

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dan pengaruh kemajuan zaman memunculkan berbagai macam perangkat teknologi salah satunya yaitu *gawai* atau *gadget*. Dahulu hanya orang-orang tertentu saja yang memakai peranti elektronik ini. Akan tetapi, kini *gadget* juga dipakai oleh para siswa yang mana mereka masih dalam kategori anak-anak. Pemakaian *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar demi kepentingan pendidikan termasuk suatu hal penting yang wajib mendapatkan perhatian lebih sebab dalam pikiran sepertinya *gadget* hanya berfungsi untuk menyampaikan *Short Message service* (SMS), memutar musik, menonton tayangan audiovisual, dan *game*. Hudaya (2018:87).

Gawai atau *gadget* merupakan piranti elektronik yang mudah dibawa kemanapun pemiliknya pergi. Seiring kemajuan zaman fungsi *gadget* juga berkembang. Tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi secara jarak jauh melainkan kini dapat digunakan sebagai alat untuk menghibur diri dengan dilengkapi *fitur* suara, gambar, tulisan bahkan video.

Marpung (dalam Nurhalipah, dkk 2020:172) berpendapat bahwa *gadget* atau *gawai* memiliki arti sebuah piranti elektronik yang dipakai sebagai media informasi, media belajar dan hiburan. *Gawai* dapat terhubung dengan jaringan internet dan dapat dimanfaatkan oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa yang menyelewengkan fungsi internet guna hal yang negatve sehingga pengawasan orangtua perlu adanya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Rozalia (dalam Noorhayati & Dewi, 2019) berargumen bahwa dalam penguasaan *gawai* siswa cenderung cepat menguasai dibandingkan dengan orang dewasa.

Istilah *gadget* dipakai untuk menyebutkan beberapa jenis piranti teknologi. seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa semakin berkembangnya zamana mempengaruhi perkebangnan teknologi. Jenis *gadget* juga bervariasi diantaranya *omputer*, *I phone*, *laptop*, *smartphone*, dan lain-lain.

Terdapat studi kasus yang dilakukan oleh Rideot (2017) yang menyatakan bahwa meningkatnya pemakaian gawai pada anak yaitu sebesar 38% tahun 2011. Kemudian terjadi peningkatan 72% pada tahun 2013. Hal tersebut didasari karena perkembangan teknologi. *Gawai* mengalami perkembangan dengan fasilitas layar sentuh atau *touch screen* sehingga semakin memudahkan pengaksesannya. Damayanti, Ahmad, & Bara (2020:3) berpendapat bahwa pemakaian *gadget* menimbulkan dampak negatif dan positif. Dampak positifnya adalah bisa memudahkan anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan dapat memberikan efek peningkatan kemampuan pada otak kanan anak. Akan tetapi dampak negatif muncul seiring dengan dampak negative salah satunya dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Orang tua biasanya memberikan *gadget* kepada anak-anaknya sebagai fasilitas hiburan. Pada mulanya pemakaian *gadget* hanya diisi fungsi audio. Anak cenderung tidak jenuh ketika mendengarkan music. Akan tetapi semakin lama pemakaiannya anak akan menjadi jenuh. Hal tersebut menyebabkan anak membuka kontel lain tanpa sepengetahuan orang tua. Sebagaimana diungkapkan Nizar & Hajaroh (2019:10) bahwa bermain *game* dan menonton *youtube* lebih dipilih anak dalam pemanfaatan *gadget* dibandingkan untuk berkomunikasi. Tanpa sepengetahuan orang tua anak yang terus menerus menggunakan *gadget* untuk hal lain semakin terlena dan tidak menghiraukan belajarnya.

Peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal jika peserta didik mempunyai kemauan yang sungguh-sungguh selama proses pembelajaran kesungguhan. Sebagaimana diungkapkan Hudaya (2018:87), bahwa aktivitas belajar yang dilaksanakan di rumah ataupun di sekolah mestinya muncul sendiri dari kemauan diri seorang anak yang tertarik untuk belajar, ketertarikan yang dimaksud yakni minat. Anak yang mempunyai minat terhadap sesuatu yakni belajar, maka diharapkan anak dapat mengusahakan belajarnya secara optimal

mungkin guna tercapainya tujuan pada aktivitas belajar yang dilakukannya. Sejalan dengan hal tersebut Slameto (dalam Hapsari & Rachmawati, 2018:119) juga berpendapat bahwa minat merupakan aspek yang mendorong hasil belajar anak.

Minat seharusnya disalurkan apabila tidak disalurkan maka minat tersebut akan memudam kemudian hilang. Hal tersebut dapat terjadi karena gawai saat ini merupakan kebutuhan primer bagi kehidupan yang memiliki monilitas tinggi. Fitur yang disediakan *gadget* dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kegiatan diantaranya bisnis, hiburan, fasilitas pendidikan, dokumentasi dan lain sebagainya.

Manfaat *gadget* dapat dipakai guna menmembuka media social dan penggunaan yang berlebihan dapat mempengaruhi konsentrasi siswa. hal tersebut didukung dengan pendapat Helmi & Nur (dalam Hapsari & Rachmawati, 2018:18) yang berargumen bahwa pemakaian *gawai* dapat berpengaruh pada minat siswa dalam belajar.

Minat belajar ialah sesuatu yang relatif penting dalam perkembangan prestasi belajar anak. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Arwansyah & Wahyuni (2019:33). Minat sangat berpengaruh pada kegiatan belajar. Hal tersebut dikarenakan apabila siswa kurang memiliki minat dalam belajar akan mengakibatkan anak tidak tekun dan dapat mempengaruhi prestasi siswa pada mata pelajaran tersebut. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi pada pelajaran tersebut sekalipun dia memakai *gadget* untuk hiburan, bermain gamen membuka *sosmed* hingga lupa waktu dapat membuat siswa melalaikan kewajibannya sebagai seorang pelajar yakni belajar.

Terdapat indikator yang dapat mengukur minat belajr siswa yakni, (1) rasa bahagia, (2) merasa tertarik, (3) merasa terlibat dalam aktivitas belajar, (4) rajin belajar dan mengerjakan tugas, (5) tekun dan disiplin dalam belajar serta (6) mempunyai jadwal belajar (Rahmawati, dkk 2019:87)

Harahap, dkk (2018) menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah akibat dari adanya ineraksi dan respon. Setiap orang dikatakan sudah belajar suatu hal

jika dia mampu memperlihatkan hasil dalam dirinya. Hal tersebut berarti bahwa proses perubahan seseorang ditunjukkan dari meningkatnya kualitas dan kuantitas dalam berperilaku seperti intelektual, sikap, kebiasaan, pemahaman, kreatifitas, pola pikir, dan lain-lain. Misalnya, seorang siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila mampu membaca dan menulis. Proses perubahan seorang siswa yang mulanya tidak bisa mengeja dan menulis ini bisa membaca dan menulis adalah capaian belajar.

Pendapat serupa dipaparkan Wakijo (dalam Hapsari, dkk, 2018) menyatakan bahwa capaian belajar merupakan perubahan pada diri siswa menurut pengetahuan, perilaku dan kemampuan penyelesaian tugas dan perubahan yang dialami siswa akan memicu peningkatan yang lebih baik dengan tujuan yang baik. Hasil belajar merupakan capaian diri seorang siswa setelah ia melalui tahapan penyesuaian diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti melakukan penelitian di SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus, yang mayoritas peserta didiknya telah memaknai *gadget*. Peneliti mengambil objek siswa kelas 5 di SDIT Faidlurrahman dikarenakan berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan guru kelas 5 SDIT Faidlurrahman, siswa di sana terpengaruh dengan adanya *gadget*. Dalam kondisi sekarang ini, banyak siswa yang terpengaruh dengan adanya *gadget*, orang tua memberikan *gadget* kepada anak yaitu hanya untuk belajar tetapi, banyak anak yang menyalahgunakan *gadget* untuk bermain *game*, *youtube* dan lain sebagainya. Sehingga siswa di SDIT Faidlurrahman khususnya kelas 5 banyak yang terpengaruh dengan adanya *gadget*. Dengan adanya *gadget* siswa menjadi malas untuk belajar dan kurangnya minat dalam belajar, dan terdapat beberapa siswa yang nilai hasil belajarnya rendah.

Sesuai dengan uraian tersebut, peneliti akan meneliti sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Selarang dengan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini merumuskna dua poin rumusan masalah:

1. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus?
2. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memili dua tujuan sesuai dengan rumusan masalah. Tujuan penelitian ini yakni:

1. Guna memahami dan mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoretis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan sekaligus mampu menjadi salah satu referensi bagi peniliti di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi siswa, bagi guru, dan bagi orang tua.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh pemakaian *gadget* kepada peserta didik, peserta didik diharapkan lebih bijak dan lebih membatasi dirinya dalam penggunaan *gadget* setelah mengetahui dampak dalam penggunaan *gadget*.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini hendaknya bias memperluas wawasan ilmu pengetahuan, selain itu dapat memberi kesan pengalaman belajar dan bias dijadikan sebagai penerapan yang didapat di bangku perkuliahan.

c. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan para orangtua mampu untuk mengawasi anak-anak agar tidak selalu bermain *gadget* dan dapat meningkatkan minat belajar anak.

1.5 Definisi Operasional

Guna mengantisipasi supaya tidak terjadi gagal paham mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis menjabarkan penjelasan berupa penegasan serta pembahasan dari istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian, seperti yang tercantum di bawah ini;

1. Penggunaan *Gadget*

Istilah *gadget* dipakai untuk menyebutkan beberapa jenis piranti teknologi. seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa semakin berkembangnya zamana mempengaruhi perkebangan teknologi. Jenis *gadget* juga bervariasi diantaranya *omputer, I phone, laptop, smartphone*, dan lain-lain. *Gadget* dipakai dalam sarana mencari informasi, sarana belajar dan sarana hiburan.

2. Minat Belajar

Minat belajar ialah suatu peranan penting dalam menentukan capaian belajar anak. Dalam aktivitas belajar, minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kegiatan belajar. Minat belajar peserta didik, bisa dilihat dengan berbagai indikator. Rahmawati, dkk (2019:87) indikator-indikator tersebut antara lain, (1) perasaan bahagia, (2) adanya perasaan tertarik, (3) terlibatnya siswa

dalam aktivitas belajar, (4) tekun dan rajin menyelesaikan tugas, (5) disiplin saat belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah suatu nilai akhir yang tidak memiliki nilai teori saja, akan tetapi meliputi sikap dan keterampilan juga. Dalam arti lain, hasil belajar ialah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan juga perubahan yang ada pada diri peserta didik akan berdampak pada meningkatnya dan berkembangnya siswa menjadi lebih baik dan hasil dari suatu interaksi dari tindakan belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar bisa dilihat melalui tes yang diujikan oleh guru di sekolah. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu kemampuan pada hasil belajar yaitu kemampuan pengetahuan.

