

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan sistem teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu ciri dari perkembangan dunia saat ini. Sistem teknologi dan informasi ini menyediakan berbagai fasilitas yang bisa diakses atau dijangkau langsung tanpa langsung ke tujuan seperti membaca buku, mencari alamat, mengerjakan tugas yang hanya dengan menggunakan teknologi ini masyarakat bisa langsung mendapatkannya dengan mudah. Salah satu sistem informasi dan komunikasi yang digunakan di kalangan masyarakat yaitu gadget. Penggunaan gadget ini, merupakan salah satu teknologi yang paling umum digunakan oleh kalangan masyarakat dari yang anak-anak hingga orang dewasa. Gadget ini merupakan benda yang dibuat khusus untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Yang paling umum dalam penggunaan gadget di era ini yakni anak-anak dan remaja. Berbagai hal yang dapat diakses dalam penggunaan gadget ini baik itu positif maupun negatif (Wahyuni et al., 2019).

Banyak anak-anak dan remaja saat ini yang menyalahgunakan gadget untuk kepentingan pribadi mereka. Terutama kepada anak-anak sekolah dasar yang minim dari pengawasan orang tua. Kebanyakan orang tua memberikan izin kepada anak-anak mereka untuk menggunakan gadget, apalagi setelah era Covid-19 yang selama 2 tahun dilakukan sistem belajar secara online atau daring. Namun tidak hanya untuk Pendidikan, tetapi juga pemberian gadget kepada anak-anak sebagai hiburan, pengenalan teknologi dari usia dini, dan khususnya untuk menjaga anak-anak agar

tetap tenang. Ini merupakan salah satu dari penyebab maraknya penggunaan gadget pada anak sebab orang tua menjadikan gadget ini sebagai pengganti untuk mengasuh anak-anaknya. Sehingga anak-anak menjadi ketergantungan dan larut di dunia maya mereka serta dapat mempengaruhi perkembangan mental dan emosional anak (Wahyuni et al., 2019).

Sebagai orang tua harus mengawasi dan memberikan batasan waktu kepada anak-anaknya dalam penggunaan gadget serta harus bertindak tegas agar anak tidak terjerumus ke dampak negatif yakni menjadi orang yang pemalu, kurangnya rasa percaya diri pada anak, menimbulkan rasa kesepian dan anak menjadi keras kepala. Dampak lainnya juga anak tidak bisa berteori, anak susah atau tidak dapat berpikir kritis, bahkan anak sulit dalam memecahkan suatu masalah. menurut Jesicca (2018) ia menyimpulkan ada 10 dampak buruk penggunaan gadget pada anak, yaitu anak akan merasa kecanduan, perkembangan anak terhambat, anak akan beresiko terkena obesitas karena kurangnya melakukan aktifitas dan hanya fokus ke gadget saja, jam istirahat anak yang berkurang, hilangnya rasa minat dalam belajar, anak bisa terkena penyakit kejiwaan, perilaku agresi, bisa menyebabkan pikun sejak dini, kurangnya keterampilan sosial dalam diri anak, serta ancaman terkena radiasi (Agung et al., 2019).

Menurut sebuah studi yang dilakukan di Indonesia, hingga 80% responden adalah pengguna perangkat. Berdasarkan hasil penelitian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020), menunjukkan bahwa 71,3% anak yang disurvei sudah memiliki gadget sendiri dan 79% anak diperbolehkan menggunakan gadget untuk keperluan selain belajar. Kepemilikan gadget lebih tinggi di perkotaan (83,04%) dibandingkan di pedesaan (50,39%).

Selain waktu penggunaan gadget, pengaruh lingkungan juga cukup signifikan dan tampaknya sangat mempengaruhi proses perkembangan normal anak (Hermawati, Rahmadi, Sumekar & Winarni, 2018). Anak akan merasa rendah jika dalam lingkungannya hanya anak tersebut yang tidak memiliki gadget. Hal ini yang mendorong anak untuk berperilaku yang tidak sepatutnya kepada orang tua seperti membentak orang tuanya sendiri karena tidak bisa mendapatkan apa yang dimiliki oleh lingkungan sekitarnya yakni gadget. Sehingga anak bisa menimbulkan tingkah laku afektif (emosi atau perasaan) yang memuncak di dalam dirinya hal memicu anak menjadi mudah marah, emosi dan perilaku anak berubah. Kebanyakan juga jika gadget anak tersebut diambil oleh orang tua, maka mereka akan marah dan menangis meminta untuk segera dikembalikan (Shivakumar & Varadharajan, n.d.)

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan nasional. Proses Pendidikan adalah bisnis mengembangkan SDM (sumber daya manusia). Pendidikan di sekolah ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang berkualitas menjadi motor penggerak kemajuan yang berintegritas. Seorang siswa dikatakan akan mendapatkan hasil yang maksimal jika guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa memiliki minat belajar dan prestasi yang tinggi. Namun dengan adanya gadget ini, berdampak pada proses belajar anak khususnya minat dalam belajar mereka (Sudiyono & Astuti, 2021)

Menggunakan gadget tidak dilarang jika digunakan sebagai metode belajar, hiburan ataupun hal-hal yang bersifat positif. Namun banyak siswa yang menggunakan gadget sampai lupa waktu dan tempat. Misalnya, guru sedang mengajarkan materi pembelajaran, banyak siswa yang menggunakan gadget untuk melihat media sosial,

main game dan lupa untuk melakukan sholat fardhu. Selain itu penggunaan gadget membuat anak-anak malas untuk membaca buku karena sudah mendapatkan materi yang singkat dari internet. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa menyebabkan anak malas untuk beraktivitas, mengganggu konsentrasi dan membuat prestasi akademik anak menurun. Sehingga gadget sangat mempengaruhi prestasi belajar, hasil belajar serta minat belajar anak (Hasanah, Istiqomah, & Saputra, 2022)

Semua permasalahan tersebut menunjukkan penggunaan gadget yang cukup parah dikalangan anak sekolah dasar yang bisa menimbulkan menurunnya prestasi anak serta malas untuk membaca salah satunya di sebabkan oleh tidak optimalnya batasan waktu yang diberikan oleh orang tua. Untuk mengatasi hal tersebut perlunya mencari jalan terbaik untuk mengatasi masalah ini. Upaya yang tepat untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan membatasi penggunaan gadget pada anak. Sesuai dengan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini akan melihat apakah benar adanya hubungan dari penggunaan gadget dengan hilangnya minat dalam belajar anak pada siswa sekolah dasar. Sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya dengan masalah yang sama.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 04 Bangelan. Alasan peneliti memilih tempat tersebut dikarenakan belum ada yang melakukan penelitian dilokasi tersebut serta adanya bahan yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan Setelah peneliti melakukan survey dan wawancara banyak anak-anak yang lebih memilih bermain gadget dari pada melakukan aktivitas lain. Sehingga kebanyakan

anak lebih tidak fokus dalam pembelajaran dan merasa bosan. Banyak anak-anak yang terkena hukuman dari guru karena tidak memperhatikan, bermain saat pembelajaran dan berbicara dengan teman. Beberapa hukuman tersebut yaitu berdiri di depan kelas, anak menjalani hukuman turun ke kelas 1 selama 3 hari. Disekolah tersebut boleh membawa gadget dengan alasan-alasan tertentu saja. Sebelum memulai penelitian, peneliti akan memastikan terlebih dahulu jika anak tersebut memiliki gadget pribadi atau tidak. Dengan melakukan wawancara secara langsung dan pada informed consent nanti akan dimintai nomor handphone para siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka fokus peneliti ini adalah : Adakah hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan hilangnya rasa minat belajar anak pada siswa sekolah dasar

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi frekuensi penggunaan gadget pada anak usia sekolah
- b. Mengidentifikasi minat belajar pada anak usia sekolah
- c. Mengidentifikasi hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih lanjut dan pengetahuan bagi para pendidik khususnya di bidang ilmu keperawatan tentang hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan hilangnya rasa minat dalam belajar anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Penelitian bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sehingga peneliti bisa untuk menjelaskan hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan minat belajar anak, serta dapat mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah di dapatkan selama dalam melakukan penelitian ini.

b. Manfaat Penelitian bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi contoh ke mahasiswa serta berguna sebagai bahan evaluasi mahasiswa dalam melakukan penelitian dan diharapkan bermanfaat bagi pembacanya.

c. Manfaat Penelitian bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat akan hubungan frekuensi penggunaan gadget dengan minat belajar pada anak.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian tentang penggunaan gadget yang berhubungan dengan sosial, emosional, spiritual, kemandirian, tingkat pembelajaran dan psikososial serta

perkembangan kognitif anak telah banyak dilakukan sebelumnya, akan tetapi sejauh penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, belum ada penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Studi yang telah dilakukan sebelumnya antara lain :

1. Wahyuni A, (2019) “Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Keadaan Mental Emosional Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan kuesioner berisi 25 pertanyaan dengan responden siswa kelas IV SD Negeri dan SD Swasta usia 8-16 tahun, jumlah responden dalam Sebanyak 103 mahasiswa mengikuti penelitian ini, 73 diantaranya mahasiswa negeri dan 30 mahasiswa swasta. Penelitian ini menggunakan metode cross sectional dengan uji chi-square. Hasil penelitian ini menyimpulkan adanya hubungan antara durasi bermain gadget dengan keadaan mental emosional siswa dengan nilai 0,0001 ($p < 0,05$).
2. Iskandar Agung, DLL. (2019) “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Psikososial, Sosial-Emosional, Kemandirian, Tanggung Jawab, dan Hasil Belajar Siswa dalam Sekolah Dasar”. Jumlah sampel yang diambil dari 6 sekolah sebanyak 120 siswa yang ditentukan oleh wali kelas, data primer diperoleh dari penyebaran angket sampel siswa, hasil wawancara dan kuisisioner dengan kepala sekolah, guru dan orang tua mendukung hal tersebut. Untuk Analisa data menggunakan structural equation modelling (SEM) Hasil dari penelitian ini menyimpulkan adanya pengaruh tertinggi penggunaan gadget pada siswa dalam variable sosial-emosional dengan nilai (0,96) kemudian diikuti variable psikososial (0,91), kemandirian (0,89), dan tanggung jawab (0,86) yang itu memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. Sandhya Shivakumar dan S Varadharajan, (2022) “Paparasi Gadget Dini pada Anak Kecil dan Kaitannya dengan Perkembangan Kognitif dan Sosial-Emosional”. Data dari sampel ada 33 anak antara usia 6-5 tahun dan orang tua yang melapor ke pusat Kesehatan tersier di Chennai di kumpulkan menggunakan lembar data sosio-demografi dan penilai perkembangan anak muda (DAYC-II) diberikan. Uji chi-kuadrat digunakan untuk menguji hubungan antara orang tua, waktu terpapar layar dan factor penggunaan serta tingkat perkembangan kognitif dan sosial-emosional. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pentingnya mengatur penggunaan layar untuk anak di bawah usia 5 tahun. Tingkat Pendidikan ibu signifikan berhubungan dengan perkembangan kognitif anak dan perkembangan bicara dan bahasa anak secara signifikan terkait dengan perkembangan sosial-emosional anak.
4. Nur Zaytun Hasanah, (2022) “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Pembelajaran dan Spiritualitas Siswa di Masa Pandemi Covid-19”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode observasi, dokumentasi dan wawancara digunakan sebagai teknik investigasi. Analisis data yang digunakan adalah Miles, Huberman dan Saldana dengan langkah-langkah pengumpulan data, ringkasan, penyajian dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan gadget sangat mengesankan pada tingkat pembelajaran siswa dan tingkat mental siswa sangat rendah di masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan penjelasan di atas, meskipun sudah ada kajian psikososial di masa lalu, sosial-emosional dan pengembangan kognitif anak dalam penggunaan gadget akan tetapi penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, dari penelitian-penelitian

di atas belum ada yang fokus ke rasa minat dalam belajar anak terhadap penggunaan gadget, sedangkan dalam penelitian ini melihat apakah ada hubungan dari frekuensi penggunaan gadget dengan menurunnya minat belajar pada anak usia sekolah. Dengan demikian, makan topik yang digunakan oleh peneliti ini benar-benar asli.

