

DAMPAK DURASI PENGGUNAAN GAWAI PADA PRESTASI BELAJAR SISWA SDN SUMBON 3 INDRAMAYU

Abellia¹, Eko Kristanto Kunta Adjie²

¹ Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara

² Bagian Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara

Email: Ekokk@fk.untar.ac.id

ABSTRAK

Perubahan zaman mempengaruhi berbagai bidang termasuk teknologi. Gawai adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi untuk memudahkan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Gawai dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada pengguna nya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 di SDN Sumbon 3 Indramayu. Penelitian ini menggunakan desain analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan uji Chi-Square. Dari 63 responden didapatkan sebanyak 23 orang menggunakan gawai lebih dari 3 jam. Hasil dari uji Chi-Square tidak didapatkan hubungan antara durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa SDN Sumbon 3 yang dibuktikan dengan hasil penelitian uji statistik yang diperoleh p value sebesar $(0,157) > \alpha (0,05)$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 SDN Sumbon 3 Indramayu.

Kata Kunci : Gawai, durasi, prestasi belajar

ABSTRACT

The changing times are affecting various fields including technology. Gawai is an electronic device or instrument that has a purpose and function to facilitate the work done by humans. Gadgets can have both positive and negative impacts on their users. This study aims to determine the effect of the duration of gadget use on the learning achievement of 4th and 5th-grade students at SDN Sumbon 3 Indramayu. This study used an observational analytic design with a cross sectional approach. The data obtained was processed using the Chi-Square test. Of the 63 respondents, 23 people used gadgets for more than 3 hours. The results of the Chi-Square test did not find a relationship between the duration of device use and learning achievement of Sumbon 3 elementary school students as evidenced by the results of statistical test research obtained p value of $(0.157) > \alpha$ value (0.05) . This study concludes that there is no relationship between the duration of device use and learning achievement of 4th and 5th-grade students of SDN Sumbon 3 Indramayu.

Keywords: *Gadget, duration, learning achievement*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi mengalami kemajuan yang sedemikian pesat.¹ Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dihindari, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.² Perkembangan teknologi ditandai dengan adanya kemajuan pada bidang teknologi seperti munculnya perangkat yang disebut dengan gawai.³ Gawai adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi untuk memudahkan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.^{1,2}

Anak usia sekolah merupakan Anak usia 6 sampai dengan 12 tahun, usia sekolah merupakan usia penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak dimana perlu diketahui hal-hal yang dapat mempengaruhi proses tersebut. Ketika usia sekolah permasalahan yang sering terjadi adalah kondisi ketika anak mengalami kesulitan dalam konsentrasi yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar salah satunya adalah penggunaan *Gawai*. *Gawai* awalnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik untuk sekolah, tugas kuliah, pekerjaan

kantor dan bisnis, namun faktanya *gawai* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (22 tahun keatas) atau lanjut usia (60 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7- 11 tahun), dan ironisnya lagi *gawai* digunakan untuk anak usia (3-5 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gawai*.⁵

Menurut Lembaga Riset Statistika di Amerika Serikat, 17% anak berusia di bawah 8 tahun sudah menggunakan gawai setiap harinya. Lembaga riset *Digital Marketing Emarketer*, memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif gawai di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan demikian Indonesia dapat menjadi negara terbesar keempat di dunia dalam penggunaan gawai setelah Cina, India, dan Amerika.^{6,7} Penggunaan *Gawai* diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.⁸

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan.^{9,10} Banyak faktor yang dapat

memengaruhi prestasi belajar pada anak. Saat ini faktor yang berperan banyak berkaitan dengan faktor eksternal yaitu faktor lingkungan. Faktor lingkungan pada perkembangan zaman dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi dan informasi salah satunya yaitu penggunaan gawai.¹¹

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 SDN Sumbon 3 Indramayu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat analitik observasional dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Penelitian

dilakukan dengan membagikan kuesioner mengenai durasi penggunaan gawai yang dibagikan secara luring pada siswa kelas 4 dan 5 SDN sumbon 3 Indramayu. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah siswa Kelas 4 dan 5 yang memiliki atau menggunakan gawai dan bersedia menjadi responden dalam penelitian. Analisis data dilakukan uji statistik *Chi-Square* menggunakan SPSS.

HASIL PENELITIAN

Sampel pada penelitian ini sebanyak 63 responden dengan mayoritas adalah perempuan sebanyak 40 responden (63.5%) sisanya ialah laki-laki sebanyak 23 responden (36.5%).

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	23	36.5
Perempuan	40	63.5
Total	63	100

Tabel 2. Distribusi Usia Siswa SD Sumbon 3 Indramayu

Usia	Jumlah	Persentase (%)
10 tahun	9	14.3
11 Tahun	32	50.8
12 Tahun	20	31.7
13 Tahun	2	3.2
Total	63	100

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Usia dari 63 responden diperoleh hasil terbanyak pada

kategori tertinggi yaitu dikategori usia 11 tahun dengan jumlah 32 responden dengan presentase 50.8%.

Tabel 3. Distribusi Kelas Siswa SD Sumbon 3

Kelas	Jumlah	Persentase (%)
Kelas 4	32	50.8
Kelas 5	31	49.2
Total	63	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Siswa terbanyak dari 63 responden diperoleh hasil terbanyak

pada kategori tertinggi yaitu dikategori Kelas 4 dengan jumlah 32 responden dengan persentase 50.8%.

Tabel 4. Distribusi Durasi Penggunaan Gawai Siswa SD Sumbon 3 Indramayu

Durasi Penggunaan gawai	Jumlah	Persentase (%)
>3 jam	23	36.5
<3 Jam	40	63.5
Total	63	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Durasi penggunaan gawai dari 63 responden diperoleh hasil terbanyak

pada kategori tertinggi yaitu dikategori <3 jam dengan jumlah 40 responden dengan persentase 63.5%.

Tabel 5. Distribusi Prestasi Belajar Siswa SD Sumbon 3 Indramayu

Prestasi Belajar	Jumlah	Persentase (%)
Tinggi	23	36.5
Rendah	40	63.5
Total	63	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar dari 63 responden diperoleh hasil terbanyak pada kategori tertinggi yaitu

dikategori prestasi belajar yang rendah dengan jumlah 40 responden dengan persentase 63.5%.

Tabel 6. Distribusi hubungan durasi penggunaan gawai dengan prestasi belajar Siswa SD Sumbon 3 Indramayu kelas 4 dan kelas 5

		Nilai UTS		<i>p</i> -Value
		Tinggi	Rendah	
Durasi Penggunaan Gawai	>3 Jam	11	12	0.157
	<3 Jam	12	28	
Total		23	40	63

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 63 responden (100%) Siswa SDN Sumbon 3 Indramayu menyatakan durasi penggunaan gawai yang <3 jam sebanyak 40 responden, 28 responden memiliki prestasi belajar yang rendah, dan 12 responden memiliki prestasi yang tinggi. Sedangkan 23 responden menyatakan durasi penggunaan gawai >3 jam, 12 responden yang memiliki prestasi belajar yang rendah, dan 11 responden memiliki prestasi belajar yang tinggi.

PEMBAHASAN

Pada analisis bivariat peneliti menguji hubungan durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa SDN sumbon 3 kelas 4 dan 5. Berdasarkan hasil uji *chi square* yaitu diperoleh p value sebesar (0,157) > nilai α (0,05) hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 SDN Sumbon 3 Indramayu.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Fatimah Azzahrah (2019) hasil analisis data diperoleh nilai korelasi (*r*) sebesar -0,118 dan signifikansi (*p*) sebesar 0,165 ($p > 0,05$), artinya tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta.¹²

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai secara signifikan tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar anak SDN Sumbon 3. Hasil analisa peneliti bahwa tidak ada hubungan durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar anak kelas 4 dan 5 SDN Sumbon 3.

Berdasarkan penggunaan gawai dalam pembelajaran menunjukkan sikap yang positif di kalangan siswa, meskipun pada awalnya ada siswa yang kesulitan dalam menggunakan gawai namun, tetap memiliki minat dan upaya untuk belajar mengoperasikan gawai, dimana siswa yang sering menggunakan gawai

memiliki tingkat kematangan emosi yang tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki gawai. Penggunaan gawai yang diterapkan dalam sesi belajar mengajar di sekolah sebagian besar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sumbon 3, tidak didapatkan hubungan antara durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa SDN sumbon 3 Indramayu yang dibuktikan dengan hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS, didapatkan hasil uji statistik yaitu

diperoleh p value sebesar (0,157) > nilai α (0,05) hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 SDN sumbon 3 Indramayu.

SARAN

Penelitian lebih lanjut disarankan dapat melakukan penelitian pada populasi yang lebih luas dan tempat yang berbeda, sehingga karakteristik responden bervariasi dan dapat melakukan penelitian dengan metode penelitian yang berbeda sehingga mendapatkan hasil yang lebih luas mengenai pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ariston Y, Guru Sekolah Dasar P, Singkawang S. Sosial anak sekolah dasar. *J Educ Rev Res*. 2018;1(2):86-91.
2. Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gawai Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
3. Seto SB, Wondo MTS, Mei MF. Pengaruh penggunaan gawai dan peran orang tua terhadap hasil belajar mahasiswa di masa Covid-19. *J Cendekia: J Pendidik*. 2021;5(2):2104-2114. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.742>
4. Jey G, Mau B. Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: J Teol, Misiol, Pendidik*. 2021;5(1):99-110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
5. Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>

6. Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gawai Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
7. Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gawai terhadap perkembangan anak. 15(1), 125–139.
8. Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
9. Rosiyanti H, Muthmainnah RN. Penggunaan gawai sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Fibonacci: J Pendidik Matemat Matemat*. 2018;4(1):25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
10. Gutji. (2021). Pengaruh Penggunaan Gawai Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 2 Muaro Jambi. 12(1), 29–40. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/11.1991.n.20210906.1730.014.htm>
11. Handayani ES, Octaviani JF. Penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa selama pandemi Covid-19 di SDN 015 Sungai Pinang. ...: *J Ilm Pendidik ...* 2021;8(1):54-61. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/604>
12. Fatimah Azzahra. (2019). Hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id>