

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Gadget* atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* berupa komputer, *laptop*, *tablet*, dan *smartphone* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan manfaat khusus yang relatif sesuai penggunaannya (Chusna, 2017).

Teknologi yang saat ini berkembang yaitu *gadget*. *Gadget* digunakan semua kalangan usia sekolah sampai dewasa sekalipun. Penggunaan *gadget* berbeda di usia anak sekolah dasar, berbeda dengan remaja, dan orang dewasa. Pada kalangan anak sekolah banyak menggunakan *gadget* pada saat pulang sekolah. Salah satu *gadget* yang mereka gunakan adalah *smartphone* (Musariffah, 2018).

Menurut survey penggunaan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) tahun 2017 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, penggunaan *gadget* berupa *smartphone* di Indonesia sebanyak 66,36 persen dari seluruh total penduduk Indonesia dan pada anak dan remaja di usia 9-19 tahun menduduki peringkat ketiga penggunaan *gadget* berupa *smartphone* sebanyak 65,34 persen (kominfo, 2017). Berdasarkan penelitian University of Western Australia, sebanyak 80 persen remaja berusia 15 tahun menghabiskan lebih dari 2 jam per hari dalam menggunakan *gadget* (Pingge, 2018).

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang mudah terkoneksi internet, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk menggunakan internet, padahal tahun 2001, jumlah menggunakan internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena mudahnya didapati dari ponsel cerdas. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan berbagai aplikasi, yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* dengan harga yang tidak bisa

di bilang murah dengan aplikasi yang terus diperbarui *gadget* wajib digunakan bagi orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pekerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi faktanya tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau usia lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun) tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Kominfo, 2016).

Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (Rachmaniar, Prihandini and Janitra, 2018).

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan berkaitan dengan munculnya efek negatif bagi kesehatan, bisa berefek penglihatan yang menurun dan kurangnya interaksi terhadap lingkungan sekitar. Tidak jarang siswa bermain dengan menggunakan *gadget* karena *gadget* merupakan hal yang menarik apabila ditambah dengan menggunakan *game online* yang terdapat pada *gadget* tersebut. Sehingga banyak dari mereka menghabiskan waktu dengan bermain menggunakan *gadget*. Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Gadget* tidak sulit lagi ditemukan pada zaman sekarang pada anak sekolah. Hal seperti ini menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya (Muflih, Hamzah and Puniawan, 2017).

Banyak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat prestasi belajar siswa ke arah negatif, prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar seperti malas belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan.

Pengaruh *smarthphone* terhadap prestasi belajar, siswa menjadi lebih mengandalkan *smartphone* daripada harus belajar (Izzaty *et al.*, 2017).

*Smartphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *smartphone* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk *sms*, *game*, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses *facebook*, memfungsikan *smartphone* bukan untuk fungsinya, dan lain-lain. Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki. Tidak hanya di rumah, di sekolah siswa juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa terkait dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Kemampuan individu yang digunakan untuk menangkap isi dan pesan materi pelajaran terdiri atas tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan dalam pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi merupakan ranah kognitif (pengetahuan). Sedangkan kemampuan yang mengutamakan emosi, perasaan, serta reaksi yang terdiri atas penerimaan, partisipasi, penilaian (penentuan sikap organisasi dan pola hidup termasuk kedalam ranah afektif (sikap). Berbeda dengan psikomotor, yaitu kemampuan dalam keterampilan jasmani yang terdiri atas persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas (Rozalia, 2017)

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Nurmalasari dan Devi tahun 2018 menyatakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang dan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Erfian tahun 2017 terdapat adanya pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar pada siswa SMK Yayasan Tasik Malaya. Dan pada penelitian Alexander Oktario 2017 tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan motivasi berprestasi pada mahasiswa.

Setelah ditemukan beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, peneliti kembali mengangkat permasalahan dari manfaat

penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa/i peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan manfaat Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/i SMP Harapan 1 Medan”. Dan setelah melakukan survei awal ditemukan permasalahan yang terjadi pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan dimana siswa/i banyak menyalahgunakan bermain *gadget* dari pada belajar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, makanya permasalahan pada penelitian ini adalah ”Apakah terdapat hubungan manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan?”

## **1.3 Tinjauan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan manfaat penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui manfaat penggunaan *gadget* pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.
- b. Untuk mengetahui prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.
- c. Untuk mengetahui hubungan manfaat *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **a. Bagi Subjek Penelitian**

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam suatu penelitian khususnya dapat mengetahui hubungan manfaat penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada mahasiswa/i tentang hubungan manfaat penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar pada siswa/i SMP Harapan 1 Medan.

c. Bagi Institusi Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah data kepustakaan dan menjadi satu masukan dan bermanfaat bagi mahasiswa/i Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat membantu masukan pengetahuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa/i di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.