaya, E.s., & Suteja, M.s (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addication. PLoS ONE, 8 (4), 1-5. doi : 10.1371/journal
- Jesiska, A. P. (2020). HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA ANAK SISWA-SISWI KELAS IV DAN V DI SEKOLAH DASAR NEGERI SLAMBUR KABUPATEN MADIUN (Doctoral Dissentation, STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN).
- Kusumadewi, T (2009). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Sosial pada Remaja..
- Kemdikbud RI 2015. *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U2000*.<https://www.kemdikbud.go.id/>diakses tanggal 26 September 2017.
- MIYANTI, D. (2019). PENGARUH TEKNIK EXTICTION TERHADAP PENGGUNAAN ONLINE GAME YANG BERLEBIHAN PADA PESERTA DIDIK KELAS X MIA 1 DI SMA NEGERI 1 SUNGAI ARE

- SUMATRA SELATAN TAHUN AJARAN 2018/2019 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- NUGRAHANTO, R. (2013). POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PEMAIN GAME ONLINE DotA DI SURABAYA (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain game Online DotA di Surabaya) (Doctoral Dissertation, Faculty Of Social Science).
- Nursalam. 2013. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Palar, P. M., Palandeng, H., & Kallo, V. (2015). Hubungan Peran Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Di Sdn Inpres 1 Tumaratas Kecamatan Langowan Barat. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhamadiyah Kalimantan Timur.
- Sandi, R., & Taqiyah. Y. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. *Window Of Nursing Journal*, 1(2), 98-104.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2013. Psikologi Belajar. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Wahyu Istiqomah, 2019. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas v Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang.
- Witarsa Dkk, (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika*.; Vi (01).
- Yudha, W. (2015). Pola Komunikasi Orang Tua dengan Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich di SMA Muhamadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).