

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan platform media digital mengalami kemajuan yang sangat pesat. Sebagaimana Duggal (2023) mengatakan bahwa teknologi pada saat ini berkembang dengan cepat, sehingga memungkinkan terjadi perubahan dan kemajuan yang lebih cepat. Salah satu perkembangan teknologi saat ini hadir sebuah alat elektronik yang dikenal dengan sebutan *gadget*. Penggunaan *gadget* sendiri terus mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Pada riset yang dilakukan oleh Kemp, Simon (2023) menyatakan bahwa populasi manusia secara global sampai dengan bulan Januari 2023 sebanyak 8,01 miliar dengan penggunaan *gadget* (ponsel) sebanyak 5,44 miliar atau setara dengan 68 persen dari keseluruhan populasi manusia secara global. Pada riset ini juga ditemukan bahwa penggunaan ponsel mengalami peningkatan sebanyak 3 persen selama tiga tahun terakhir dengan meningkatnya penggunaan ponsel sebanyak 168 juta pengguna baru dalam 12 bulan terakhir.

Seiring dengan perkembangan teknologi ini juga membuat negara Indonesia mengalami kemajuan teknologi yang sangat signifikan. Sebagaimana Riyanto (2023) memaparkan bahwa Indonesia menjalani pertumbuhan yang signifikan dalam pemakaian teknologi digital. Berdasarkan data yang dilaporkan oleh Kemp, Simon (2023) juga memberikan gambaran tentang perkembangan teknologi negara-negara di dunia, salah satunya Indonesia. Jumlah populasi manusia sebanyak 276,4 juta dengan jumlah pengguna *gadget* (ponsel) yang terhubung sebanyak 353,8 juta sampai dengan bulan Januari 2023. Sehingga penggunaan *gadget* (ponsel) 128% lebih banyak dari populasi yang ada di Indonesia. Besar kemungkinan bahwa satu individu bisa memiliki dua atau bahkan lebih perangkat mobile yang digunakan. Kemudian, dari data tersebut juga menempatkan negara Indonesia menjadi negara dengan posisi keempat sebagai pengguna aktif ponsel atau *gadget* (*smartphone*) setelah negara Cina yang pertama, lalu India dan setelah itu Amerika (Sari, dkk., 2020). Dengan

perkembangan pemakaian teknologi dan platform digital yang sangat signifikan ini, tentu perlu adanya penggunaan yang sangat bijak.

Kemajuan penggunaan teknologi digital yang sangat maju dan perlu penggunaan yang bijak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* sendiri merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang mendefinisikan sebagai alat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki beragam fungsi khusus (Osland Cvano dalam Anggraeni & Hendrizal, 2018). Sependapat dengan itu, Neno (2023) juga menyebutkan bahwa *gadget* ialah sebuah perangkat elektronik yang sangat praktis dalam penggunaannya untuk mempermudah suatu pekerjaan, sebagai alat komunikasi dan juga menjadi media hiburan. *Gadget* sendiri mengalami banyak kemajuan karena lebih canggih dari waktu ke waktu. Dengan kemajuan *gadget* ini, mengubah cara kita dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar sampai belahan dunia terasa sangatlah mudah. *Gadget* yang biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya ada telepon pintar atau *smartphone* dan juga *notebook* (Pudyastuti & Kariyadi, 2023).

Penggunaan *gadget* biasa digunakan pada semua kalangan masyarakat. Penggunaan *gadget* ini dilakukan tidak hanya oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan remaja hingga kalangan anak-anak dan bahkan lebih memprihatinkan lagi *gadget* ini juga sudah diberikan untuk balita. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023) menyebutkan penggunaan *gadget* di era globalisasi hampir semua lapisan masyarakat memiliki *gadget* mulai dari kalangan usia dewasa dan lanjut usia (usia lebih dari 60 ke atas), kalangan remaja (12-21 tahun), anak-anak (usia 7-11 tahun) dan bahkan lebih mengkhawatirkan lagi *gadget* tidak asing bagi anak berusia 3-6 tahun. Adapun hasil survey yang dilakukan oleh *Healthy Children* ditemukan bahwa 92,2% anak yang berusia satu tahun sudah dikenalkan dan terbiasa menggunakan *gadget* serta menonton televisi oleh orang tua mereka, dan bahkan beberapa orang tua juga telah mulai memperkenalkan sejak anak berusia empat bulan (Widiyarti dalam Widiastuti & Duryati, 2019).

Jika tidak ada pengawasan dari orang tua tentu akan memberikan banyak sekali dampak yang terjadi. Sebagaimana pendapat Maola dan Triana (2021) mengungkapkan bahwa bagi anak-anak yang menggunakan *gadget* pada usia

sekitar 6-12 tahun bisa memiliki dampak positif dan negatif, namun sangat disayangkan lebih banyak dampak negatifnya. Penggunaan *gadget* pada anak sendiri memang seringkali memberikan dampak negatif dibandingkan dampak positif. Diperkuat oleh pendapat Subarkah (2019) bahwa banyak dampak negatif yang terjadi seperti mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, meningkatnya tindakan kejahatan, mempengaruhi perilaku anak, mengurangi kemampuan konsentrasi pada dunia nyata serta mengganggu fungsi otak anak dan membuat anak ketergantungan pada *gadget*. Banyak anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam, hal ini disebabkan karena penggunaan *gadget* memiliki potensi kecanduan untuk anak-anak jika terus-menerus menggunakan aplikasi di dalam *gadget* tersebut (Indriyani, 2018). Dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikolog anak cenderung mudah marah, sering menunjukkan sikap membangkang, meniru tingkah laku dalam *gadget* dan sering berbicara sendiri, tidak disiplin, malas untuk beribadah dan waktu untuk belajar berkurang karena sering menggunakan *gadget* tersebut (Syifa, dkk., 2019). Tidak hanya itu, dampak negatif lain yang terjadi adanya penurunan aktivitas dalam bersosialisasi atau bermain dengan teman sebaya dan berkurangnya dalam aktivitas fisik, hingga lupa terhadap lingkungan sekitar (Rini, dkk., 2021).

Selain dampak negatif yang terlihat dari penggunaan *gadget*, ada juga dampak positif yang dapat dirasakan dari penggunaan *gadget* ini sendiri. Penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan anak, media edukasi, melatih dan mengembangkan kreativitas anak. Dampak positif lainnya yaitu pengenalan teknologi kepada anak sebagaimana pendapat Zaini (2019) menyatakan bahwa tingginya penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun dikarenakan sebagai bentuk pengenalan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan *gadget* memudahkan anak dalam berkomunikasi dan memperluas jaringan pertemanan (Ariston & Frahasini, 2018). Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu sebagai hiburan agar anak tidak rewel. Salah satunya ada orang tua saat ini yang mengandalkan *gadget* untuk mengakses YouTube sebagai cara untuk menenangkan anaknya yang rewel (Susilo, 2022).

Tentu penggunaan *gadget* pada anak khususnya usia sekolah dasar (6-12 tahun) memberikan berbagai macam persepsi bagi orang tua sendiri. Adapun

persepsi secara terminologi seperti yang disampaikan Asrori (2020) dapat diartikan sebagai respons langsung atau cara pandang seseorang atas pengalaman yang dialami melalui indra mereka. Pendapat lain menjelaskan bahwa persepsi adalah sebuah tahapan yang diawali oleh proses pengindraan dimana individu menerima stimulus melalui indra tersebut (proses sensorik), kemudian stimulus ini diolah dalam proses selanjutnya sehingga menghasilkan sebuah respon yang telah terintegrasi oleh individu tersebut (Walgito dalam Saleh, 2018). Dengan begitu, orang tua yang melihat dan merasakan penggunaan *gadget* bagi anak akan memberikan berbagai persepsi atau respon yang tentunya berbeda setiap individu orang tua tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zikrillah (2018) menemukan bahwa pemahaman orang tua tentang penggunaan *gadget* dikalangan remaja bisa baik dan buruk tergantung bagaimana remaja tersebut menggunakan *gadget*, sehingga ditemukan persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* bagi remaja ini memiliki dampak positif dan negatif bagi kalangan remaja. Oleh sebab itu, upaya yang dilakukan orang tua dalam penggunaan *gadget* bagi remaja diantaranya memberikan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget*; memberikan pengawasan saat penggunaan *gadget*; memberikan aturan penggunaan *gadget* dan memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Cahyana (2023) ditemukan bahwa terdapat persepsi positif dan negatif dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak. Dampak persepsi positif dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak ini cenderung mendukung penggunaan *gadget* bagi anak dengan bijak dan bermanfaat karena penggunaan *gadget* sendiri merupakan hal yang cukup penting. Adapun orang tua yang memiliki persepsi negatif akan penggunaan *gadget* cenderung menganggap penggunaan *gadget* tidaklah perlu dan tidak bermanfaat karena anak sering menyalahgunakan penggunaan *gadget*, bahkan ada orang tua yang menyatakan ketidak sukannya terhadap penggunaan *gadget* bagi anak karena akan merugikan anak sehingga tidak memberikan *gadget* untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Islam El-Akhyar menemukan bahwa banyak siswa dan siswi yang sering menggunakan *gadget* khususnya handphone. Hal tersebut dilihat dari banyaknya orang tua yang

meminta saran dan bantuan kepada guru wali kelas saat kegiatan parenting untuk mengingatkan anaknya agar tidak bermain *gadget* atau handphone secara terus menerus. Adapun penggunaan *gadget* yang sering dilakukan oleh siswa di sekolah tersebut untuk bermain *game*, menonton YouTube untuk belajar dan hiburan serta aplikasi lain yang tentunya memberikan banyak dampak positif serta dampak negatif bagi siswa jika tidak ada batasan atau aturan pada saat penggunaan *gadget* itu sendiri. Anak-anak yang menggunakan *gadget* tanpa adanya aturan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu mereka dengan *gadget* dibandingkan dengan belajar.

Umumnya, anak-anak yang tidak memiliki perencanaan belajar atau *self regulated learning* akan menghabiskan waktu luang mereka untuk berselancar dalam *gadget* tersebut. Namun, bagi anak yang memiliki perencanaan belajar yang teratur atau menerapkan *self regulated learning* akan menggunakan *gadget* dengan sangat bijak. Untuk itu perlu penggunaan *gadget* yang bijak, lebih terarah dan teratur bagi anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar. Pada penelitian yang dilakukan oleh Assakinah, dkk (2022) ditemukan hasil bahwa siswa yang memiliki regulasi diri dalam belajar akan menentukan tujuan dan menerapkan strategi khusus serta konsisten dalam kegiatan belajarnya. Kemampuan *self regulated learning* dianggap penting dalam proses pembelajaran karena siswa akan bisa mengendalikan diri mereka sendiri, mengenali sejauh mana pemahaman mereka dan menentukan langkah yang harus mereka ambil untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Perlu penggunaan *gadget* yang bijak, lebih terarah dan teratur bagi anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar. Sebagaimana Ragvan (2022) berpendapat bahwa *self regulated learning* erat kaitannya dengan sekolah, dimana anak terlibat aktif dalam mengubah proses belajar mereka sendiri dengan dorongan yang sangat antusias untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dan mengetahui pengetahuan yang lebih banyak lagi. Kemampuan belajar mandiri bagi siswa dan siswi sekolah dasar tidak bisa cepat diterapkan, perlu adanya bimbingan dari guru di sekolah dan juga orang tua di rumah (Koro dkk., 2017). Sehingga salah satu cara yang dapat mendukung siswa dan siswi mampu belajar mandiri dengan cara meningkatkan *self regulated learning* dalam diri siswa dan

siswi tersebut. Apabila siswa yang memiliki kemampuan regulasi diri efektif, maka siswa akan mampu dengan mandiri mengelola serta mengatur dalam melaksanakan tugas akademiknya sendiri. Siswa yang mampu mengendalikan dirinya dalam proses belajar, maka cenderung akan mengurangi kebiasaan menunda-nunda pelaksanaan tugas akademiknya (Mujirohawati dan Khoirunnisa, 2022). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Rahmawati (2023) menyimpulkan bahwa kemampuan *self regulated learning* dalam pembelajaran merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki bagi setiap siswa, yang apabila siswa tersebut mampu mengelola dirinya dengan baik dalam proses belajar, maka hal tersebut akan mencegah diri mereka dari masalah-masalah seperti menyontek dan lain sebagainya. Selain itu juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa yang nantinya akan meningkat jika memiliki kemampuan *self regulated learning*.

Berdasarkan kenyataan yang telah disampaikan dan dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan *gadget* banyak digunakan oleh masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, (2) banyak dampak negatif dan positif yang dirasakan dari penggunaan *gadget* untuk anak-anak, (3) ada perbedaan persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* bagi anak, (4) anak yang memiliki perencanaan belajar atau *self regulated learning* akan menggunakan *gadget* dengan sangat bijak dan sebaliknya, jika anak tidak memiliki perencanaan belajar atau *self regulated learning* akan terus menghabiskan waktunya bermain *gadget*.

Pada penelitian terdahulu, sudah ada beberapa penelitian yang mengkaji mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak. Namun belum ditemukan penelitian yang mengkaji mengenai hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning (SRL)* siswa khususnya sekolah dasar. Sehingga pada penelitian ini akan meneliti lebih lanjut bagaimana hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning (SRL)* siswa. Sehingga pada penelitian ini metode korelasional akan diterapkan untuk memecahkan masalah tersebut di SD Islam El-Akhyar dan melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Persepsi Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* terhadap *Self Regulated Learning (SRL)* Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan dan fokus pada sasaran, maka diperlukan batasan ruang lingkup masalah. Adapun batasan penelitian dibatasi pada persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa. Rumusan masalahnya ialah “Apakah terdapat hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa?”. Dan untuk menjawab rumusan permasalahan tersebut, dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian.

1. Bagaimana persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada siswa?
2. Bagaimana *self regulated learning* siswa yang menggunakan *gadget*?
3. Apakah terdapat hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, batasan dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada siswa.
2. Mengukur *self regulated learning* siswa yang menggunakan *gadget*.
3. Memverifikasi apakah terdapat hubungan antara persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, batasan dan rumusan masalah serta tujuan penelitian di atas, diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat secara teoritis dan praktis untuk orang tua, guru, siswa dan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat berkontribusi terhadap bidang pendidikan terkait persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* yang efektif dan memberikan informasi terkait *self regulated learning* siswa, serta memberikan pengetahuan baru mengenai hubungan antara persepsi orang tua

tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa untuk bisa dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Orang tua mendapatkan informasi, gambaran, pengetahuan dan sikap yang bisa dilakukan terhadap penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa. Hal ini memungkinkan beragam interaksi terkait hubungan persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* dengan *self regulated learning* siswa. Sehingga diharapkan juga ini dapat bermanfaat bagi orang tua untuk dapat memberikan pengawasan, pemantauan dan bimbingan terkait kemampuan belajar mandiri anak.

b. Bagi guru

Guru dapat mengetahui, menindaklanjuti bagaimana persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* terhadap *self regulated learning* siswa. Hal ini juga bermanfaat untuk guru agar bisa menjalin kerja sama dengan orang tua di rumah sebagai pertimbangan perkembangan dan kemajuan siswa dalam belajar terkait adanya penggunaan *gadget* pada siswa terhadap kemampuan belajar mandiri yang dilakukan oleh siswa. Serta diharapkan guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan kebijakan yang lebih bijaksana dan berbasis bukti nyata terkait penggunaan *gadget* agar terbantunya penciptaan lingkungan belajar yang seimbang.

c. Bagi siswa

Siswa dapat mengambil manfaat mengenai penggunaan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar bukan untuk merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Diharapkan juga siswa dapat mengatur *self regulated learning* sendiri dengan lebih efektif, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan melakukan evaluasi belajar yang lebih baik lagi ke depannya.

d. Bagi peneliti

Pada penelitian ini dapat memberikan pemahaman serta wawasan dalam pengembangan pengetahuan, umumnya untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dan khususnya dalam pelaksanaan penelitian ini. Diharapkan juga

dengan adanya penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti yang lain untuk melakukan pengembangan penelitian-penelitian lebih lanjut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur organisasi skripsi ini secara garis besar terdiri dari lima bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, pada pendahuluan ini berisi mengenai konteks pendahuluan penelitian yang akan dilakukan, dan hasil penelitian yang terkait, batasan masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, memuat persepsi tentang penggunaan *gadget*, persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada siswa dan *self regulated learning* siswa, yang di dalamnya merupakan tinjauan pustaka dan dijelaskan dalam setiap sub bab, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan juga hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisi mengenai metode penelitian dan alur penelitian, yang kemudian dijelaskan dalam setiap sub bab mulai dari desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur dan metode analisis data penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN, pada bab ini berisi hasil penelitian dan kesimpulan, yang berisikan temuan dalam penelitian berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis data dan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

BAB V PENUTUP memuat kesimpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi hasil analisis temuan, implikasi dan rekomendasinya yang diberikan berdasarkan hasil penelitian.