

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak lepas dari kehidupan manusia. Dalam zaman yang semakin modern ini, pendidikan merupakan modal yang harus kita miliki dalam menghadapi tuntutan zaman, sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut manusia untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk dapat mengerti, paham dan lebih kritis dalam berpikir. Secara umum definisi pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, latihan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. dalam konteks ini tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Pendidikan mempunyai beberapa unsur diantaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana dan prasarana yang dapat mencapai hasil belajar siswa yang maksimal dan mewujudkan pendidikan yang baik. Unsur- unsur dalam pendidikan ini harus ada sehingga pelaksanaan pembelajaran akan dapat berlangsung dan

berjalan dengan baik, karena di dalam pendidikan ada proses mengajar yang dilakukan oleh guru dan belajar dilakukan oleh siswa.

Siswa yang ideal adalah seorang siswa harus memiliki kreatifitas yang tinggi jika ingin maju, dalam memiliki kreatifitas yang tinggi siswa harus mampu untuk belajar dengan memusatkan perhatian terhadap pelajaran maupun terhadap guru. Belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik telah mampu untuk membaca dan menulis, maka peserta didik itu dapat dikatakan telah berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar.

Dalam konteksnya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor. Slameto (2014:54) menyatakan:

Faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam diri individu, faktor ini murni atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun. Misalnya, seorang anak yang ingin belajar giat, anak tersebut belajar atas kemauan dirinya sendiri tanpa paksaan dari orang tua, teman ataupun pihak yang lain. Dan faktor eksternal merupakan faktor dorongan dari luar yang meliputi lingkungan, teman, orang tua dan lain sebagainya. Faktor eksternal ini merupakan faktor penunjang dari faktor internal. Misalnya, seorang anak yang berkeinginan untuk belajar lebih giat, kemudian ia didukung oleh orang tuanya, temannya, dan lingkungannya, maka anak tersebut akan semakin giat dalam belajarnya.

Kedua faktor tersebut selalu berjalan beriringan. Di luar dari faktor tersebut terdapat lagi faktor lain yang menjadi pengaruh dalam hasil belajar peserta didik yang masih memiliki keterkaitan dengan faktor eksternal dan faktor internal. Faktor tersebut adalah penggunaan *gadget*. Pada masa perkembangan teknologi yang berlangsung saat ini, teknologi sangat pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Tak heran jika penggunaan *gadget* sangat berperan penting

adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* merupakan seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, kamera, dan *laptop*. Tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget*.

Seperti yang kita ketahui, usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah Dasar (SD). Tidak ada masalah jika *gadget* pada saat sekarang disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada masa sekarang lebih menarik ketimbang *gadget* masa dulu. Pada masa sekarang *gadget* telah berubah menjadi barang yang menarik dengan teknologi *touchscreen*. *Gadget* masa kini juga dilengkapi oleh aplikasi-aplikasi yang menarik perhatian. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran didalam kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan cenderung bosan dan malas-malasan dan jika dia tidak menyukai pelajaran tersebut anak itu malah asyik bermain dengan teman sebangkunya untuk membuat kegaduhan di kelas hal ini juga sangat berdampak pada perilaku motorik dan psikis anak jika dia mempunyai kecenderungan dengan pengaruh penggunaan *gadget* maka dia akan lebih menganggap bahwa *gadget* sangat penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utamanya dalam kehidupan sehari-hari maka dia akan terkena dampak kecanduan misalnya malas belajar, cenderung pasif dan lebih senang menyendiri dan menjadi pribadi yang tertutup hal ini akan sangat berdampak pada pendidikannya.

Berdasarkan informasi dari wali kelas V SD Negeri 047159 Ketaren, menjelaskan bahwa sebagian besar siswa-siswi menggunakan *gadget*. Mereka umumnya menggunakan *gadget* jenis *smartphone* dan *handphone*. Mereka nekad membawa *gadget* ke sekolah meski pihak sekolah melarang untuk membawa *gadget* dan lebih sering menghabiskan waktu bersama *gadget* pada waktu istirahat

jam berakhirnya jam pelajaran sekolah. Peneliti juga melihat bahwa penggunaan *gadget* oleh peserta didik terlihat menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting, seperti bermain game, media sosial, dan menonton youtube saat berada di rumah. Seharusnya, para peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan tempat yang sesuai untuk menggunakan *gadget*. Misalnya tidak bermain *gadget* saat mengerjakan PR dan menggunakan *gadget* sesuai intensitas waktunya. Hal ini akan berdampak buruk pada perkembangan motorik anak. Serta menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri.

Disini guru memiliki peran penting terhadap penggunaan *gadget*. Guru memberikan pengarahan menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, dan memberikan pengarahan mengenai fungsi dari konten-konten yang ada di *gadget* serta mengurangi penggunaannya jika sedang belajar. Orang tua sebaiknya menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anak dalam menggunakan *gadget*, memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai konten-konten yang ada di *gadget* agar anak menggunakan ssesuai dengan kebutuhannya serta membatasi penggunaan gagdet di rumah.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget* maka dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa lebih sering menghabiskan waktu bersama *gadget*
2. Menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting
3. Berdampak buruk pada perkembangan motorik anak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, luasnya kajian masalah yang diteliti serta terbatasnya kemampuan dan waktu yang ada, maka penulis membatasi masalah dalam

penelitian ini yaitu, mencari ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan *gadget* di kelas V Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswadi kelas V Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *gadget* di kelas V Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswadi kelas V Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021

F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian tentu ada manfaatnya. Manfaat ini merupakan hasil yang ingin diperoleh. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan bahan informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa sekaligus sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan pengaruh hasil belajar peserta didik di dalam kegiatan sekolah

3. Bagi Siswa

Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti sebagai calon guru dalam penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

