

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, orang dapat dengan leluasa mengakses segala informasi dengan salah satu teknologi buatan manusia yang biasa kita sebut dengan gawai atau *gedget*. Gawai merupakan salah satu teknologi terkini yang sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat tanpa memandang usia dan status ekonomi. Banyak orang tua, remaja, anak sekolah, hingga anak usia dini yang menggunakan teknologi ini. Gawai memiliki tujuan dan fungsi utama untuk membantu manusia dalam memecahkan berbagai masalah, masalah mulai dari masalah yang mudah hingga masalah yang sulit, tidak hanya itu, di era modern ini perkembangan teknologi yang pesat juga berdampak dengan berkembangnya kecerdasan gawai. Gawai dapat digunakan dalam berbagai keperluan sehari-hari seperti pendamping kuliah, sekolah, bekerja, mencari hiburan, dan lain sebagainya. Hal ini menimbulkan anggapan bahwa penggunaan gawai dapat memberikan banyak keuntungan dalam berbagai aspek, seperti mempermudah komunikasi antar setiap individu atau kelompok, menjadi sumber informasi, dan sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang (Hadi & Sumardi, 2023).

Meluasnya pasar teknologi, membuat penggunaan gawai dapat diakses oleh berbagai kelompok usia dan setiap individunya dapat merasakan dampak dari adanya gawai tersebut. Terutama pada usia sekolah. Pada usia sekolah, penggunaan gawai memang memiliki sejumlah dampak positif, seperti membantu anak untuk mengembangkan pola berpikir kreatif, melatih kecepatan berpikir, serta mampu menyusun strategi melalui permainan. Selain itu, penggunaan gawai juga dapat memperluas wawasan anak tentang dunia di luar lingkungannya dan mendukung kemampuan otak dalam mengolah informasi yang didapat. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan juga tidak kalah banyaknya dengan dampak positif yang didapatkan oleh anak. Anak-anak yang ketergantungan bermain gawai cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, kurang aktif, dan lebih suka untuk

menyendiri. Kondisi ini dapat memicu tumbuhnya sikap individualistis dan menurunnya kepedulian terhadap lingkungan, teman, orang tua, maupun makhluk hidup yang lainnya.(Yumarni Vivi, 2022).

Dampak negatif yang paling umum dan paling sering orang tua lihat pada anak anaknya adalah menurunnya minat belajar. Menurut Burton dalam buku *The Guidance of Learning Activities*, belajar adalah suatu proses perubahan perilaku pada individu melalui interaksi dengan orang lain maupun dengan lingkungannya. Melalui proses tersebut, setiap individu diharapkan mampu beradaptasi dan berinteraksi secara optimal dengan lingkungan disekitarnya. (Faizah & Rahmat, 2024), namun, nyatanya anak dengan kondisi kecanduan gawai akan sulit untuk berinteraksi secara efisien dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini juga dapat berpotensi pada penurunan prestasi belajar dari anak tersebut. Hasil penelitian dari Zulfa dan Mujazi 2022, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan untuk mengabaikan notifikasi yang muncul, terutama jika berkaitan dengan tren terbaru yang menarik perhatian. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun penggunaan gawai tidak dilakukan secara terus-menerus, tetapi gangguan kecil seperti notifikasi tetap dapat mempengaruhi dan melemahkan keinginan anak untuk menjauh dari penggunaan gawai (Hatikah et al., 2026).

Menurut *World Health Organization* (WHO) 2017, sekitar 93,52% pengguna gawai berada pada anak usia sekolah 9-15 tahun, sementara penggunaan internet pada kelompok usia yang sama sebanyak 65,34%. Sekitar 5–25% anak pada usia prasekolah diketahui mengalami hambatan perkembangan. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai permasalahan seperti keterlambatan perkembangan motorik, kemampuan bahasa, kondisi emosional, serta perilaku sosial semakin sering ditemukan. Secara global, data menunjukkan bahwa sekitar 9% anak mengalami kecemasan, 11-15% cenderung memiliki emosi yang tidak stabil, dan sekitar 9-15% mengalami gangguan perilaku (Mariyama et al., 2020). Di Indonesia, berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa sebanyak 39,71% anak

usia prasekolah di Indonesia telah menggunakan gawai , sementara 35,57% di antaranya dapat mengakses internet dengan leluasa. Berdasarkan pengelompokan usia, tercatat bahwa 37,02% anak usia 1-4 tahun dan 58,25% anak usia 5 - 6 tahun telah menggunakan telepon genggam. Sementara itu, akses internet juga cukup tinggi, yaitu sebesar 33,80% pada anak usia 1- 4 tahun dan 51,19% pada anak usia 5–6 tahun. Bahkan, di daerah tertinggal, anak usia 13–14 tahun dilaporkan sudah menunjukkan kecenderungan kecanduan dalam penggunaan media sosial. (KOMDIGI 2025). Dituliskan dalam laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia dan Bisnis Tekno, jumlah pengguna gawai di Indonesia terus mengalami kenaikan hingga mencapai 79,5% di tahun 2024. Selain itu, pada tahun 2024 yang lalu Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengadakan riset tentang penggunaan gawai di Indonesia dan mendapatkan data sekitar 215 juta orang Indonesia memiliki akses internet pada tahun 2023, dan jumlahnya tercatat terus meningkat sebanyak 221 juta pengguna pada awal tahun 2024 (Windawati et al, 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 13 April 2026 Di SD Kanisius Bantul dengan wawancara kepada 12 siswa dan 2 guru wali kelas IV dan V, didapatkan data bahwa 7 dari 12 anak telah memiliki gawai pribadi dan menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari. Pada umumnya, gawai dimanfaatkan sebagai media hiburan seperti mengakses TikTok, bermain game, dan menonton YouTube, serta sebagai alat komunikasi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas, SD Kanisius Bantul tidak menghendaki siswa dan siswinya untuk membawa gawai ke sekolah. Anak-anak menggunakan gawai saat sudah berada di rumah masing-masing. Menurut hasil studi pendahuluan, terdapat 7 anak yang mengaku menggunakan gawai sebagai sarana untuk mencari bahan pembelajaran dan sebagai tempat untuk mencari materi, namun 5 anak lainnya mengaku lebih senang menggunakan gawai sebagai sarana hiburan. Dalam hal pengawasan, terdapat perbedaan pola pembatasan dari orang tua, di mana 6 orang tua hanya sesekali membatasi penggunaan gawai, sementara

6 lainnya menerapkan pembatasan secara lebih konsisten. Selain itu, 6 siswa menyatakan bahwa mereka lebih senang menggunakan gawai, 5 siswa lainnya senang menggunakan gawai tetapi tetap memiliki keinginan untuk belajar walaupun belum dilakukan secara teratur dan 1 anak senang belajar. Durasi penggunaan gawai rata-rata berkisar antara 1 hingga 2 jam per hari. Untuk menunjang data dalam pembelajaran 9 siswa mengakui mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, serta 3 lainnya mengaku jarang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Kesulitan belajar yang dimaksud meliputi kurangnya dalam memahami materi pembelajaran, kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan kurangnya fokus pada saat pembelajaran dimulai. Peneliti sudah melakukan penelitian guna menganalisis apakah ada hubungan pada kondisi ini dengan penggunaan gawai setiap harinya.

Berdasarkan hasil wawancara singkat yang peneliti lakukan dengan wali kelas IV dan V SD Kanisius Bantul Yogyakarta melalui media chat (*Whatsapp*), diperoleh beberapa informasi yang memperlihatkan gambaran kondisi siswa dan siswi kelas IV dan V SD Kanisius Bantul Yogyakarta dalam proses pembelajaran dan saat dirumah masing-masing. Menurut keterangan wali kelas, terdapat 6 orang tua siswa yang menyampaikan keluhan bahwa anak-anak mereka di rumah lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game dan mengalami kesulitan dalam mengurangi penggunaan gawai. Anak-anak tersebut cenderung memilih menggunakan gawai untuk mengisi waktu luang dibandingkan melakukan kegiatan belajar. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan dari 4 orang tua yang mengungkapkan bahwa anak mereka sering menolak ketika diminta untuk melaksanakan kewajiban belajar dan juga 2 orang tua siswa yang mengeluhkan jika anaknya kurang bisa tanggap saat diajak berkomunikasi maupun menerima arahan. Berdasarkan dengan hasil wawancara, ditemukan beberapa permasalahan pada siswa yang berhubungan dengan penggunaan gawai, guru menyampaikan bahwa beberapa siswa terdapat penurunan nilai meskipun tidak langsung secara drastis. Selain itu, guru juga mengamati adanya penurunan fokus saat pembelajaran berlangsung

di kelas. Hal ini juga diperkuat dengan gagasan jika, terdapat siswa yang memiliki kebiasaan *live* Tiktok, bermain *game*, sedangkan kegiatan belajar hanya dilakukan saat kegiatan les maupun jika ada pekerjaan rumah saja. Kondisi tersebut terlihat dari hasil belajar siswa, guru menjelaskan bahwa beberapa siswa mengalami penurunan nilai ulangan, sedangkan nilai harian dan rapor cenderung berada di batas KKM, bahkan terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh Bapak atau Ibu guru, terlebih, dari 70 siswa terdapat 8 siswa yang menjadi sorotan. Menurut pendapat guru, penelitian ini perlu dilakukan untuk menemukan solusi yang tepat dalam mengendalikan penggunaan gawai pada anak, sehingga mereka tetap memiliki waktu untuk belajar dan mampu lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, wali kelas juga menilai bahwa penelitian ini dapat menjadi dasar dalam memberikan edukasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan penggunaan gawai pada anak-anak mereka. Menurut peneliti, penelitian ini dapat bermanfaat dengan memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa. Dan hasil tersebut, diharapkan dapat mendorong orang tua dan wali kelas untuk lebih berpikir mengenai cara penggunaan gawai yang tepat agar mendukung proses pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti hanya mengambil siswa dan siswi kelas IV dan V sebagai subjek penelitian dikarenakan, pada rentan usia tersebut siswa dinilai sudah cukup mampu untuk memahami pertanyaan, memahami instruksi, serta memberikan jawaban sesuai dengan kondisi yang mereka alami. Selain itu, siswi kelas IV dan V juga dianggap mampu untuk mengisi kuesioner secara mandiri dengan pendampingan yang dilakukan oleh peneliti dan asisten yang berjaga. Oleh karena itu diharapkan data yang diperoleh akan lebih akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Sementara itu, peneliti tidak mengambil siswa kelas VI sebagai objek penelitian dikarenakan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di sekolah, siswa kelas IV sedang

difokuskan pada persiapan menghadapi Asesmen Standar Akhir Tahun (ASAT) dan juga mengikuti 3 mata pelajaran tambahan dari sekolah. Kegiatan akademik siswa kelas IV yang lebih padat dikhawatirkan dapat terganggu apabila dilibatkan dalam penelitian. Oleh sebab itu, peneliti menetapkan siswa kelas IV dan V sebagai responden dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mesrianti Rubendan Rostime Hermayerni Simanullang 2025 dengan judul pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,005 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil uji determinasi pada model *summary regresi linear*, nilai koefisien determinasi (*R Square*) adalah 0,062. Dengan adanya hal ini, dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas VII dan VIII di SMPK BPK Penabur Taman Holis Indah sebesar 6,2%, sedangkan sisanya 93,8% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain (Ruben & Simanullang, 2025). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Krisya & Prastiwi, 2023) Penelitian tentang hubungan penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa dari 60 responden yang diteliti, menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh nilai p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, serta diperkuat oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,705 yang termasuk dalam kategori hubungan kuat. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Apriani dan Dewi (2021) tentang hubungan penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning, diperoleh nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), sehingga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar kognitif siswa. Hasil uji Spearman rho menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,417 yang termasuk dalam kategori hubungan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan dengan tingkat kekuatan sedang antara penggunaan gawai dan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. (Apriani & Dewi, 2021).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ruben & Simanullang, 2025), (Krisya & Prastiwi, 2023) dan (Apriani & Dewi, 2021), terletak pada aspek fokus pembahasan, karakteristik subjek, serta latar penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu pada umumnya hanya mengkaji hubungan penggunaan gawai secara umum terhadap prestasi belajar, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada keterkaitan antara tingkat intensitas serta pola penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar secara lebih rinci. Selain itu, perbedaan subjek dan lokasi penelitian memberikan gambaran yang lebih sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan siswa yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu melengkapi temuan sebelumnya sekaligus menyajikan data yang lebih mutakhir dan relevan mengenai penggunaan gawai pada siswa SD serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus, subjek, lokasi, dan waktu penelitian yang lebih mutakhir dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini secara khusus dilakukan di SD Kanisius Bantul Yogyakarta pada anak kelas IV dan V, sehingga memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya meneliti hubungan penggunaan gawai dengan prestasi belajar, tetapi juga mengkaji tingkat penggunaan gawai yang meliputi; durasi, frekuensi, tujuan penggunaan, serta dampak bagi pembelajaran siswanya. Selain itu prestasi belajar diukur menggunakan dokumentasi nilai hasil ujian tengah semester (UTS) siswa sehingga data yang diperoleh lebih objektif karena berasal dari data akademik. Penelitian ini juga dilaksanakan pada tahun 2026 sehingga diharapkan dapat memberikan data terbaru mengenai penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar serta melengkapi hasil penelitian terdahulu.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD Kanisius Bantul Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa Kelas IV dan V di SD Kanisius Bantul Yoyakarta

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi penggunaan gawai pada siswa kelas IV dan V di SD Kanisius Bantul

1.3.2.2 Mengetahui bagaimana prestasi siswa kelas IV dan V di SD Kanisius Bantul

1.3.2.3 Menganalisis apakah terdapat hubungan penggunaan gawai berlebih dengan prestasi siswa

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu dalam pengembangan ilmu keperawatan anak terkhusus terkait dampak penggunaan gawai berlebih terhadap prestasi belajar anak di usia sekolah

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terlebih kepada orang tua dan tenaga kesehatan mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai berlebih dengan prestasi siswa