

# Herlin wiwin banua

*by* UNITRI Press

---

**Submission date:** 16-Mar-2022 03:00AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1741008373

**File name:** Herlin\_wiwin\_banua.docx (39.74K)

**Word count:** 1185

**Character count:** 7340

**HUBUNGAN FREKUENSI PEMAKAIAN <sup>1</sup>GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR  
PADA ANAK DI SDN LANDUNGSARI 1 MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh  
HERLIN WIWIN BANUA  
2016610119**

**<sup>3</sup>PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI  
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 di dalam 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 di dalam 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  $P\text{-value} = 0,607$  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.*

## PENDAHULUAN

**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: Manado, 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 2-3 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. 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 sering kali 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 tergilagila 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”.

## 2. Rumusan Masalah

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

## 3. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

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

### 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.

## 4. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

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

### 2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa dan sekolah  
Sebagai 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

# Herlin wiwin banua

## ORIGINALITY REPORT

**21** %  
SIMILARITY INDEX

**19** %  
INTERNET SOURCES

**9** %  
PUBLICATIONS

**2** %  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Rahmat Sandi, Sunarti, Yusrah Taqiyah. "Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget dengan Prestasi Belajar pada Anak Usia Sekolah", Window of Nursing Journal, 2021 Publication	<b>3</b> %
<b>2</b>	<a href="http://publikasi.unitri.ac.id">publikasi.unitri.ac.id</a> Internet Source	<b>3</b> %
<b>3</b>	<a href="http://rinjani.unitri.ac.id">rinjani.unitri.ac.id</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>4</b>	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>5</b>	<a href="http://repository.unissula.ac.id">repository.unissula.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<b>1</b> %
<b>7</b>	<a href="http://jurnal.stikesmus.ac.id">jurnal.stikesmus.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>8</b>	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<b>1</b> %



9	<a href="http://repository.phb.ac.id">repository.phb.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://wapikdikbud.com">wapikdikbud.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ixcsmpn3.blogspot.com">ixcsmpn3.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://repository.unisma.ac.id">repository.unisma.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1 %
14	Rethorika Berthanilla. "Pengenalan Bahaya Narkoba Melalui Penyuluhan Sebagai Upaya Pencegahan Perilaku Menyimpang Pada Anak", Bantenese - Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2019 Publication	1 %
15	<a href="http://beritanet.com">beritanet.com</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://blog.igi.or.id">blog.igi.or.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On