

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV DAN V DI SD N 3 CANDIKUNING

Desak Gede Yenny Apriani^{1,2}, Ni Putu Henix Agustya Dewi^{1,2}

¹Prodi S1 Keperawatan Ners, ²STIKES Advaita Medika Tabanan
Korespondensi penulis: yennyapriani2004@gmail.com

Abstrak

Latar belakang: *Gadget* pada masa sekarang ini dianggap sebagai media yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, karena *gadget* dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan. Adanya *gadget* dapat memberikan dampak pada prestasi belajar peserta didik khususnya siswa sekolah dasar.

Tujuan: Untuk Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

Metode: Penelitian dilaksanakan dengan rancangan *cross sectional*. Pada 52 orang yang dipilih secara sampel jenuh. Dikumpulkan data dengan kuesioner penggunaan *gadget* dan evaluasi belajar siswa. Uji statistik yang digunakan adalah kolerasi *spearman rank* dengan signifikansi 0,05.

Hasil: Pada penelitian ditemukan sebagian besar penggunaan *gadget* sedang sebanyak 25 orang (48,1%) dan prestasi belajar sebagian besar baik sebanyak 28 orang dengan persentase 53,8%. Hasil kolerasi *spearman rank* didapatkan nilai signifikan 0.00 lebih kecil dari signifikan tabel 0,05.

Simpulan: Ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Prestasi Belajar, Siswa

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya terhadap gaya hidup dan aktivitas sehari-hari (Dhende, 2019). Salah satu teknologi yang berperan besar yaitu teknologi komunikasi.

United Nations Children's Fund (2017) menyatakan bahwa anak di seluruh dunia terikat dengan dunia digital. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF (2017) mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan anak yang mengakses internet melalui *gadget*. Penelitian pada beberapa Negara, intensitas penggunaan internet anak usia 15 tahun sama dengan dewasa berusia 25 tahun, hingga ditetapkan istilah *bedroom culture* terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Prevalensi penggunaan *gadget* pada anak di Amerika Serikat terbanyak dilakukan untuk kebutuhan

studi serta penelitian (Gustaffson, Thomee, Grimby-Ekman, Hagberg, 2017). Dibandingkan dewasa dan lansia, 29% *toddler* aktif memainkan *gadget* dan 70% anak sekolah dasar menggunakan *gadget* untuk hiburan.

Indonesia termasuk ke dalam negara dengan tingkat ekonomi rendah dengan jumlah pengguna *gadget* pada anak usia di atas lima tahun terbanyak setelah Zimbabwe dan Bangladesh (UNICEF, 2017). Data penggunaan internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2016, pengguna internet sebesar 65,2 juta dan meningkat sebanyak 26,8 juta pada tahun 2019 (eMarketer, 2015). Pada survei Kominfo RI (2017) penggunaan *gadget* berdasarkan tingkat kebutuhan, persentase anak usia sembilan sampai dengan 19 tahun masih lebih tinggi (65,34%) dibandingkan dengan

pengguna lansia usia 50-65 tahun (50,79%). Bali menduduki peringkat keempat pengguna *gadget* terbesar (45,24 %) setelah Pulau Jawa (86,60%), Sumatera (84,14%), dan Kalimantan (52,12%). Adapun penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar masuk ke dalam kategori tinggi yaitu 40,87% dengan lokasi penggunaan *gadget* dimana saja (89,63%) (Dimas, Matorji, Susi, Anas, Riana, Anggi, Nuniek, Widi, 2017). Dari data yang diperoleh di dinas pendidikan menunjukkan bahwa Sekolah Dasar Negeri 3 Candikuning menempati peringkat ke 310 dari 312 Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Tabanan, dengan total nilai Ujian Nasional (UN) sebanyak 171,70 (Disdik, 2019). Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD N 3 Candikuning pada tanggal 17 Maret 2020 menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan siswa sebanyak 132 orang dan jumlah siswa kelas IV dan V sebanyak 52 siswa. Dari enam orang siswa yang dilakukan wawancara, empat orang mengatakan sepulang sekolah selalu menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, satu orang mengatakan dilarang untuk bermain *gadget* oleh orang tuanya, dan satu orang mengatakan tidak memiliki *gadget*.

Berdasarkan data dan fakta di atas membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di SD N 3 Candikuning yang merupakan sekolah dasar yang memiliki nilai ujian nasional terkecil nomor tiga di Kabupaten Tabanan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2020. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV dan V SD N 3 Candikuning tahun 2019 yaitu sebanyak 52 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner, dimana Kuesioner penggunaan *gadget* merupakan modifikasi dari Angket

Pengaruh *Gadget* yang dirancang oleh Sari (2018) dengan memperhatikan teori *gadget* terkait intensitas penggunaan *gadget*, kebermanfaatan *gadget*, dampak positif penggunaan *gadget*, dan dampak negatif penggunaan *gadget* dengan menggunakan skala Likert. Sedangkan Pengukuran hasil belajar dilakukan menggunakan alat ukur tes prestasi belajar yang sudah baku. Tes Prestasi Belajar adalah salah satu alat ukur hasil belajar yang dapat mencakup semua area tujuan pendidikan (kognitif, afektif dan psikomotorik) untuk mengungkap performansi maksimal subjek. Secara eksplisit, ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Prosedur dari penelitian dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Ketua Program Studi S1 Keperawatan Ners. Langkah selanjutnya peneliti meneruskan surat izin penelitian ke SD N 3 Candikuning sebagai tempat penelitian. Setelah memperoleh ijin penelitian dari pihak SD N 3 Candikuning, peneliti melakukan pendekatan pada pimpinan, staf, dan siswa yang berada di SD N 3 Candikuning untuk menyampaikan maksud dan tujuan penelitian serta memperoleh kesediaan siswa secara sukarela menjadi responden penelitian. Peneliti memberikan *informed consent* untuk menjadi responden. Peneliti menjelaskan cara pengisian instrumen penelitian, Peneliti membagikan kuesioner kepada responden melalui personal chat pada *whatsapp*. Setelah semua responden menyatakan telah mendapatkan kuesioner, peneliti menyatakan memulai kegiatan pengisian kuesioner dengan batas waktu pengiriman hingga sore hari. Setelah semua pertanyaan dijawab, peneliti meminta responden untuk mengirimkan jawaban yang telah dibuatnya kepada peneliti.

Prosedur pengolahan data yang dilakukan melalui tahap *Editing, Coding, Entry Data* dan tabulasi data. Dimana data dianalisa melalui prosedur analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji *spearman rank*. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai p (*probability*). Jika nilai $p \leq 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada

hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi siswa di SD N 3 Candikuning. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak

ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	24	46%
Perempuan	28	54%
Total	52	100%

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan umur

Umur	Frekuensi	Persentase
9 tahun	25	48.1%
10 tahun	27	51.9%
Total	52	100%

Tabel 3 Hasil pengukuran penggunaan *gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase	Waktu Penggunaan <i>Gadget</i>	Hari Penggunaan <i>Gadget</i>
Mean			3.9 jam	7 hari
Ringan	19	36.5%		
Sedang	25	48.1%		
Berat	8	15.4%		
Total	52	100%		

Tabel 4 Hasil pengukuran prestasi belajar siswa kelas IV dan V

Prestasi Siswa	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	28	53.8%
Cukup	24	46.2%
Total	52	100%

Tabel 5 Penggunan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa

Penggunaan <i>gadget</i>		Prestasi belajar								P value	r
		Sangat baik		Baik		Cukup		Total			
		F	%	F	%	F	%	F	%		
Ringan		0	0	16	84,2	3	15,8	19	100	0,002	-0.417
		%	%	%	%	%	%				
		0	0	9	36	16	64	25	100		
Sedang		0	0	3	37,5	5	62,5	8	100	0,002	-0.417
		%	%	%	%	%	%				
		0	0	28	53,8	24	46,2	52	100		
Berat		0	0	28	53,8	24	46,2	52	100	0,002	-0.417
		%	%	%	%	%	%				
		0	0	28	53,8	24	46,2	52	100		
Total		0	0	28	53,8	24	46,2	52	100	0,002	-0.417
		%	%	%	%	%	%				
		0	0	28	53,8	24	46,2	52	100		

Berdasarkan distribusi tabel 1 menunjukkan, bahwa pada siswa kelas IV dan V yang berjumlah 52 orang frekuensi responden sebagian besar berjenis kelamin

perempuan yaitu 28 orang dengan persentase 54%. Berdasarkan distribusi tabel 2 menunjukkan, bahwa pada siswa kelas IV dan V berjumlah 52 orang frekuensi

responden sebagian besar berada pada usia 10 tahun yaitu 27 orang dengan persentase 51,9%.

Berdasarkan tabel 3 hasil pengukuran penggunaan *gadget* didapatkan data sebagian besar penggunaan *gadget* sedang sebanyak 25 orang dengan persentase 48,1%. Waktu penggunaan *gadget* dalam sehari rata-rata 3,9 jam dengan hari penggunaan *gadget* setiap hari dalam seminggu. Berdasarkan tabel 4 hasil pengukuran prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning sebagian besar baik sebanyak 28 orang dengan persentase 53,8%. Berdasarkan tabel 4.5 diatas menggambarkan anak dengan penggunaan *gadget* ringan sebanyak 19 orang, dengan prestasi belajar baik sebanyak 16 orang (84,2%), dan prestasi belajar cukup sebanyak tiga orang (15,8%), sedangkan anak dengan penggunaan *gadget* sedang sebanyak 25 orang dengan prestasi belajar baik sebanyak sembilan orang (36%), dan prestasi belajar cukup 16 orang (64%), sedangkan pada penggunaan *gadget* berat sebanyak delapan orang dengan prestasi belajar baik tiga orang (37,5%), dan prestasi belajar cukup sebanyak lima orang (62,8%). Berdasarkan uji *Sperman Rho* didapatkan hasil nilai signifikan adalah $p=0,002$. Jadi nilai signifikansi hitung ($p=0,002$) lebih kecil dari nilai signifikansi tabel ($p<0,05$). Berarti ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar kognitif siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. Berdasarkan uji *Sperman rho* $p>0,05$, didapatkan hasil *Correlation Coefficient* dengan nilai 0.417 yang artinya korelasi sedang. Dapat disimpulkan ada hubungan yang sedang antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. Arah hubungan didapatkan negatif yang artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. Chusna (2017) dan Sapardi (2018) menyatakan bahwa mekanisme *gadget* mempengaruhi prestasi siswa salah satunya dengan mengganggu perkembangan psikososial anak. Nurjanam (2018) juga menyatakan *gadget* dapat menurunkan

prestasi melalui konten-konten yang mempengaruhi konsentrasi belajar. Meskipun demikian, *gadget* juga bisa meningkatkan prestasi siswa. *Gadget* menjadi jembatan bagi anak untuk terkoneksi dengan dunia luas sehingga memiliki sarana untuk menerima informasi baru yang berguna dalam perkembangan prestasi siswa (Keumala, Yoestara, Putri, 2018). Penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar memiliki peranan yang penting terhadap prestasi siswa bila mana penggunaan *gadget* tepat guna, tepat frekuensi dan tepat waktu. Penggunaan *gadget* dalam belajar tidak sedikit dimanfaatkan ke dalam hal negatif salah satunya bermain game dan media sosial.

4. Simpulan

Sebagian besar penggunaan *gadget* responden sedang, sebagian besar prestasi belajar responden baik, serta ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

5. Referensi

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di Paud dan TK Handayani Bandar Lampung). (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Azzahra, F. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta. Skripsi Dipublikasikan.
- Bloom, B. S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Djiwandono, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Grasindo.
- Efendi & Makhfud. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan*

- Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3 (2), 1-6.
- Matthews, Gareth, Mullin, Amy, (2018). The Philosophy of Childhood", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2018 Edition), Edward N. Zalta (ed.), Dikutip dari: <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/childhood/> (5 April 2020).
- Ng, S.F., Nor, N. H., Hassan, N. S., Malek, N. A. (2017). The relationship between smartphone use and academic performance: A case of students in a malaysian tertiary institution. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5 (4), 58-70.
- Notoadmojo, S. (2005). *Promosi Kesehatan, Teori, dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurbudiyani, I. (2016). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 8 (2), 14-20.
- Nursalam. (2013). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ratheeswari, K. (2018). Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*; (Suppl. 1); S45–S47.
- Rohani & Karo. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom*, 7 (1), 91-96.
- Rokhman & Ahmadi. (2017). Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi). Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Rosyid, Mustajab, Abdullah. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Penerbit Literasi Nusantara.
- Setianingrum, E. (2017). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Sundus, J. (2018). The impact of using gadget on children. *Lahore Garrison University Journal of Depression and Anxiety*, 7(1).
- UNICEF. (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*. New York: United Nations Children's Fund (UNICEF).
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wajszczyk, R. (2015). A study of the impact of technology in early education. (*Unpublished thesis*). Uppsala Universitet, Uppsala.
- Widiawati, I., Sugiman, H., Edy. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak, *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6