

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman menyebabkan perubahan yang sangat relevan dengan adanya alat komunikasi yang canggih yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan alat komunikasi canggih yang diproduksi oleh manusia dengan memiliki banyak aplikasi yang mampu memberikan informasi dan sosial media untuk hiburan (Darwin, 2023). Adanya perkembangan teknologi tersebut tentu saja akan mempermudah kita mendapatkan informasi dalam waktu yang singkat. Namun, dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi tentu saja membuat khawatir karena bisa berdampak negatif bagi generasi muda khususnya pada usia anak sekolah (Syifa et al., 2019). Dewasa ini, anak-anak usia sekolah sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya untuk menunjang proses belajar mengajarnya. Kondisi tersebut tidak hanya membantu dalam proses belajar mengajar tetapi dapat menyebabkan kecanduan menggunakan *gadget* untuk hal lain yang kurang bermanfaat.

Ketika anak terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget*, anak seringkali lupa bahwa dirinya memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Perilaku adiksi merupakan perilaku ketergantungan pada kemajuan teknologi modern yang memiliki pengaruh besar terhadap anak usia sekolah, sedangkan adiksi *gadget* merupakan penggunaan *gadget* yang berlebihan (Mirza, 2021). Adiksi *gadget* sering ditandai dengan gejala-gejala seperti ketertarikan pada suatu objek di dalam *gadget*, penggunaan *gadget* dalam waktu yang

berlebihan, dan ketika menggunakan *gadget* seseorang tidak akan memperhatikan dampak fisik dan psikologi ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan (Abdel et al., 2019). Penggunaan *gadget* yang berlebihan itu tampak dari hasil survei yang terus mengalami peningkatan secara signifikan dari tahun ke tahun.

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyebutkan bahwa survei yang dilakukan terkait “Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Dalam *Gadget* 2023”, pengguna internet dalam *gadget* di dunia tahun 2023 mencapai 5 miliar dengan China peringkat pertama sebanyak 1,05 miliar jiwa, India sebanyak 692 juta jiwa, Amerika Serikat sebanyak 311,3 juta jiwa, dan Indonesia sebanyak 215 juta jiwa tersebar di berbagai daerah dengan peringkat pertama di pulau Jawa sebanyak 81,83% pengguna, Bali 80,88% pengguna, dan Sulawesi 73,59% pengguna. Survei tersebut juga dikelompokkan berdasarkan usia yaitu usia 5-12 sebanyak 62,43%, 13-18 sebanyak 98,20%, usia 19-34 sebanyak 97,17%, usia 35-54 sebanyak 84,04%, dan usia >55 sebanyak 47,62% (APJII, 2023). Hasil survei tersebut tentu akan berdampak bagi pengguna *gadget* di Indonesia.

Tentu saja dalam penggunaan *gadget* akan memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari. Dampak positif yang akan ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* akan mempermudah dalam proses belajar dengan menjelajahi terkait materi pembelajaran melalui *gadget* dengan mengakses aplikasi seperti youtube dan google sebagai media pembelajaran, sebagai media penyebaran informasi, dan sebagai sarana mengembangkan keterampilan anak dalam mengoperasikan teknologi

(Mustakim et al., 2023). Orang tua memberikan *gadget* pada anaknya untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi yang ada, maka dampak positif yang terjadi yaitu dapat mempermudah anak dalam berkomunikasi dengan orang tua atau teman sebayanya (Danisa, 2022). Namun dengan adanya dampak positif tersebut, orang tua lupa ketika memberikan *gadget* pada anaknya akan memberikan dampak negatif dalam berbagai aspek.

Penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Penggunaan *gadget* akan berdampak pada kurangnya interaksi dengan orang dan lingkungan sekitar dan berpengaruh terhadap menurunnya minat belajar dan prestasi anak karena anak sering memanfaatkan penggunaan *gadget* untuk bermain *game* daripada membantu untuk proses pembelajaran sehingga anak menjadi malas (Yuhendra et al., 2021). Semakin tinggi minat seseorang pada hal-hal yang berpotensi membuatnya kecanduan, semakin kurang minatnya terhadap pembelajaran (Fahrizal & Faiga, 2021). Selain itu dampak negatif yang akan terjadi yaitu dalam aspek kognitif seperti kurangnya kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, perkembangan pribadi sosial, dan menyebabkan masalah perkembangan emosional yang terjadi pada anak jika anak dibatasi ketika menggunakan *gadget* (Liza et al., 2023). Penggunaan *gadget* berlebih tanpa memperhatikan waktu penggunaan juga berdampak pada aspek fisik, hal itu terjadi ketika anak menggunakan *gadget* terus-menerus maka anak akan melakukan aktivitas fisik yang lebih sedikit sehingga dapat menyebabkan obesitas pada anak (Almaqawi & Albarqi, 2022). Penggunaan *gadget* juga dapat meningkatkan kewaspadaan seseorang yang seharusnya tertidur pada

malam hari tetapi yang terjadi yaitu seseorang akan selalu menunda waktu tidurnya untuk menggunakan *gadget* sehingga dapat mengurangi jumlah waktu tidur (Hegde et al., 2020). Banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari adiksi *gadget* sangat memerlukan upaya sekaligus peran dari orang tua dan guru sebagai pencegahan terjadinya adiksi *gadget*.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pencegahan adiksi *gadget*, peran tersebut diantaranya yaitu orang tua yang mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dan mendidik anak untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan usianya. Selain itu orang tua memiliki peran dalam pengawasan dengan cara orang tua mengawasi waktu yang digunakan anak ketika menggunakan *gadget* tidak berlebihan dan mengawasi anak dalam membuka fitur yang ada di dalam *gadget*. Peran lain orang tua yaitu komunikasi, komunikasi merupakan upaya orang tua untuk mencegah untuk terjadinya adiksi *gadget* dengan cara menjaga komunikasi terbuka dengan anak-anaknya (Nurhidayah et al., 2021). Selain peran orang tua, peran seorang guru juga sangat dibutuhkan dalam mencegah terjadinya adiksi *gadget* karena ketika anak sedang bersekolah, guru berperan sebagai orang tua.

Guru memiliki peran penting dalam mencegah terjadinya adiksi *gadget*. Peran tersebut mulai dari guru yang menjadi wali kelas dengan melakukan hal yang dapat mencegah terjadinya adiksi *gadget* dengan menyampaikan informasi tentang cara menggunakan *gadget* yang benar dan juga dampaknya, kemudian berlanjut ke guru bimbingan dan konseling yang dapat mendukung pengembangan diri siswa dan memberikan

konseling jika anak sudah mengalami masalah adiksi *gadget* (Batubara et al., 2022). Selain itu juga guru dapat membantu orang tua dalam mendidik sikap dan sifat anak sehingga mampu menghadapi perkembangan teknologi tanpa adanya adiksi *gadget* dengan cara menumbuhkan karakter yang berkualitas (Destiawati et al., 2021) .

Upaya guru dalam mendidik dan melakukan proses pembelajaran tentu saja tertuang dalam dalil Al-Qur'an. Salah satu ayat yang menjelaskan pentingnya mendidik anak adalah QS Al-Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ

Artinya:

“ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

Kandungan dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa perintah untuk melakukan proses pembelajaran. Kata "iqra" atau instruksi untuk membaca, dalam serangkaian ayat di atas, muncul dua kali yaitu di dalam ayat 1 dan ayat 3. Instruksi pertama bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu yang belum diketahui, sementara instruksi kedua adalah untuk menyampaikan pengetahuan kepada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar dan mengajar, diperlukan usaha maksimal dan kerja sama dari pihak orang tua dan guru dalam mendidik anak untuk menghadapi perkembangan teknologi tanpa adanya adiksi (Wakka, 2020).

Hasil dari penelitian terkait persepsi guru terhadap dampak penggunaan *gadget* dikategorikan menjadi dua persepsi yaitu persepsi

positif dan persepsi negatif. Persepsi positif yaitu penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kreativitas, meningkatkan rasa ingin tahu dan memudahkan dalam berkomunikasi sedangkan persepsi negatif dari penggunaan *gadget* yaitu menyebabkan adiksi, dapat mempengaruhi cara berbahasa anak, dan mempengaruhi karakter, dan perilaku anak (Elda et al., 2018). Maka dari itu, dengan adanya dampak tersebut guru berperan dalam memberikan pembelajaran terkait penggunaan *gadget* yang tepat agar *gadget* hanya digunakan seperlunya saja dan diharapkan murid mempercayakan *gadget* nya kepada guru selama proses pembelajaran di sekolah agar tidak mengganggu konsentrasi.

Fenomena permasalahan di atas menunjukkan bahwa sekarang usia anak sekolah yang sudah terbiasa menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* juga didukung dengan wilayah yang ditempatinya, seperti wilayah Godean Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah dilakukan penelitian berupa wilayah perbatasan desa dan kota sehingga memungkinkan peningkatan pengguna *gadget* karena dipengaruhi oleh gaya hidup dan tekanan sosial yang mengharuskan menggunakan *gadget* untuk mempermudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Penggunaan *gadget* pada usia anak sekolah tentu dapat menimbulkan persepsi dari setiap guru yang membimbing siswa nya selama berada di sekolah. Persepsi tersebut muncul karena penggunaan *gadget* dapat berdampak dalam berbagai aspek positif maupun negatif bagi siswa. Peneliti menemukan dari beberapa penelitian terdahulu terdapat beberapa penjelasan terkait persepsi guru terhadap penggunaan *gadget* yaitu guru

setuju dengan diberikannya *gadget* pada siswa karena dapat memudahkannya dalam proses belajar terutama saat di sekolah. Namun ada juga persepsi guru yang tidak setuju terhadap penggunaan *gadget* karena dianggap ketika anak diberikan *gadget* terutama di sekolah akan mengganggu konsentrasi anak ketika belajar di sekolah karena *gadget* tersebut digunakan bukan di waktu istirahat dan kebanyakan menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* bukan untuk mencari materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai bagaimana “Gambaran Persepsi Guru Terhadap Fenomena Adiksi *Gadget* Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Proses Tumbuh Kembang”

B. Rumusan Masalah

Perkembangan zaman menyebabkan perubahan yang sangat relevan dengan adanya alat komunikasi yang canggih yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan alat komunikasi canggih yang diproduksi oleh manusia dengan memiliki banyak aplikasi yang mampu memberikan informasi dan sosial media untuk hiburan. Adanya perkembangan teknologi tersebut tentu saja akan mempermudah kita mendapatkan informasi dalam waktu yang singkat. Namun, dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi tentu saja membuat khawatir karena bisa berdampak negatif bagi generasi muda khususnya pada usia anak sekolah. Kondisi tersebut tidak hanya membantu dalam proses belajar mengajar tetapi dapat menyebabkan kecanduan menggunakan *gadget* untuk hal lain yang kurang bermanfaat. Ketika anak terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget*, anak seringkali lupa bahwa dirinya memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu belajar dan bersosialisasi

dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut sangat membutuhkan peran guru dalam membantu orang tua mencegah terjadinya adiksi *gadget* dengan memberikan pengajaran terkait penggunaan *gadget* yang tepat di sekolah dan di rumah serta dampak yang akan terjadi pada anak. Hal tersebut dapat menimbulkan persepsi bagi setiap guru antara setuju dan tidak setuju terkait penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait gambaran persepsi guru terhadap fenomena adiksi *gadget* pada siswa sekolah dasar dalam proses tumbuh kembang. Persepsi guru terhadap adiksi *gadget* dianggap sangat penting karena bisa menentukan keberhasilan membentuk karakter dan tumbuh kembang seorang anak karena guru merupakan seorang pendidik yang mampu mendidik anak agar tidak mengalami adiksi *gadget*. Sehingga muncul pertanyaan dari peneliti yaitu: Bagaimana Gambaran Persepsi Guru Terhadap Fenomena Adiksi *Gadget* Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Proses Tumbuh Kembang?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menggali persepsi guru terhadap fenomena adiksi *gadget* pada siswa sekolah dasar dalam proses tumbuh kembang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan informasi bagi masyarakat khususnya orang tua terkait pentingnya

melakukan pengawasan *gadget* pada anak dirumah sebagai pencegahan terjadinya adiksi *gadget*.

2. Bagi Partisipan

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai pendidikan dini di sekolah yang dilakukan oleh staf pengajar dalam membimbing terkait penggunaan *gadget* yang tepat bagi usia anak sekolah sebagai pencegahan terjadinya adiksi *gadget*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk menambah informasi dan gambaran untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti terkait gambaran persepsi guru terhadap fenomena adiksi *gadget* pada siswa sekolah dasar dalam proses tumbuh kembang.

4. Bagi Keperawatan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi upaya pencegahan adiksi *gadget* dengan mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* berlebih dan menambahkan pengetahuan terkait penggunaan *gadget* yang baik bagi kesehatan fisik maupun psikologis.

E. Penelitian Terkait

1. Seselia Elda, Desni Yuniarni, Lukmanulhakim. 2018. Persepsi Guru Terhadap Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Se kecamatan Pontianak Tenggara.

Jenis penelitian kuantitatif dengan jenis deskriptif. Sampel menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yaitu sebanyak 40 orang guru TK di Kecamatan Pontianak Tenggara. Teknik

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa persepsi guru terhadap penggunaan gawai pada anak usia 5-6 tahun dikategorikan menjadi dua yaitu persepsi negatif dan positif. Persepsi positif yaitu gawai dapat meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan motorik, dan membantu dalam berkomunikasi. Sedangkan persepsi negatif gawai menyebabkan adiksi, menurunkan kemampuan bahasa, dan menurunkan konsentrasi (Elda et al., 2018).

Persamaannya dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu sama-sama meneliti terkait persepsi guru terhadap penggunaan *gadget* dan hasil dari penelitian terdapat dampak dari *gadget*.

Perbedaannya penelitian Seselia menggunakan penelitian kuantitatif, partisipan guru TK, dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan berupa penelitian kualitatif, partisipan guru SD, dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam. Hasil dalam penelitian yang telah dilakukan tidak hanya persepsi terkait dampak yang ditimbulkan dari *gadget*, tetapi ada kebijakan penggunaan *gadget* di sekolah.

2. Agung Rimba Kurniawan, Faizal Chan, M. Sargandi, Stevie Yolanda, Resty Karomah, Wuri Setianingtyas, Sintia Irani. 2019. Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan *Gadget* Di Sekolah Dasar.

Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 13/I Rengas Condong. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik

analisis data deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pemerintah membuat larangan kebijakan penggunaan *gadget* karena terdapat persepsi guru ketika anak menggunakan *gadget* di sekolah yaitu selain dapat membantu dalam proses belajar tetapi lebih banyak berdampak negatif karena *gadget* digunakan tidak di waktu yang tepat sehingga membuat anak tidak berkonsentrasi saat belajar (Kurniawan et al., 2019).

Persamaan hasil penelitian ini menjelaskan mengenai dampak kebijakan penggunaan *gadget* dan dampak ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Selain itu jenis penelitiannya sama menggunakan kualitatif, menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *purposive sampling*, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, partisipan guru SD.

Perbedaannya berupa tujuan penelitian Kurniawan yaitu hanya mengetahui dampak kebijakan penggunaan *gadget* di sekolah dasar serta bagaimana penerapannya. Sedangkan tujuan penelitian yang peneliti lakukan yaitu tidak hanya terkait dampak tetapi untuk menggali persepsi guru terhadap fenomena adiksi *gadget* pada siswa sekolah dasar dalam proses tumbuh kembang.

3. Zarina Mohd Zain, Fatin Nur Najidah Jasmani, Nurul Hadirah Haris and Suzei Mat Nurudin. 2022. *Gadgets and Their Impact on Child Development*.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua, pengasuh, dan guru

anak usia 10 hingga 14 tahun. Analisis data menggunakan analisis tematik. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi kesehatan, kehidupan sosial, perkembangan bicara, dan keterampilan kognitif. Maka dari itu peran bagi orang tua, pengasuh, dan bahkan guru untuk mengurangi adiksi *gadget* pada anak dengan membatasi *screen time* atau mendaftarkan mereka di kelas tambahan agar mereka dapat melakukan aktivitas sosial lainnya. Hal ini dapat meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Zain et al., 2022).

Persamaannya melakukan penelitian terkait persepsi penggunaan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak, jenis penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara.

Perbedaannya partisipan penelitian Zain yaitu orang tua, pengasuh, dan guru SD. Sedangkan partisipan penelitian yang peneliti lakukan hanya mencari terkait persepsi dari guru SD yang mengajar siswa saat di sekolah. Hasil dari penelitiannya pun ada perbedaan, tidak hanya dampak yang ditimbulkan dari *gadget* tetapi ada berupa kebijakan penggunaan *gadget* saat di sekolah yang mempengaruhi persepsi guru.