



**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PRESTASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DI SD KARTIKA X-5
KALIDERES JAKARTA BARAT**

*The Relationship Of The Intensity Of Gadget Use With The Learning
Achievements Of School Age Children In Sd Kartika X-5 Kalideres Jakarta
Barat*

Nur Khasanah*¹ Siti Rochmani²

STIKes YATSI Tangerang Tangerang

¹Email: nurk0753@gmail.com

Abstract

Gadget usage is not only used by adults or the elderly, but also by adolescents, advanced adults even children age 3-6 years who as difficult as do not have a gadget if elementary school children use gadgets to add knowledge can have an impact on student achievement in school. Purpose: To determine the relationship between the use of gadgets and the learning achievement of school age children, to determine the intensity of gadget use at school age children, the intensity of gadget use and learning achievement. Method: This research is a quantitative research, with a descriptive correlation design. Sample taken by random sampling technique with a cross sectional approach. Results: From the results of the bivariate analysis using the chi square test, the p-value is 0.318 (≥ 0.05), so it can be concluded that there is no relationship between the intensity of gadget use and learning achievement in school-age children at SD Kartika X-5 Conclusion: The results of respondents who were female were 115 female and 39 were male. The results of the respondents using high intensity were 9.7%, moderate intensity was 27.3%, and low intensity was 63%.

Keywords : *intensity of use of gadgets, learning achievement, school Age*

Abstrak

Penggunaan gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lansia, tetapi juga oleh remaja, dewasa lanjut, bahkan anak-anak berumur 3-6 tahun yang seharusnya belum memiliki gadget. Jika anak sekolah dasar menggunakan gadget untuk menambah pengetahuan bisa berdampak pada prestasi siswa di sekolah. Tujuan: Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah, mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah, prestasi belajar pada anak usia sekolah, intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar. Metode: Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah, mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah, prestasi belajar pada anak usia sekolah, intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar. Hasil: Dari hasil analisa bivariat dengan menggunakan uji chi square di dapatkan hasil nilai p-value 0,318 ($\geq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5. Kesimpulan: Hasil dari responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 115 siswi dan laki-laki sebanyak 39 siswa. Hasil responden penggunaan gadget intensitas tinggi sebanyak 9,7%, intensitas sedang 27,3%, intensitas rendah 63%.

Kata kunci : intensitas penggunaan gadget, prestasi belajar, usia sekolah

PENDAHULUAN

Menurut American Academy of pediatric (2016) menyatakan bahwa dampak negatif gadget seperti banyak waktu yang terbuang sia-sia menghilangkan ketertarikan pada berbagai aktivitas. Banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, edukasi, norma, mengganggu perkembangan otak, dan mengganggu kesehatan. Orang tua harus memberikan arahan tentang dampak negatif gadget jika digunakan berlebihan sebab akan mengakibatkan anak tidak memiliki waktu untuk berkomunikasi, tidur, bermain, dan belajar. Durasi penggunaan gadget yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar hanya 2 jam dalam sehari. Hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (dalam KOMINFO 2018) terdapat 768 ribu anak usia sekolah dasar di Indonesia menggunakan gadget sebagai media untuk mengakses internet. Mereka menggunakan untuk chatting, download video, dan berfoto yang tidak ada hubungannya dengan akademik. Gadget digunakan oleh anak-anak dan orang dewasa karena merupakan teknologi yang sangat populer saat ini. Sebagian besar target pasar produk gadget yaitu anak-anak. Mereka kini sudah menjadi konsumen yang aktif sebagai pengguna gadget (Fathoni, 2017).. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Intensitas adalah kegiatan seseorang yang dilakukan secara berulang dengan ukuran atau tingkatan durasi waktu (Aula Nurmalasari,2016).

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan proporsionate stratified random sampling yaitu memilih sampel berdasarkan strata yang tidak homogen . Kriteria inklusinya adalah siswa-siswi SD Kartika X-5. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 154 orang. Prosedur pengambilan data dengan membagikan kuisioner. Kuisioner berisikan pertanyaan tentang intensitas penggunaan dengan prestasi belajar. Data yang terkumpul diolah dalam software excel dan dianalisis dengan SPSS. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas dan uji chi square.. Selama pengambilan data dari responden, etika penelitian yang dilakukan yaitu menjaga kerahasiaan informasi seperti alamat dan nama disamarkan serta privacy yang berkaitan dengan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisa Univariat

Karakteristik responden dari 154 responden di SD Kartika X-5

Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan karakteristik usia (N=154)
Distribusi Frekuensi Usia Siswa-siswi SD Kartika X-5

No	Karakteristik	Jumlah (n)	Presentase(%)
1	7 tahun	23	14,9%
2	8 tahun	27	17,5%
3	9 tahun	26	16,9%
4	10 tahun	25	16,2%

5	11 tahun	28	18,2%
6	12 tahun	25	16,2%
Total		154	100%

Didapatkan hasil dari karakteristik responden bahwa responden yang berusia 7 tahun sebanyak 23 siswa-siswi (14,9%), responden yang berusia 8 tahun sebanyak 27 siswa-siswi (17,5%), responden yang berusia 9 tahun sebanyak 26 siswa-siswi (16,9%), responden yang berusia 10 tahun sebanyak 25 siswasiswi (16,2%), responden yang berusia 11 tahun sebanyak 28 siswa-siswi (18,2%), dan responden berusia 12 tahun sebanyak 25 siswa-siswi (16,2%)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa-Siswi di SD Kartika X-5

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase(%)
Laki-laki	39	25,3%
Perempuan	115	74,7%
Total	154	100%

hasil dari karakteristik responden bahwa distribusi jenis kelamin siswa-siswi terbanyak yaitu perempuan sebanyak 115 siswi (74,7%), dan laki-laki terdapat 39 siswa (25,3%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget Pada responden di SD Kartika X-5 Tahun 2020 (n=154)

Variabel Intensitas Penggunaan Gadget	Jumlah	Presentase(%)
Tinggi	15	9,7%
Sedang	42	27,3%
Rendah	97	63,0%
Total	154	100%

Berdasarkan tabel didapatkan hasil dari distribusi frekuensi intensitas penggunaan gadget dapat diketahui bahwa responden yang mengalami intensitas tinggi sebanyak 15 siswa-siswi (9,7%), intensitas penggunaan gadget sedang sebanyak 42 siswa-siswi (27,3%), dan intensitas penggunaan gadget rendah sebanyak 97 siswa-siswi (63,0%).

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Variabel Dependent “Prestasi Belajar”

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Pada Responden di SD Kartika X-5 Tahun 2020 (n=154)

Variabel Intensitas Penggunaan Belajar	Jumlah	Presentase(%)
Sangat baik	20	18,8%
Baik	102	66,2%
Cukup	17	11,0%
Kurang	6	3,9%
Total	154	100%

Hasil dari distribusi frekuensi prestasi belajar pada responden dapat diketahui bahwa yang memperoleh prestasi belajar sangat baik sebanyak 29 siswa-siswi (18,8%), responden yang memperoleh prestasi belajar baik sebanyak 102 siswasiswi (66,2%), responden yang memperoleh prestasi belajar cukup sebanyak 17 siswa-siswi (11,0%), responden yang memperoleh prestasi belajar kurang 6 siswasiswi (3,9%).

Tabel 5 Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah di SD Kartika X-5 Juli 2020 (n=154)

Prestasi Belajar												
Intensitas Penggunaan Gadget		Sangat baik	%	Baik	%	Cukup	%	Kurang	%	Total	%	P value
	Tinggi	2	13,3	9	60,0	3	20,0	1	6,7	15	100	0,211
Sedang	10	24,4	22	53,7	7	17,1	2	4,9	41	100	R 0,82	
Rendah	17	17,3	71	72,4	7	7,1	3	3,1	98	100		
Total	29	18,8	102	66,2	17	11,0	6	3,9	154	100		

Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar di SD Kartika X5 di peroleh terdapat 1 siswa-siswi (6,7%) intensitas penggunaan gadget dalam waktu yang tinggi dengan prestasi belajar yang kurang, terdapat 3 siswa-siswi (20,0%) intensitas penggunaan gadget tinggi dengan prestasi belajar cukup, terdapat 9 siswa-siswi (60%) intensitas penggunaan gadget yang tinggi dengan prestasi belajar yang baik, terdapat 2 siswa/i (13,3%) intensitas penggunaan gadget yang tinggi dengan prestasi belajar yang sangat baik, terdapat 2 siswa-siswi(4,9 %) intensitas penggunaan gadget sedang dengan prestasi belajar kurang, terdapat 7 siswa-siswi (17,1%) intensitas penggunaan gadget sedang dengan prestasi belajar cukup, terdapat 22 siswa-siswi (53,7%) intensitas menggunakan gadget dengan prestasi belajar baik, terdapat 10 siswa-siswi (24,4%) intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar sangat baik, terdapat 3 siswa-siswi (3,1%) intensitas penggunaan gadget rendah dengan prestasi belajar yang kurang, terdapat 7 siswasiswi (7,1%) intensitas penggunaan gadget rendah dengan prestasi belajar cukup, terdapat 71 siswa-siswi (72,4%) intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar baik, terdapat 17 siswa-siswi (17,3%) intensitas penggunaan gadget rendah dengan prestasi belajar sangat baik.

Dari hasil statistic correlation spearman's di dapatkan $r = -0,82$ dan p value 0,211 maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antar variabel sangat kuat dan memiliki korelasi linear negatif. Artinya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka prestasi belajar semakin baik. Terdapat hubungan berbalik arah antar variabel tersebut. Dari hasil analisa uji chi square di dapatkan hasil secara statistik dengan nilai p value $0,318 \geq 0,050$ sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5

PEMBAHASAN

Distribusi Usia dan jenis kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi usia terbanyak yaitu usia 11 tahun sebanyak 28 siswa-siswi (18,2%), usia 8 tahun sebanyak 27 siswa-siswi (17,5%), usia 9 tahun 26 siswa-siswi (16,9%), usia 10 tahun sebanyak 25 siswa-siswi (16,2%), usia 7 tahun sebanyak 23 siswa-siswi (14, 9%). Peneliti berasumsi pada usia 11 tahun lebih

memusatkan perhatian pada aktivitas menggunakan gadget di banding aktivitas yang lain seperti bermain dengan teman sebayanya, olahraga, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan gadget sendiri memiliki banyak macam fitur seperti game online, aplikasi sosial media, dan kemajuan teknologi semakin canggih membuat pengguna gadget mayoritas digunakan pada pada kalangan usia 11 tahun

Pada tabel 5.1.3 menunjukkan bahwa hasil penelitian distribusi frekuensi jenis kelamin pada responden terbanyak yaitu perempuan 115 siswi jika dipersentasikan menjadi 74,7 % dan responden laki-laki berjumlah 39 siswa jika dipersentasikan menjadi 25,3%. Peneliti berasumsi responden perempuan lebih banyak menggunakan gadget dibanding laki-laki karena perempuan lebih minat terhadap sosial didalam aplikasi gadget mereka.

Distribusi frekuensi intensitas penggunaan gadget

Pada tabel hasil penelitian intensitas penggunaan gadget yang tinggi terdapat 15 siswa-siswi (9,7%), pada intensitas penggunaan gadget sedang sebanyak 42 siswa-siswi (27,3%), dan intensitas yang rendah sebanyak 97 siswa-siswi (63,0%). Persentasi intensitas penggunaan gadget cenderung berintensitas rendah. Peneliti berasumsi pada intensitas yang rendah karena mereka menggunakan gadget dibatasi oleh orang tua. Penggunaan gadget pada intensitas yang tinggi menyebabkan anak usia sekolah lebih dekat dengan gadget dibanding dengan orang tua. Penggunaan gadget intensitas yang tinggi dapat berisiko kecanduan. Intensitas penggunaan gadget pada penelitian ini responden memiliki minat pada penggunaan gadget untuk hiburan bermain game online, mencari informasi pengetahuan untuk mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia (2017) pada siswa sekolah dasar menunjukkan hasil intensitas penggunaan gadget tidak ada siswa yang menggunakan gadget hanya untuk belajar, mereka memiliki aplikasi yang menarik.

Distribusi Prestasi Belajar

hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi frekuensi prestasi belajar dalam kategori sangat baik sebanyak 29 siswa-siswi (18,8%) , responden yang memperoleh hasil belajar baik sebanyak 102 siswa-siswi (66,2%) , responden yang memperoleh prestasi belajar cukup sebanyak 17 siswa-siswi (11,0%), responden yang memperoleh hasil belajar kurang terdapat 6 siswa-siswi (3,9%). Peneliti berasumsi rata-rata hasil prestasi belajar siswasiswi dalam kategori baik. Siswa yang memiliki prestasi belajar dalam kategori kurang mempunyai kebiasaan dalam memanfaatkan penggunaan gadget tidak dengan hal positif untuk membantu pelajaran sekolah.

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SD Kartika X-5

Didapatkan hasil dari distribusi frekuensi intensitas penggunaan gadget dapat diketahui bahwa responden yang mengalami intensitas tinggi sebanyak 15 siswa-siswi (9,7%), intensitas penggunaan gadget sedang sebanyak 42 siswa-siswi (27,3%), dan intensitas penggunaan gadget rendah sebanyak 97 siswasiswi (63,0%). Hasil statistic correlation spearman's di dapatkan $r = -0,82$ dan $p \text{ value } 0,211$ maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antar variabel sangat kuat dan memiliki korelasi linear negatif. Artinya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka prestasi belajar semakin baik. Terdapat hubungan berbalik arah antar variabel tersebut. Dari hasil analisa uji chi square di dapatkan hasil secara statistik dengan nilai $p \text{ value } 0,318 \geq 0,050$ sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5. Dalam penelitian yang pernah dilakukan oleh Rizky Septia Harahap menunjukkan hasil Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji analisis regresi sederhana diperoleh $\hat{y} = 46.704 + 0,397x$. Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa variabel X mempengaruhi

variabel Y sebesar 0,397. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis juga mengatakan bahwa ditemukan pengaruh yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan *rhitung* (0,555) > *rtabel* (0,374), maka H_a diterima dan H_o di tolak. Sehingga dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Maya Ferdiana (2017) menunjukkan hasil . Hasil penelitian adalah: (1) intensitas pemanfaatan gadget (X) pada kategori “sedang” , sebanyak 144 siswa dengan presentase 67% ;(2) Variabel prestasi belajar siswa (Y), responden termasuk dalam kategori “cukup”, sebesar 153 siswa dengan presentase 71% ; (3) uji korelasi product moment yang telah dilakukan dengan tingkat kesalahan 5% diketahui *rhitung* sebesar -0,033 dan *r tabel* sebesar 0,133 , pengujian hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa H_o diterima. Kesimpulan penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5 maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Didapatkan hasil dari karakteristik responden bahwa responden yang berusia 7 tahun sebanyak 23 siswa-siswi (14,9%), responden yang berusia 8 tahun sebanyak 27 siswa-siswi (17,5%), responden yang berusia 9 tahun sebanyak 26 siswa-siswi (16,9%), responden yang berusia 10 tahun
2. sebanyak 25 siswa-siswi (16,2%), responden yang berusia 11 tahun sebanyak 28 siswa-siswi (18,2%), dan responden berusia 12 tahun sebanyak 25 siswa-siswi (16,2%)
3. Didapatkan hasil dari karakteristik responden bahwa distribusi jenis kelamin siswa-siswi terbanyak yaitu perempuan sebanyak 115 siswi (74,7%), dan laki-laki terdapat 39 siswa (25,3%).
4. Didapatkan hasil dari distribusi frekuensi intensitas penggunaan gadget dapat diketahui bahwa responden yang mengalami intensitas tinggi sebanyak 15 siswa-siswi (9,7%), intensitas penggunaan gadget sedang sebanyak 42 siswa-siswi (27,3%), dan intensitas penggunaan gadget rendah sebanyak 97 siswa-siswi (63,0%).
5. Didapatkan hasil dari distribusi frekuensi prestasi belajar pada responden dapat diketahui bahwa yang memperoleh prestasi belajar sangat baik sebanyak 29 siswa-siswi (18,8%), responden yang memperoleh prestasi belajar baik sebanyak 102 siswa-siswi (66,2%), responden yang memperoleh prestasi belajar cukup sebanyak 17
6. siswa-siswi (11,0%), responden yang memperoleh prestasi belajar kurang 6 siswa-siswi (3,9%).
7. Di dapatkan hasil secara statistik dengan nilai p value $0,318 \geq 0,050$ sehingga dapat disimpulkan H_o diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah di SD Kartika X-5
8. Berbeda dengan penelitian ini tidak terdapat hubungan antar variabel.
9. Didapatkan prestasi belajar rata-rata baik sebanyak 66,2%. Dengan intensitas gadget yang tinggi pada prestasi yang sangat baik berjumlah 9 siswa-siswi (60%). Faktor internal dari individu siswa seperti intelegensi mempengaruhi kemampuan menyesuaikan pelajaran. Kondisi jasmani yang sehat juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan orang tua dalam proses kegiatan belajar dapat memungkinkan prestasi belajar yang baik meskipun



penggunaan intensitas gadget yang tinggi. Peneliti berasumsi kegiatan belajar dirumah yang dilakukan oleh SD Kartika X-5 berdampak bagi prestasi belajar siswaswi. Orang tua mereka dapat mengontrol dan memantau proses kegiatan belajar. Sehingga penggunaan intensitas gadget lebih berdampak positif bagi prestasi belajar siswa-siswi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016. Inforgrafis dan perilaku penggunaan internet Indonesia : APJII.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722.
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2, 109–119.
- Septiana, F. I., K, A. B. E., & Rahmawati, T. (2019). Identifikasi Pengaruh Minat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Siswa Slow Learner di SD Inklusi Kota Bandung. 3, 1– 5.
- Desa, D. I., Barat, K., Palar, J. E., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2).
- Pendidikan, J., Usia, A., & Undiksha, D. (2020). INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI. 8(July), 112–120.
- Intensitas, H., Gadget, P., Perkembangan, D. K., Aspek, P., Dan, B., Pada, B., Kelurahan, D. I., Surabaya, T., Studi, P., Bidan, P., Kedokteran, F., & Airlangga, U. (2016). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambakrejo surabaya.
- Pada, T. P., Miftahul, U. K., Dosen, J., Psikologi, F., Abstrak, U. I. N. A., Kunci, K., Perkembangan, T., & Salah, U. K. A. P. (2015). Vol. 1, No. 2, September 2015 | 87. 1(2), 87– 98.
- Ph, L., & Anggraeni, R. (2018). FISIK DAN VERBALPADA ANAK USIA SEKOLAH DI KOTA KENDAL (Health Education O Psychosocial Development As An Effort Of To Prevent Physical And Verbal Violence Of School Aged Children In Kendal City). 97– 104. <https://doi.org/10.26699/jnk.v5i.2.ART.p097>
- Listia Dwi Febrianti dkk, Yogyakarta, (2020). PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK YOGYAKARTA
- Notoatmodjo,2018. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta

