



**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GADGET* DENGAN PRESTASI
BELAJAR SISWA USIA 10 – 11 TAHUN**

**LAPORAN HASIL
KARYA TULIS ILMIAH**

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai gelar sarjana strata-1 kedokteran umum**

**LARASATI AURORA ARIFIN
22010113120061**

**PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2016**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN HASIL KTI

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GADGET* DENGAN PRESTASI
BELAJAR SISWA USIA 10 – 11 TAHUN**

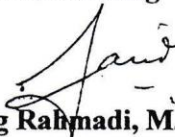
Disusun oleh

**LARASATI AURORA ARIFIN
22010113120061**

Telah disetujui

Semarang, 21 Juli 2016

Pembimbing



**dr. Farid Agung Rahmadi, M.Si. Med, Sp.A
198303272010121004**

Ketua Penguji



**dr. Rina Pratiwi, M.Si. Med, Sp.A
198503182010122006**

Penguji



**dr. Riski Prihatningtias, Sp.M
198312022010122003**

**Mengetahui,
a.n Dekan**

Sekretaris Ketua Program Studi



**dr. Farah Hendara Ningrum, Sp.Rad (K)
197806272009122001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Larasati Aurora Arifin
NIM : 22010113120061
Program studi : Program Pendidikan Sarjana Program Studi
Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran
Universitas Diponegoro
Judul KTI : Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget*
Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11
Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) KTI ini ditulis sendiri, tulisan asli saya sendiri tanpa bantuan orang lain selain pembimbing dan narasumber yang diketahui oleh pembimbing
- 2) KTI ini sebagian atau seluruhnya belum pernah dipublikasi dalam bentuk artikel ataupun tugas ilmiah lain di Universitas Diponegoro maupun di perguruan tinggi lain
- 3) Dalam KTI ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis orang lain kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai rujukan dalam naskah dan tercantum pada daftar kepustakaan

Semarang, 21 Juli 2016
Yang membuat pernyataan,



Larasati Aurora Arifin

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 tahun”. Penyusunan karya tulis ini dilakukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar sarjan strata-1 kedokteran umum di Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Diponegoro yang telah memberikan kesempatan penulis untuk belajar dan meningkatkan ilmu pengetahuan serta keahlian.
2. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan dan keahlian.
3. Dr.dr.Hardian sebagai ketua tim KTI FK UNDIP yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menyusun sebuah karya tulis ini.
4. dr. Farid Agung Rahmadi, M.Si.Med., Sp.A, sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan koreksi dan bimbingan sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan.
5. dr. Rina Pratiwi, M.Si.Med., Sp.A dan dr. Riski Prihatningtias, Sp.M, selaku ketua penguji dan dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan koreksi sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan.
6. Kedua orang tua, adik, dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dalam doa, moral maupun material.
7. Wakil kepala sekolah SD Islam Hidayatullah, Bu Amik, Bu Peni, kepala sekolah SD PL Don Bosko, Bu Afwah, kepala sekolah SD HJ.

Isriati Semarang yang telah mengizinkan dan membantu selama pelaksanaan penelitian sehingga data dapat terkumpul tepat waktu.

8. Para responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari kritik dan saran akan membangun penulis untuk menjadi lebih baik. Oleh karena itu, jika terdapat kritik dan saran, penulis senantiasa menerimanya. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat.

Semarang, 21 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan penelitian.....	4
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.5 Orisinalitas penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Prestasi belajar	9
2.1.1 Definisi belajar	9
2.1.2 Definisi prestasi belajar.....	10
2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	11
2.1.3.1 Faktor internal	12
2.1.3.1.1 Keadaan umum jasmani	12
2.1.3.1.2 Intelegensi	12
2.1.3.2 Faktor eksternal.....	13
2.1.3.2.1 Faktor keluarga.....	13
2.1.3.2.2 Sekolah.....	14
2.1.4 Prestasi belajar siswa usia 10-12 tahun.....	15
2.1.5 Evaluasi hasil belajar	16

2.2 <i>Gadget</i>	17
2.2.1 Definisi <i>gadget</i>	18
2.2.2 Jenis dan layanan <i>gadget</i>	19
2.2.2.1 Telepon genggam dan <i>smartphone</i>	19
2.2.2.2 Layanan: Internet	20
2.2.3 Kecanduan <i>gadget</i>	21
2.2.3.1 Definisi kecanduan.....	21
2.2.3.2 Kecanduan <i>gadget</i> pada siswa	22
2.2.3.3 Faktor penyebab Kecanduan <i>gadget</i>	25
2.3 Hubungan kecanduan <i>gadget</i> dengan prestasi belajar	27
2.4 Kerangka teori.....	30
2.5 Kerangka konsep.....	31
2.6 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Ruang lingkup penelitian	32
3.2 Tempat dan waktu penelitian	32
3.3 Jenis dan rancangan penelitian.....	32
3.4 Populasi dan sampel.....	32
3.4.1 Populasi target.....	32
3.4.2 Populasi terjangkau	32
3.4.3 Sampel penelitian	33
3.4.4 Cara sampling.....	33
3.4.5 Besar sampel	33
3.5 Variabel penelitian	34
3.5.1 Variabel bebas	34
3.5.2 Variabel terikat.....	34
3.5.3 Variabel perancu	34
3.6 Definisi operasional	35
3.7 Cara pengumpulan data.....	37
3.7.1 Alat/instrumen penelitian	38
3.7.2 Jenis data	38
3.7.3 Prosedur penelitian.....	38

3.8 Alur penelitian.....	39
3.9 Analisis data	40
3.10 Etika penelitian.....	40
3.11 Jadwal penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
4.1 Karakteristik subjek penelitian.....	42
4.2 Pengukuran tingkat kecanduan <i>gadget</i>	43
4.3 Penilaian prestasi belajar.....	46
4.4 Analisis bivariat	47
4.4.1 Hubungan tingkat kecanduan <i>gadget</i> dengan prestasi	47
4.5 Analisis variabel perancu	48
4.5.1 Hubungan tingkat sosial ekonomi dengan prestasi	48
4.5.2 Hubungan pendapatan orang tua dengan prestasi	48
4.5.3 Hubungan jumlah anak dengan prestasi.....	49
BAB V PEMBAHASAN	50
5.1 Pembahasan hasil penelitian	50
5.2 Keterbatasan penelitian	53
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	54
6.1 Simpulan	54
6.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Orisinalitas penelitian	6
Tabel 2. Definisi operasional	34
Tabel 3. Jadwal penelitian.....	40
Tabel 4. Karakteristik subjek penelitian	41
Tabel 5. Hubungan tingkat kecanduan <i>gadget</i> dengan prestasi	46
Tabel 6. Perbandingan nilai siswa dengan nilai KKM.....	46
Tabel 7. Analisis hubungan tingkat sosial ekonomi dengan prestasi.....	47
Tabel 8. Analisis hubungan pendapatan orang tua dengan prestasi belajar	49
Tabel 9. Analisis hubungan jumlah anak dengan prestasi belajar	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konsumen Telepon Genggam di Indonesia Berdasar Umur.....	22
Gambar 2. Hal yang dapat Dilakukan Pada Telepon Pintar.....	23
Gambar 3. Persentase anak yang mengakses jejaring sosial di telepon genggam.....	24
Gambar 4. Kerangka Teori.....	29
Gambar 5. Kerangka Konsep	30
Gambar 6. Alur Penelitian.....	38
Gambar 7. Diagram batang tingkat kecanduan <i>gadget</i>	42
Gambar 8. Diagram lingkaran tingkat kecanduan <i>gadget</i> laki-laki.....	43
Gambar 9. Diagram batang tingkat kecanduan <i>gadget</i> perempuan	44
Gambar 10. Diagram batang kategori prestasi	45
Gambar 11. Perbandingan rerata nilai siswa dengan rerata nilai kkm.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Ethical Clearance</i>	60
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 3. <i>Informed Consent</i>	64
Lampiran 4. Kuesioner SAS-SV	66
Lampiran 5. Lembar skoring Bistok Saing	71
Lampiran 6. Hasil Analisis Statistik	72
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	75
Lampiran 8. Biodata Mahasiswa	77

DAFTAR SINGKATAN

SDM	: Sumber Daya Manusia
MP3	: <i>Moving Picture Experts Group Layer-3</i>
GPS	: <i>Global Positioning System</i>
PC	: <i>Portable Computer</i>
SNS	: <i>Social Networking Sites</i>
DSM V	: <i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Ed V</i>
SAS-SV	: <i>Smartphone Addiction Scale-Short Version</i>
SD	: Sekolah Dasar
ICT	: <i>Information and Communication Technology</i>
IQ	: <i>Intelligence Quotient</i>
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
US	: Ujian Sekolah
WHO	: <i>World Health Organization</i>
IPA	: Ilmu Pengetahuan Alam

ABSTRAK

Latar belakang: Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Keberhasilan atau kegagalan seseorang siswa dalam penguasaan materi pelajaran dapat digambarkan melalui prestasi belajar yang dicapai. *Gadget* belakangan sudah menjadi gaya hidup masyarakat modern tak terkecuali anak-anak. Kecanduan *gadget* memiliki konsekuensi negatif terhadap kehidupan sehari – hari dan dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa.

Tujuan: Menganalisis hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan hasil prestasi belajar pada siswa usia 10-11 tahun di beberapa SD di kota Semarang.

Metode: Penelitian observasional analitik dengan desain belah lintang dilakukan pada siswa usia 10 – 11 tahun di beberapa Sekolah Dasar di kota Semarang selama bulan Maret – Mei 2016. Kuesioner *Smartphone Addiction Scale – Short Version* (SAS – SV) diisi oleh masing – masing subjek. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Chi square*.

Hasil: Subjek berjumlah 49 orang terdiri dari 29 siswa dan 20 siswi. Sebanyak 19 (38,8%) siswa memiliki tingkat kecanduan *gadget* tinggi. Hasil uji bivariat Kai kuadrat tidak didapatkan hubungan yang bermakna antara skor tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa ($p=0,181$)

Simpulan: Tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa usia 10 – 11 tahun

Kata kunci: Kecanduan *gadget*, prestasi belajar, SAS – SV

ABSTRACT

Background: Learning is a process of change in attitudes and behavior which was initially not knowing to knowing after interaction with learning resources. The success or failure in learning the material can be assessed through the academic performance. Gadget lately has become a lifestyle of modern society including children. Gadget addiction has negative consequences on daily life and it is one of the factors that may affect the results of academic performance.

Aim: To analyze the association between gadget addiction and academic performance of elementary school students aged 10-11 years in Semarang

Methods: Observational analytic study with cross sectional design was conducted on students of some elementary schools in Semarang during March to May 2016. Each students were asked to fill The Smartphone Addiction Scale – Short Version (SAS – SV) questionnaire. Academic performances were taken from school database. The data obtained were analyzed using bivariate Chi-square test.

Results: There were 49 students (29 male students and 20 female students) enrolled in this study. A total of 19 students (38,8%) had gadget addiction. Statistical analysis did not show significant association between gadget addiction and academic achievement ($p=0,181$).

Conclusions: Gadget addiction is not associated significantly to academic performance of elementary students aged 10-11 years in Semarang.

Key words: Gadget addiction, academic performance, SAS – SV