

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran dikatakan sebagai proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu dilihat dari peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan daya fikir. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis merupakan salah satu contoh dari hasil belajar. Harapan dari seorang guru dan orang tua agar anak-anaknya berhasil dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan itu ditandai dengan usaha-usaha baik dari guru, orang tua, maupun dari peserta didik sendiri (Suardi, Moh 2018).

Keberhasilan belajar pada anak dipengaruhi faktor yang berasal dari dalam diri anak tersebut (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri anak tersebut (faktor eksternal). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan belajar anak, yaitu konsentrasi belajar. Konsentrasi menurut KBBI adalah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Konsentrasi belajar menurut Daud (2010) adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan perilaku

terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi. Indikator konsentrasi belajar dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Aprilia,dkk, 2014).

Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi konsentrasi belajar yang berdampak pada keberhasilan belajar anak. Gejala yang muncul pada anak dengan kecanduan teknologi yaitu, adanya perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kehilangan kepercayaan diri, serta anak kesulitan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Pada zaman teknologi ini akses untuk memperoleh informasi dapat dilakukan dengan mudah mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa dengan satu benda yang dinamakan *gadget* (Puspita Sari, Tri 2016).

*Gadget* dalam pengertian umum merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya : komputer, *smartphone*, laptop, dan lain-lain. Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang benar dapat membantu masyarakat mulai dari kegiatan ekonomi, politik, social, dan budaya bahkan pendidikan karena pada realitanya kemajuan teknologi telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga aktivitas atau pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat dan mudah. *Gadget* telah dijangkau oleh semua kalangan termasuk pada anak usia sekolah ( Dwi Rahmawati, Zuli 2020).

Anak usia sekolah merupakan anak pada usia 6-12 tahun. Periode anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan

dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong,et.al, 2009).

Penelitian Ria Novianti (2020) terikait penggunaan gadget pada anak, bahwa sebanyak 22% orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena supaya anak lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel, sedangkan terbanyak adalah lain-lain ( *rewards* saat anak mendapat prestasi, supaya anak tidak ketinggalan dengan teman sebayanya), yaitu sebesar 34%. Penggunaan *gadget* terlalu lama akan memicu keluhan yang dirasakan oleh anak, seperti keterlambatan berbicara, masalah dalam motorik dan gerak perilaku (mudah marah, emosi kurang stabil), sulit tidur, kurang bisa berkonsentrasi, dan tidak bisa berkonsentrasi saat tidak diberi *gadget*.

Berdasarkan survey The Asian Parent Insights (2014) terhadap 5 negara, yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia dari 3.917 anak berusia 3-8 tahun dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara memiliki *gadget*. Sebanyak 98% anak usia 3-8 tahun menggunakan *gadget*, 67% menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 13% menggunakan *gadget* milik pribadi. Data Kominfo dan UNICEF tahun 2014 menyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan kelima besar pemakai *gadget* di dunia, dilihat dari jenis usia presentase tertinggi pada anak dan remaja sebanyak 79,5% (Puspita,S, 2020).

Berdasarkan data statistik penggunaan internet Indonesia pada tahun 2018, distribusi usia pengguna *gadget* dengan akses internet yaitu usia 5-9 tahun sebanyak 25.2%, usia 10-14 tahun sebanyak 66.2%, usia 15-19 tahun sebanyak 91%, usia 20-24 tahun sebanyak 88.5%, serta pada usia 24-65 tahun rata-rata 52,08%.

Berdasarkan data Statistik Telekomunikasi Indonesia (2017) di Sumatra Barat, 59,44% penduduk memiliki atau menguasai *gadget*. Sebanyak 29,63% diantaranya merupakan penduduk usia 5 tahun ke atas dan pernah mengakses internet. Berdasarkan data tersebut, anak usia sekolah telah masuk dalam pengguna *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak harus mendapatkan pendampingan oleh orang tua ataupun keluarga. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan terlalu lama dapat memberikan dampak buruk pada anak, salah satunya gangguan konsentrasi atau pemusatan dalam proses pembelajaran (Puspita,S, 2020).

Berdasarkan data diatas presentase penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar hanya berkisar 25,2% sampai 29,63% namun, anak usia sekolah sangat rentan terhadap dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal ini dikarenakan otak depan seorang anak tidak sesempurna otak depan orang dewasa. Menurut para ahli kesehatan, otak depan manusia sudah matang pada usia 25 tahun. Di sisi lain, fungsi otak depan adalah pusat yang mendorong gerakan dalam tubuh, dan reseptor yang mendukung otak depan berada di sisi belakang otak, menghasilkan hormon yang disebut dopamin, yang menciptakan kenyamanan dan ketenangan. Apabila anak sering menggunakan *gadget* lalu anak membuka



informasi yang negatif seperti pornografi dan kekerasan, informasi tersebut akan terekam dalam memori otak dan sulit dihapus dari memori anak dalam jangka waktu yang lama. Apabila hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormone dopamin yang akan membuat anak menjadi kecanduan *gadget* (Iswidharmanjaya, 2014).

Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan *gadget* mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan *Pre Frontal Cortex* (PFC) (Setyaningsih,dkk, 2018). *Prefrontal cortex* merupakan salah satu bagian otak yang memainkan peran penting dalam kemampuan visualisasi dan kontrol pandangan, seperti menganalisis detail gambar dan pemindaian integrasi dari semua detail yang terkait (Shiddiqui,S.V., 2008). Oleh karna itu, apabila anak sudah kecanduan *gadget* maka dapat mengakibatkan gangguan pada visualisai dan kontrol pandangan yang mengakibatkan penurunan konsentrasi saat belajar (Rozalia, Maya Ferdiana 2017).

Berdasarkan hasil penelitian Maya Ferdiana Rozalia (2017), siswa yang tingkat intensitasnya berada pada kategori tinggi berjumlah 34 siswa atau sebesar 16%. Siswa yang tingkat intensitas pemanfaatan *gadget*nya berada pada kategori sedang berjumlah 144 siswa atau sebesar 67%. Sedangkan siswa yang tingkat intensitas pemanfaatan *gadget*nya berada pada kategori rendah berjumlah 37 siswa atau sebesar 17%. Hasil analisis dari penelitian tersebut didapatkan bahwa siswa yang prestasi belajarnya pada kategori baik berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%,

siswa yang prestasi belajarnya pada kategori cukup berjumlah 153 siswa atau sebesar 71%, dan siswa yang prestasi belajar nya pada kategori kurang berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar dari segi kognitif siswa. Menurut Jean Pieget bahwa perkembangan kognitif individu melalui empat stadium, yaitu pertama sensori motorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah reflex bawaan mendorong mengeksplorasi dunia. Kedua, praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran atau kata-kata. Ketiga, operasional kongkret (7-11 tahun), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit. Keempat, operasional formal (12-15 tahun), kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Oleh karna itu, anak sekolah kelas 4 sampai dengan kelas 6 memasuki tahap perkembangan kognitif yang cukup baik dan sudah bisa diukur (Inswide, 2021).

Penulis memilih SDN 02 Tarandam, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang dikarenakan SDN 02 Tarandam merupakan sekolah dengan akreditasi A urutan pertama dari 15 sekolah dasar lainnya yang berakreditasi A di Kecamatan Padang Timur, namun memiliki penurunan prestasi akademik. Hal tersebut dilihat dari hasil peringkat ujian nasional yang menurun dari tahun 2013 hasil ujian nasional SDN 02 Tarandam pernah mendapatkan peringkat 10 besar Kota Padang, namun beberapa tahun terakhir tidak mendapatkan peringkat 10 besar. Penulis

melakukan survey awal di SDN 02 Tarandam, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang dengan melakukan wawancara kepada wali murid atau orang tua siswa, didapatkan bahwa 8 dari 10 orang siswa dan siswi di SDN 02 Tarandam menggunakan *gadget* baik *gadget* milik sendiri maupun *gadget* milik orang tua.

Berdasarkan tinjauan dan data di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak sekolah sekolah kelas 4-6 di SDN 02 Tarandam Kota Padang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah penelitian ini untuk mengetahui “Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah di SDN 02 Tarandam?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah di SDN 02 Tarandam.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui distribusi frekuensi konsentrasi belajar pada anak usia sekolah di SDN 02 Tarandam.

- 2) Mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN 02 Tarandam.
- 3) Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah di SDN 02 Tarandam.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

### **1.4.2 Bagi Masyarakat**

Diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan memahami informasi tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

### **1.4.3 Bagi Institusi Pendidikan**

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah sekaligus menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

