

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

Larasati Aurora Arifin¹, Farid Agung Rahmadi²

¹Mahasiswa Program Studi S-1 Ilmu Kedokteran Umum, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro

²Staf Pengajar Ilmu Kesehatan Anak, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro

JL. Prof. H. Soedarto, SH., Tembalang-Semarang 50275, Telp. 02476928010

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

THE ASSOCIATION BETWEEN GADGET ADDICTION LEVEL AND ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS AGED 10 – 11 YEARS

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

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku yang semula tidak tahu menjadi tahu setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar.¹ 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.² 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.^{3,4}

Bentuk perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah *gadget*. 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*.⁵

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.⁶ 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.⁷

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)⁸.

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. \(2013\)](#).^{5,9}

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan desain penelitian belah lintang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Juni 2016 di SD Islam Hidayatullah, SD HJ Isriati Baiturrahman dan SD PL Don Bosco Semarang. Sampel adalah siswa yang berusia 10 – 11 tahun. Total sampel yang dilibatkan sejumlah 49 siswa yang memenuhi kriteria inklusi serta bersedia mengikuti penelitian. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Setiap subjek mengisi kuesioner Smartphone Addiction Scale – Short Version. Data nilai yang diambil berasal dari hasil prestasi belajar ujian tengah semester dan diukur berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

HASIL

Karakteristik Subjek Penelitian

Tabel 1. Karakteristik Subjek

No	Variabel	Jumlah	Persentase (%)	
1	Jenis kelamin	Laki-laki	29	59,2
		Perempuan	20	40,8
2	Usia	10 tahun	22	44,9
		11 tahun	27	55,1
3	Tingkat Kecanduan Gadget	Tinggi	19	38,8
		Rendah	30	61,2
4	Prestasi Belajar	Baik	29	59,2
		Buruk	20	40,8
5	Status Sosial Ekonomi	Rendah	0	0,00
		Sedang	0	0,00
		Tinggi	49	100
6	Pendapatan Orang Tua	< Rp 600.000	1	2
		Rp 600.000 – 1.200.000	6	12,2
		> Rp 1.200.000	42	85,7
7	Jumlah Anak	> 6 orang	2	4,1
		4 – 6 orang	9	18,4
		1 – 3 orang	38	77,6

Dari 49 subjek penelitian, sebagian besar subjek adalah berjenis kelamin laki-laki yakni 29 siswa (59,2%) sedangkan subjek berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 siswi (40,8%). Rentang usia subjek penelitian antara 10 – 11 tahun, dimana terbanyak berusia 11 tahun yaitu sejumlah 27 siswa (55,1%), sedangkan untuk usia 10 tahun sebanyak 22 siswa (44,9%). Seluruh subjek (100%) mempunyai status sosial ekonomi tinggi. Berdasarkan hasil skor kuesioner SAS – SV didapatkan 19 siswa (38,8%) dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi dan 30 siswa dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah (61,2%). Rata – rata hasil skor SAS-SV seluruh siswa adalah 29,45. Pada kategori prestasi belajar, mayoritas subjek

termasuk dalam kategori prestasi belajar yang baik yaitu 29 siswa (59,2%). Sedangkan untuk kategori prestasi belajar yang buruk yaitu sebanyak 20 siswa (40,8%).

Analisis hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar

Tabel 2. Analisis hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar

		Prestasi		Total	p
		Baik	Buruk		
Tingkat Kecanduan Gadget	Rendah	20 (66,7%)	10 (33,3%)	30 (100%)	0,181*
	Tinggi	9 (47,4%)	10 (52,6%)	19 (100%)	
	Total	29	20	49	

*Uji Chi Square

Uji mengenai hubungan antara skor tingkat kecanduan *gadget* dengan hasil prestasi belajar didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar ($p=0,181$).

Analisis Variabel Perancu

Tabel 3. Analisis hubungan tingkat sosial ekonomi dengan prestasi belajar

		Prestasi		Total	p
		Baik	Buruk		
Tingkat Sosial Ekonomi	Rendah	1	1		0,720*
	Sedang	1	1		
	Tinggi	29	20	49	
	Total	29	20	49	

*Uji Chi Square, status sosial ekonomi konstan

Hubungan tingkat sosial ekonomi dengan prestasi belajar dianalisis menggunakan uji chi square. Seluruh siswa memiliki tingkat sosial ekonomi tinggi. Sehingga nilai p tidak bermakna ($p=0,720$).

Tabel 4. Analisis hubungan pendapatan orang tua dengan prestasi belajar

		Prestasi		Total	p
		Baik	Buruk		
Pendapatan Orang tua	Rendah – Sedang	3	4	7	0,422*
	Tinggi	26	16	42	
	Total	29	20	49	

*Uji Fisher's Exact

Uji mengenai hubungan antara pendapatan orang tua dengan hasil prestasi belajar didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara pendapatan orang tua dengan prestasi belajar ($p=0,422$).

Tabel 5. Analisis hubungan jumlah anak dalam keluarga dengan prestasi belajar

		Prestasi		Total	p
		Baik	Buruk		
Jumlah Anak	>6 – (4-6) orang	5	6	11	0,320*
	1-3 orang	24	14	38	
	Total	29	20	49	

*Uji Fisher's Exact

Uji mengenai hubungan antara jumlah anak dalam keluarga dengan hasil prestasi belajar didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara jumlah anak dengan prestasi belajar ($p=0,320$).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa insidensi kecanduan *gadget* tinggi pada siswa berusia 10 – 11 tahun di beberapa SD di kota Semarang sebesar 38,8% dari 49 sampel. Uji statistik menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan ($p > 0,05$) antara tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi dengan hasil prestasi belajar pada mata pelajaran matematika, IPA, dan bahasa Indonesia. Hasil ini serupa dengan penelitian oleh William W. (2011) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara pemakaian telepon cerdas dengan prestasi akademis siswa SMA. Hasil tersebut menyatakan bahwa penggunaan fitur *chatting* dan jejaring sosial yang mencolok pada siswa SMA tidak mempengaruhi prestasi akademis mereka.¹⁰

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan antara prestasi belajar dengan siswa yang memiliki tingkat kecanduan *gadget* tinggi. Hal tersebut bertentangan dengan teori yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara penggunaan telepon genggam dan performa akademik yang dikaitkan dengan menurunnya perhatian siswa dalam proses belajar atau jumlah waktu yang didedikasikan untuk belajar berkurang sehingga memberikan output hasil belajar yang menurun. Teori tersebut didukung oleh penelitian Andrew Lepp et al. (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan telepon genggam memiliki hubungan yang

signifikan terhadap skor GPA. Hasil tersebut menyatakan bahwa pengguna yang menggunakan telepon genggam secara berlebihan setiap harinya cenderung memiliki skor GPA yang lebih rendah.¹¹

Namun pada siswa yang termasuk dalam kelompok kecanduan *gadget* tinggi dengan hasil prestasi belajar buruk, cenderung memiliki rerata nilai dengan perbedaan yang cukup besar dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siswa yang tergolong memiliki tingkat kecanduan *gadget* tinggi dengan hasil prestasi baik terlihat hasil prestasi belajar dengan *range* yang tidak terlalu besar diatas nilai KKM. Sebaliknya pada kelompok siswa yang termasuk dalam kelompok kecanduan *gadget* rendah dengan prestasi baik, cenderung memiliki rerata nilai dengan *range* yang cukup besar diatas nilai KKM.

Kecanduan *gadget* hanya menjadi salah satu dari banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa. Setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda – beda. Seorang siswa bisa saja memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dari teman sebayanya tergantung masing – masing dalam mengembangkannya. Penelitian ini belum menganalisis tingkat kecerdasan masing – masing siswa, mungkin hal ini dapat dianalisis pada penelitian selanjutnya.

Saat ini banyak cara yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam menghadapi performa yang kurang baik di sekolah salah satunya melalui proses bimbingan belajar tambahan. Bimbingan belajar merupakan proses bimbingan yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan memecahkan masalah – masalah siswa dalam belajar. Banyak siswa saat ini yang mengikuti bimbingan belajar tambahan sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar mereka walaupun performa saat belajar di sekolah kurang baik.¹²

Terdapat juga faktor lingkungan yang berbeda – beda dan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Faktor perancu yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu tingkat sosial ekonomi keluarga, pendapatan orang tua dan jumlah anak dalam keluarga. Namun variabel perancu tersebut tidak memiliki hubungan yang signifikan ($p>0,05$).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa usia 10 – 11 tahun di tiga SD swasta yang berada di daerah pusat kota Semarang.
2. Siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki hasil prestasi belajar lebih buruk dibandingkan siswa lainnya.
3. Siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah memiliki hasil prestasi belajar lebih baik dibandingkan siswa lainnya

Saran

Pada penelitian selanjutnya, perlu dilakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan tempat yang berbeda. Bagi pihak sekolah dan orang tua penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan informasi supaya dapat direncanakan upaya dalam pengendalian penggunaan *gadget* oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nikmah A. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. E-Jurnal Dinas Pendidik Kota Surabaya. 2015;5:1–8.
2. Hawadi RA. Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak. Jakarta: Grasindo; 2011. 43-45 p.
3. Al-Barashdi H, Bouazza A, Jabur N. Smartphone Addiction among University Undergraduates: A Literature Review. J Sci Res Reports [Internet]. 2015;4(3):210–25. Available from: <http://www.sciencedomain.org/abstract.php?iid=712&id=22&aid=6497>
4. Ranjan J. Addiction to Technological Gadgets and Its Impact on Health and Lifestyle : A Study on College Students. National Institute of Technology, Rourkela; 2014.
5. Kim D, Lee Y, Lee J, Nam JK, Chung Y. Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for Youth. Bruce A, editor. PLoS One [Internet]. 2014 May 21 [cited 2016 Jan 6];9(5):e97920. Available from: <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=4029762&tool=pmcentrez&rendertype=abstract>
6. Starcevic V. Is Internet addiction a useful concept? Aust New Zeal J Psychiatry [Internet]. 2013 Jan 4 [cited 2015 Oct 1];47(1):16–9. Available from: <http://anp.sagepub.com/content/47/1/16.extract>

7. Burke MG. The Impact of Screen Media on Children. *Psychiatr Times* [Internet]. 2010;27(August 2010):40–6. Available from: <http://jerome.stjohns.edu:81/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=55292921&site=ehost-live>
8. Leung L. Leisure Boredom, Sensation Seeking, Self-esteem, Addiction Symptoms and Patterns of Mobile Phone Use. *Mediat Interpers Commun.* 2007;(April):359–98.
9. Kwon M, Lee J-Y, Won W-Y, Park J-W, Min J-A, Hahn C, et al. Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS One* [Internet]. 2013 Jan [cited 2015 Oct 13];8(2):e56936. Available from: <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=3584150&tool=pmcentrez&rendertype=abstract>
10. Wiryawan W. Hubungan Pemakaian Telepon Cerdas dengan Prestasi Siswa SMA di kota Medan [Internet]. Universitas Sumatera Utara; 2012 [cited 2015 Nov 27]. Available from: <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/31729>
11. Lepp A, Barkley JE, Karpinski AC. The Relationship Between Cell Phone Use and Academic Performance in a Sample of U.S. College Students. *SAGE Open* [Internet]. 2015;5(1):1–9. Available from: <http://sgo.sagepub.com/lookup/doi/10.1177/2158244015573169>
12. HS Y. Psikologi perkembangan anak dan remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2007.