

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget atau *handphone* (*smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi, melainkan sudah menjadi trend atau gaya hidup saat ini. *Gadget* dengan aplikasi yang berbeda dapat menampilkan media sosial yang berbeda, sehingga sering disalahgunakan oleh mereka yang dapat berdampak negatif terhadap nilai akademik atau tingkat pencapaian mereka. (Nurmalasari & Wulandari., 2018). Prestasi akademik adalah hasil atau tingkat kompetensi yang dicapai seorang siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dalam rentang waktu tertentu, berupa perubahan perilaku, keterampilan, dan pengetahuan. (Kurniawati., 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa terkadang sering menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan komunikasi anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap hasil belajar siswa adalah siswa menjadi lebih tergantung pada *handphone* daripada harus belajar (Nurmalasari & Wulandari., 2018).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, minat, bahkan hiburan. *Gadget* pada awalnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik untuk keperluan sekolah, tugas

kuliah, pekerjaan kantor maupun bisnis, namun kenyataannya *gadget* 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 *gadget* digunakan untuk anak usia (3-5 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Sanjiwani, Sukraandini., & Laksmi., 2020).

Penggunaan *gadget* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan, posisi kurang baik dan intensitas cahaya yang kurang baik akan berdampak terhadap penurunan penglihatan. Gangguan penglihatan pada anak-anak akan sulit melakukan aktivitas sehari-hari. Kemunduran ketajaman penglihatan anak meningkatkan resiko berbagai komplikasi kebutaan, seperti glukoma dan abrasi retina (Septimar & Qonita., 2021).

Gadget pada masa kini sangat populer di kalangan anak-anak. Sebab *gadget* pada saat masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin menarik (Saniyyah., 2021). Apalagi *gadget* masa kini banyak membuat aplikasi hiburan seperti jejaring sosial, video, gambar, bahkan game. Sehingga anak-anak akan lebih sering untuk bermain *gadget* daripada belajar ataupun bermain di luar rumah bersama teman seusianya (Pradana., 2016).

Sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk usia dini sangat tidak di anjurkan karena dapat mengganggu proses alami tumbuh kembang. Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa terkadang menimbulkan permasalahan pada proses pembelajarann (Sanjiwani, Sukraandini, & Laksmi., 2020). Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan komunikasi anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Nurmalasari & Wulandari., 2018).

Gadget lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia sekolah dasar dan Menengah, karena bagi mereka, *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai sarana informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat memberikan pengaruh positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan fisik (misalnya mata) dan mental penggunanya (Wau., 2019).

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan

perhatian yang berkaitan erat dengan memori (ingatan). Konsentrasi berperan penting bagi anak untuk mengingat, mencatat, melanjutkan, dan mengembangkan materi pelajaran yang diperoleh di sekolah. Kemampuan untuk mengingat, mencatat, dan mengembangkan mata pelajaran yang baik memungkinkan anak untuk tampil dengan kemampuan terbaiknya. Konsentrasi belajar memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan aspek yang mendukung siswa dalam belajar adalah konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, maka dampaknya akan merugikan diri siswa itu sendiri karena tidak mendapatkan apa-apa dari pelajaran tersebut. Prestasi akademik adalah hasil atau kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam rentang waktu tertentu, berupa perubahan perilaku, keterampilan, dan pengetahuan (Setyani., 2018).

Menurut *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak prasekolah mengalami disabilitas perkembangan, termasuk keterlambatan motorik/motorik, bahasa, dan sosial-emosional yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Angka kejadian gangguan tumbuh kembang pada anak di Indonesia berkisar antara 13-18%. Brauner & Stephens mengemukakan bahwa sekitar 9,5% hingga 14,2% anak usia dini. Sementara itu, penelitian lain menunjukkan bahwa

sekitar 8% sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial terutama masalah sosial-emosional seperti kecemasan, kesulitan beradaptasi, kesulitan bersosialisasi, kesulitan berpisah dengan orang tua, anak yang sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering terjadi pada anak usia dini (WHO., 2019).

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun lebih baik tidak mengakses perangkat elektronik, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi Faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Perawat sebagai tenaga kesehatan yang bertanggung jawab untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental seseorang harus dilibatkan dalam pencegahan gangguan penglihatan pada anak usia sekolah (Marpaung., 2018).

Penurunan konsentrasi pada anak dapat memberikan dampak negatif pada tumbuh kembang anak, bermanifestasi sebagai kesulitan berkomunikasi dengan anak. kurangnya respon orang tua saat berbicara dengan anak dan di sekolah, anak kurang aktif mengikuti pelajaran. Memang, anak-anak begitu terbiasa menggunakan gawai untuk menyelesaikan aktivitas, menjadi sumber kenyamanan, bahkan menjadi

teman setia, sehingga tidak tahan jauh dari gawainya dalam waktu yang lama (Sanjiwani, Sukraandini, & Laksmi., 2020).

Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman sambil menjelajahi berbagai situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk aktivitas ini dan tidak memperhatikan postur tubuh, kecerahan layar, dan jarak layar ke mata, yang pada akhirnya memengaruhi penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu (Hidayat & Maesyarah., 2022).

Pembatasan penggunaan *gadget* juga berlaku di sekolah. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak membatasi penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran, baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sederajat. Peraturan ini disusun dengan mempertimbangkan bahwa penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran sangat mengganggu proses belajar dan mengajar, serta berdampak negatif bagi anak bila menggunakan *gadget* secara berlebihan. Peraturan ini masih dibahas oleh kementerian terkait untuk menyamakan persepsi mengenai

substansi yang dimaksud. Selain itu, peraturan ini dibuat agar tidak bertentangan dengan hak anak untuk mendapatkan dan mencari informasi yang dijamin oleh, Pasal 10 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Hak dan Kewajiban Anak. Yang berisi “Setiap anak berhak menyatakan dan didengar pendapatnya, menerima, mencari, dan memberikan informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya demi pengembangan dirinya sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan dan kepatutan.”

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada 13 oktober 2022, didapatkan bahwa jumlah siswa di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang berjumlah 82 anak, yang telah banyak menggunakan media internet dalam kesehariannya. Hasil observasi 13 oktober 2022 sejumlah siswa sering menggunakan *smartphone* atau *gadget*. Pada Era saat ini penggunaa *gadget* bagi anak usia sekolah dasar seharusnya tidak diberikan secara mandiri untuk anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua, jika tanpa pengawasan *gadget* dapat berdampak buruk bagi anak-anak yang dimana *gadget* seharusnya dipakai untuk sarana belajar dan menambah ilmu pengetahuan memalalui jaringan internet tak banyak anak-anak menggunakannya untuk hal negatif misalnya bermain *game online*, menonton video atau menggunakan aplikasi yang tidak sesuai dengan usianya. Berdasarkan uraian tersebut,

maka peneliti terkait untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan penggunaan *gadget* Dengan tingkat fokus belajar anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat fokus belajar di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui penggunaan *gadget* anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang.
- b. Mengetahui tingkat fokus belajar anak di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang
- c. Mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Fokus Belajar Anak Di UPT SD Negeri 4 Bila Kabupaten Sidenreng Rappang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan pustaka dan dapat menjadi bahan bacaan dan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya mengenai tingkat fokus belajar anak.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan referensi untuk perkembangan pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan *gadget* dengan tingkat fokus belajar anak.