

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola S, 2013). Seiring dengan berkembangnya kemampuan manusia dalam berkomunikasi, komunikasi dalam bentuk lisan atau sinyal saja dirasa tidak cukup untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, manusia mulai merancang suatu bentuk komunikasi dengan menggunakan gambar atau bentuk tertentu yang dapat dipahami oleh pihak yang diajak berkomunikasi (Nurhakim, Dunia Komunikasi dan Gadget, 2015). Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas (Sanjaya & Wibhowo, 2011). Menjadi bagian dari kebutuhan dan gaya hidup sehari-hari. Smartphone merupakan sejenis telepon seluler yang mempunyai kemampuan lebih tinggi dari yang biasa dengan kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum. Tahun 2009 penggunaan telepon seluler meningkat dalam jumlah besar diseluruh dunia yaitu lebih dari 4,3 miliar

pengguna. Dari data Kementerian Komunikasi dan Informasi di tahun 2015, Indonesia diperkirakan memiliki sekitar 55 juta pengguna smartphone, dan termasuk 5 besar pengguna smartphone di dunia dan diperkirakan akan meningkat pada tahun 2017. pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan ssuntuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Widiawati & Sugiman, 2014).

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”.gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, i-phone, dan blackberry.Salah satu teknologi canggih pada masa kini yaitu berupa alat komunikasi elektronik di antaranya yaitu Handphone, Laptop, camera , Tablet dan lain-lain. Teknologi yang berkembang pesat pada saat ini yaitu gadget.Gadget yang memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu smartphone, I Phone dan blackberry.Berbagai aplikasi media sosial telah tersedia di dalam gadget.Sehingga telah banyak siswa Sekolah Dasar yang menyalahgunakan aplikasi tersebut yang berdampak negatif bagi nilai akademik mereka (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Sedangkan konsentrasi belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau, lebih luas lagi, dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi (Rifa'i,

Anni, & Catharina, 2009). Teknologi gadget yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negative bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi (Mubashiroh, 2013)

Hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015) didapatkan tingkat kemaknaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai  $p < \alpha$ , itu berarti terdapat hubungan anatara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan gadget terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dampak dari tingkat prestasi anak di sekolah, dalam Internasional Journal Of Neuroscience bahawa gadget / Handphone dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak. Sebagian besar yakni 30 responden menggunakan gadget untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti Path, Instagram, Facebook, Twitter dan berbagai media sosial yang ada lainnya hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap tingkat prestasi siswa. Di dalam penelitian juga ditemukan bahwa 22 (53,7 %) responden yang jarang menggunakan gadget, 20 (48,8 %) responden mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 2 (4,9%) responden mendapatka nilai rendah, selain itu 10 (24,4 %) responden diantaranya mendapat nilai tinggi sedangkan 9 (22,0 %) responden lainnya mendapat niai rendah. Dalam penelitian juga didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan gadget untuk mengakses media sosial sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah. Penggunaan gadget dikarenakan tuntutan trend saat ini yang menuntuk mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada

saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan gadget untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan gadget miliknya.

Berdasarkan Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Silo 03, terhadap sepuluh orang pelajar SD kelas lima yang menggunakan gadget, didapatkan 8 diantara 10 siswa sd kelas 5 menggunakan gadget, 3 diantara 10 siswa yang memiliki gadget membawa gadgetnya ke sekolah, 7 diantara 10 siswa menggunakan gadget sebelum tidur, dan terdapat 10 dari 10 siswa yang nilai raportnya berada di bawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung ialah siswa yang berada dalam keadaan sedang memperhatikan. Artinya siswa tersebut dapat mengarahkan indera atau sistem persepsinya untuk menerima informasi tentang sesuatu yang sedang diterimanya, namun tidak semua siswa melakukan hal itu dengan baik. Sering munculnya off task behavior di dalam kelas sangat menghambat kegiatan belajar siswa, yaitu perilaku yang muncul selama mengikuti proses pembelajaran tetapi tidak mendukung kegiatan belajar (Sunawan, 2009)

Dampak negatif dari gadget adalah: Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak, menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut); malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari

penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari. penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya. dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (contohnya dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak. Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk menganalisis Hubungan penggunaan gadget dengan penurunan konsentrasi belajar pada anak kelas lima di SDN Silo 3 Kabupaten Jember.

## **B. Perumusan masalah**

### **1. Pernyataan Masalah**

Prevalensi penggunaan gadget di Indonesia masih tergolong tinggi bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen. dan hampir semua kalangan menggunakan gadget seperti dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun). dengan meningkatnya penggunaan gadget terutama pada anak, kemungkinan konsentrasi belajar pada anak juga

akan mengalami penurunan. sehingga menyebabkan pada saat belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, malas menulis dan membaca, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. kecanduan anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.

## 2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana penurunan konsentrasi belajar pada siswa kelas 5 di SDN Silo 3 Jember?
- b. Bagaimana penggunaan gadget pada siswa kelas 5 di SDN Silo 3 Jember?
- c. Adakah hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 SD di SDN Silo 3 Jember?

## C. Tujuan penelitian

### 1. Tujuan Umum

- a. Mengidentifikasi hubungan Penurunan konsentrasi belajar di kelas dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 SD di SDN Silo 3 Jember.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi penurunan konsentrasi belajar pada siswa kelas 5 di SDN Silo 3 Jember.
- b. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada siswa kelas 5 di SDN Silo 3 Jember.
- c. Menganalisis hubungan penurunan konsentrasi belajar dengan penggunaan gadget pada anak kelas 5 SD di SDN Silo 3 Jember.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat bagi :

##### 1. Siswa

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat terhadap siswa yang mengalami penurunan konsentrasi belajar di kelas, untuk memberikan pengetahuan sehingga dapat mengetahui salah satu penyebab menurunnya konsentrasi belajar dan menambah motivasi untuk belajar.

##### 2. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam mengawasi anak ketika menggunakan gadget sehingga tidak terjadi penurunan konsentrasi belajar pada anak. orang tua juga dapat mengevaluasi hasil belajar anak dan meningkatkan disiplin belajar pada anak.

##### 3. Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada institusi pendidikan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kerjasama antara guru dan wali murid untuk kesejahteraan belajar siswa.

##### 4. Institusi Pendidikan Kesehatan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan informasi tentang penyebab penurunan konsentrasi belajar di kelas pada anak sehingga dapat membantu dalam memecahkan masalah dan mencegah terjadinya peningkatan masalah penurunan konsentrasi belajar di kelas pada anak.

## 5. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, keterampilan, serta memperluas wawasan peneliti dalam menganalisa tentang bagaimana penurunan konsentrasi belajar yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak.