

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Siswa yang sedang menempuh pendidikan memiliki tanggung jawab untuk belajar guna mengikuti program pengajaran dari sekolah. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar.² Keberhasilan atau kegagalan seseorang siswa dalam penguasaan materi pelajaran dapat digambarkan melalui prestasi belajar yang dicapai. Prestasi belajar diukur melalui proses evaluasi yaitu sebuah tes tertulis yang diujikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hasilnya berupa nilai, baik dalam bentuk angka atau huruf yang diberikan oleh guru/pendidik.³ Prestasi belajar sangat penting bagi anak usia sekolah berhubungan dengan kualitas SDM di masa depan, karena anak merupakan generasi penerus yang akan menentukan kualitas bangsa nantinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa ada 2 macam, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal). Kecanduan teknologi memiliki sejumlah

kerugian dan dampak negatif terhadap prestasi belajar. Beberapa gejala yang muncul pada anak dengan kecanduan teknologi diantaranya adalah perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kehilangan kepercayaan diri dan yang paling mencolok adalah anak kesulitan untuk konsentrasi dalam proses belajar.^{4,5}

Bentuk perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus yang sering dianggap sebagai sebuah inovasi barang baru.⁶ Selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang memilikinya adalah *handphone*. Sejalan dengan perkembangan teknologi, sekarang *handphone* sudah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi yang dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna layaknya PC atau biasa dikenal dengan istilah *smartphone*. *Smartphone* menyediakan berbagai macam fitur seperti camera, MP3, GPS, *web browsing*, *calling*, *e-mail*, *gaming*, dan *social networking services* (SNS) yang tergabung dalam satu alat *portable*.⁷

Beberapa tahun terakhir telah terjadi perubahan perilaku kecanduan yang biasanya banyak disebabkan oleh obat-obatan menjadi perilaku kurang terkontrol dan memberikan konsekuensi negatif dalam aktifitas sehari – hari. Contoh kecanduan yang menimbulkan perilaku tersebut adalah kecanduan judi, kecanduan *gadget* (*smartphone*), kecanduan *game*, dan juga kecanduan

internet.⁸ Kecanduan *gadget* belum muncul sebagai diagnosis dalam klasifikasi DSM V. Konsep kecanduan yang ada dalam DSM V masih terkait dengan kecanduan zat psikotropika. Pengaruh paparan layar *gadget* untuk jangka waktu yang panjang akan mengubah sirkuit otak anak-anak, seperti yang terjadi pada pecandu obat-obatan ataupun alkohol.⁹

Hasil penelitian yang dilakukan pada 200 remaja berusia 17-18 tahun, didapatkan bahwa ada 4 gejala kecanduan telepon genggam antara lain *inability to control craving* (ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam), *anxiety and feeling lost* (kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam), *withdrawal and escape* (menarik dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah), dan *productivity loss* (kehilangan produktivitas)¹⁰.

Penelitian ini lebih menitik beratkan pada *smartphone* sebagai salah satu jenis gadget yang sangat populer dan banyak digunakan pada saat ini. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *smartphone*, digunakan kuesioner SAS–SV (*Smartphone Addiction Scale - Short Version*) yang diadaptasi dari Kwon, Lee et al. (2013).^{7,11}

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan fakta yang berkaitan mendorong peneliti untuk meneliti apakah terdapat kecanduan *gadget* pada siswa serta hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui hasil prestasi belajar pada siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi.
- 2) Mengetahui hasil prestasi belajar pada siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah.

1. 4 Manfaat Penelitian

Apabila dari penelitian ini diketahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil prestasi belajar pada siswa usia 10-11 tahun, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat di bidang:

- 1) Data yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian lainnya yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak.
- 2) Memberi masukan kepada orang tua untuk meningkatkan perhatian terhadap penggunaan *gadget* pada anak dan *monitoring* terhadap hasil prestasi belajar anak.
- 3) Memberi masukan dan informasi kepada pihak sekolah agar dapat direncanakan upaya mengurangi penggunaan *gadget* anak dengan tujuan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

1. 5 Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. Orisinalitas penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	William W ¹²	Hubungan Pemakaian Telepon Cerdas dengan Prestasi Siswa SMA di Medan (2011)	Desain penelitian berupa studi <i>cross sectional</i> yang bersifat analitik. Responden yang telah menandatangani surat persetujuan setelah penjelasan diminta mengisi kuesioner untuk melihat penggunaan	Sampel menjadi dua kelompok yaitu 58 orang pengguna telepon cerdas dan 58 orang bukan pengguna telepon cerdas. Kemudian masing-masing kelompok diambil nilai rata-rata rapor semester, dan didapatkan kelompok

				telepon cerdas pengguna telepon dan prestasi cerdas memiliki nilai akademis mereka. rata-rata sebesar Data yang 84.93 dan yang tidak diperoleh menggunakan telepon dianalisis dengan cerdas sebesar 85.66. menggunakan uji Hasil uji t independen t independen. antara penggunaan telepon cerdas dan nilai rata-rata rapor semester memberikan nilai $P > 0.05$.
--	--	--	--	---

2.	Beauty M, Yudi I, Franly O ¹³	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado (2015)	Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan <i>Cross sectional</i> , diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistic	Didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.
----	--	---	--	---

			menggunakan Chi-Square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha =$ 0,05 atau 95 %.
--	--	--	---

3.	Andrew Lepp, Jacob E. Barkley, Aryn C. Karpinski ¹⁴	<i>The Relationship Between Cell Phone Use and Academic Performance in a Sample of U.S. College Students</i>	Penelitian ini dilakukan secara <i>cross sectional</i> pada 536 mahasiswa dengan jurusan yang berbeda. Prestasi akademik diambil dari skor <i>grade point average</i> (GPA) mahasiswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan telepon genggam secara signifikan ($p < 0.001$) memiliki dampak negatif ($\beta = -0.164$) terhadap skor GPA mahasiswa setelah mengontrol variabel demografik, <i>self-efficacy for self-regulated learning</i> , <i>self-efficacy for academic achievement</i> , dan skor GPA murni pada saat SMA, dengan nilai ($p < 0.05$)
----	--	--	--	---

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel bebas, sampel dan instrumen yang digunakan. Penelitian ini menggunakan variabel bebas tingkat kecanduan *gadget (smartphone)*. Sampel yang dipakai adalah siswa usia 10-11 tahun di SD Islam Hidayatullah, SD HJ Isriati Baiturrahman dan SD PL Don Bosco Semarang.

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur tingkat kecanduan *smartphone* adalah kuesioner SAS-SV.