

GAMBARAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH KELAS 5 DAN 6 SEKOLAH DASAR

¹Stephanie Narulita Tampubolon, ¹Ethic Palupi*, ¹Indah Prawesti,

¹Ignasia Yunita Sari

¹STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Email: ethic@stikesbethesda.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang : Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Jumlah penggunaan gadget di Indonesia sudah tinggi. Data statistik telekomunikasi Indonesia, pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018. Tujuan : Mengetahui gambaran penggunaan gadget pada anak usia sekolah kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar Negeri Kaliajir Berbah Sleman Yogyakarta. Metode Penelitian : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 50 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan total sampling. Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah lembar kuesioner Penggunaan Gadget yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Analisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil : Hasil penelitian tentang gambaran penggunaan gadget dengan jumlah responden sebanyak 50 orang. Karakteristik responden berdasarkan usianya paling banyak adalah usia 11 tahun dengan jumlah 31 responden (62,0%). Berdasarkan jenis kelamin yaitu perempuan 31 responden (62,0%). Responden yang memiliki penggunaan gadget terbanyak yaitu tidak sering dengan 32 responden (64%). Kesimpulan : Gambaran Penggunaan Gadget pada siswa-siswi kelas 5 dan 6 sebagian besar memiliki penggunaan gadget tidak sering. Saran : Bagi peneliti lainnya diharapkan dapat mengkaji faktor-faktor yang lain bagi anak sekolah dalam penggunaan gadget

Kata Kunci : gadget; anak; sekolah

ABSTRACT

Background : Gadgets are electronic devices that are used to make human work easier. The number of gadget users in Indonesia is already high. Indonesian telecommunications statistical data, internet users aged 5 years and over increased from 25,84% to 50,92% in 2018. Objective : Knowing the description of the use of gadgets in school age children in grades 5 and 6 at the Kaliajir State Elementary School, Berbah, Sleman, Yogyakarta in 2024. Method : This research is quantitative research with a descriptive method. The population in this study amounted to 50 respondents. The sampling technique in this study was total sampling. In this research, the measuring tool used was a Gadget Use questionnaire sheet which consisted of 5 statement items. Analysis uses descriptive analysis. Result : The results of the research on the description of gadget use with the number of respondents as many as 50 people. The characteristics based on their age were mostly 11 years old with a total of 31 respondents (62%). Based on gender, with female gender was greater, namely 31 respondents (62%). The respondents who used the most gadgets were never with 32 respondents (64%). Conclusion : Description of gadget use among students in grades 5 and 6, most of whom use gadgets infrequently. Suggestion : It is hoped that other researchers can examine other factors for school children in using gadgets.

Keywords : Gadgets; children; school

PENDAHULUAN

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memiliki kegunaan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hampir setiap orang-orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget. Salah satu contoh gadget yang populer dikalangan masyarakat adalah handphone (Rahmawati, 2020). Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25.84% menjadi 50,92% pada tahun 2018. Jenis aplikasi yang sering dipakai anak usia sekolah yaitu YouTube 98%, dan game online 50% (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015)

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Juli 2023 dengan mewawancarai Kepala Sekolah salah satu SD di wilayah Yogyakarta. Untuk penggunaan *gadget* hanya diperbolehkan untuk kelas 5 dan 6 Pada saat jam istirahat, siswa-siswi kelas 5 dan 6 tidak bermain dengan teman sebayanya. Mereka bermain dengan *handphone* mereka masing-masing. Sesuai dari uraian tersebut peneliti melakukan penelitian tentang Gambaran penggunaan *gadget* pada anak sekolah kelas 5 dan 6 di salah satu SD di wilayah Berbah Sleman Yogyakarta tahun 2024 untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* pada anak sekolah termasuk dalam penggunaan sering, kadang, atau tidak sering di sekolah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 50 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *total sampling*. Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah lembar kuesioner Penggunaan Gadget yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Analisis menggunakan analisis deskriptif, dengan memberikan informed consent pada responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik responden yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah usia, jenis kelamin.

No	Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Usia			
1.	10 Tahun	1	2,0
2.	11 Tahun	31	62,0
3.	12 Tahun	16	32,0
4.	13 Tahun	2	4,0
	Jumlah	50	100
Jenis Kelamin			
1.	Laki-Laki	19	38,0
2.	Perempuan	31	62,0
	Jumlah	50	100,0

Sumber : Data terolah 2024

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik responden dalam penelitian ini yang berdasarkan usianya yang paling banyak adalah usia 11 tahun dengan jumlah 31 responden dengan persentase (62,0%), sedangkan berdasarkan usia yang paling sedikit adalah 10 tahun dengan jumlah 1 responden dengan persentase (2,0%). Berdasarkan pada jenis kelamin perempuan terbanyak 31 responden dengan persentase (62,0%), dan paling sedikit laki-laki dengan 19 responden dengan persentase (38,0%).

2. Analisis Univariat

Tabel 2. Analisis univariat pada penelitian ini adalah tentang penggunaan Gadget.

No	Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> Sering	18	36%
2.	Penggunaan <i>Gadget</i> Tidak Sering	32	64%

Sumber : Data terolah 2024

Tabel 2 didapatkan hasil penggunaan *gadget* sering sebanyak 18 siswa (36%) dan yang penggunaan *gadget* tidak sering sebanyak 32 siswa (64%)

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Hasil karakteristik responden dalam penelitian ini yang berdasarkan usianya yang paling banyak adalah usia 11 tahun dengan jumlah 31 responden dengan persentase (62,0%), sedangkan berdasarkan usia yang paling sedikit adalah 10 tahun dengan jumlah 1 responden dengan persentase (2,0%). Anak-anak usia tersebut adalah anak-anak yang sedang berada pada masa akhir anak-anak dan menuju pada usia remaja yang nantinya akan semakin berkembang dengan lebih pesat dan kompleks lagi baik dari sisi fisik maupun kemampuan psikologisnya (Juwita dan Ernawati, 2022).

b. Jenis Kelamin

Hasil karakteristik responden berdasarkan pada jenis kelamin perempuan terbanyak 31 responden dengan persentase (62,0%), dan paling sedikit laki-laki dengan 19 responden dengan persentase (38%). Pria menggunakan internet untuk hiburan dan mengurangi stres, sedangkan wanita cenderung menggunakan internet untuk mencari tugas dan informasi tertentu (Rahmawati, et.al. (2021). Akan tetapi dengan adanya gadget anak-anak perempuan sekarang lebih suka untuk mengikuti idolanya dengan berjoget di tik tok atau berdandan mengikuti

gaya orang yang disukainya. Hal tersebut tentu dapat menjadi permasalahan karena apabila berlebihan dapat berpengaruh pada kondisi mentalnya. Begipula pada anak laki-laki yang lebih banyak duduk dan bermain game sehingga kurang aktivitas fisiknya akan dapat berpengaruh pada penurunan kondisi secara keseluruhan (Wulandari, et.al., 2021).

c. Penggunaan *Gadget*

Hasil karakteristik responden berdasarkan responden yang memiliki penggunaan *gadget* sering berjumlah 18 orang sebanyak 36,0% dan responden yang memiliki penggunaan *gadget* tidak sering berjumlah 32 responden sebanyak 64,0%. Penggunaan gadget sudah merupakan hal yang lumrah dan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Tak terkecuali pada anak-anak usia sekolah dasar, yang mana sudah sering ditemui anak-anak usia sekolah yang asyik bermain gadget dimanapun. Gadget memang merupakan alat yang memiliki banyak keunggulan dan manfaat apabila penggunaanya sesuai dengan kebutuhan dan usia. Akan tetapi, selain imbas positif, terdapat pula hal negatif dari penggunaan gadget pada anak-anak yang tanpa disertai batasan dan pengawasan. Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia sekolah dapat menyebabkan terjadinya kecanduan yang menimbulkan dampak bagi perkembangan fisik maupun psikososial anak (Rahmawati, et al., 2021). Dari hasil penelitian terlihat anak-anak kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar Negeri Kaliagir Berbah Sleman Yogyakarta untuk penggunaan gadget lebih sering membuka media sosial (*Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter*), dan bermain game online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil karakteristik responden berdasarkan usianya yang paling banyak adalah usia 11 tahun dengan jumlah 31 responden (62,0%). Untuk karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin paling banyak adalah perempuan sebanyak 31 responden (62,0%). Hasil untuk penggunaan aplikasi pada gadget, aplikasi yang sering digunakan adalah media sosial (*Whatsapp, Instagram, Facebook, Tiktok, Twitter*) dengan jumlah 27 responden (54,0%). Aplikasi yang sering digunakan selanjutnya adalah game online dengan jumlah 17 responden

(34,0%). Penggunaan gadget pada anak sekolah kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar Negeri Kaliagir yang paling banyak adalah penggunaan gadget tidak sering dengan jumlah 32 responden (64,0%).

Disarankan kepada peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengkaji faktor-faktor (faktor lingkungan, budaya, pola asuh, dan sosial) yang lain bagi anak sekolah dalam penggunaan gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pada responden yang berkenan menjadi responden, serta STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Juwita, & Ernawati, R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research: Vol. 3, Issue 2*.
- Rahmawati, N., Herlina, Y., Hasneli, N., Fakultas, K., & Universitas, R. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *JKEP*, 6(1), 134–144.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam* (Vol. 3, Issue 1).
- Manumpil, B., Ismanto, A.Y., dan Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan: (Vol. 3, Issue 2)*.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>