

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang semakin canggih dan berkembang, sumber daya manusia dituntut untuk mampu menghadapi perkembangan zaman. Hal ini diupayakan dengan menciptakan suatu mutu pendidikan yang lebih baik. Pada zaman abad ke-21 sekarang ini banyak perubahan yang sangat pesat pada gawai dan khususnya juga tertuju pada proses pembelajaran di sekolah. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional merupakan suatu usaha yang sadar dan telah terencana dalam mewujudkan suasana belajar mengajar yang mengembangkan potensi spiritual yaitu keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia serta keterampilan peserta didik dalam memperlakukan dirinya sendiri, masyarakat, dan bangsa. Dalam definisi tersebut dari pendidikan tidak terlepas dari pengembangan aspek potensi dari peserta didik. Menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah aspek kegiatan manusia yang menyeluruh atau kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dalam makna kompleks merupakan sadar diri seorang guru untuk memberi ilmu dan mengajar pada siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Marpaung (2018) menyatakan bahwa gadget atau gawai merupakan suatu alat teknologi yang diproduksi oleh manusia yang terdapat berbagai macam-macam aplikasi didalamnya yang dapat digunakan untuk mengakses sebuah informasi, membaca berita, chatting atau telekomunikasi. Saat ini sebagian besar tidak hanya dipakai oleh usia dewasa saja, akan tetapi peserta didik sekolah dasar pada saat ini sudah pintar dalam menggunakan gawai. Gawai memiliki jaringan internet yang dapat dipergunakan oleh peserta didik dalam mengakses berbagai macam informasi yang ada diinternet yang bertujuan untuk membantu suatu pengetahuan peserta didik di sekolahnya, karena pada umumnya gawai yang

mereka pergunakan hanya untuk mendengarkan musik, bermain game, mengirim pesan, nonton, mengakses instagram, hal tersebut mereka belum bisa mempergunakan gawai dalam pendidikan tetapi mereka menggunakan gawai bukan untuk fungsinya. Gawai juga menyebabkan gangguan belajar seperti minat belajar yang sangat rendah.

Menurut Djamarah (2011) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. seseorang yang berminat dengan aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Sedangkan menurut Slameto (2013: 57) menyatakan bahwa minat belajar merupakan pengaruhnya besar terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang digunakan untuk mengajar tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh, karena tidak ada daya tarik untuk siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dengan belajar. Upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tak terlepas dari peran guru sebagai pengelola pembelajaran dan orang tua siswa. Guru hendaknya dapat mengelola kelasnya sebaik mungkin sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 November 2021 di SDN Kedungwinong 01 Pati setelah melakukan wawancara dengan beberapa siswa dari kelas V dan guru kelas dengan bu Alfina Fatma F. di sekolah waktu jam pembelajaran sedang istirahat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tentang minat belajar siswa akibat sering bermain gawai maka akan berpengaruh pada minat belajar siswa. Dan terlihat dari hasil perolehan nilai akhir semester ternyata belum mencapai hasil sesuai KKM yang telah ditentukan yaitu 64 dan baru mencapai 50. Peneliti mengamati pada saat pembelajaran berlangsung sudah baik, akan tetapi dibalik itu ada hal yang lebih menarik bagi mereka yaitu ingin cepat pulang dan bermain game online. Tentunya hal tersebut menjadi suatu

penghalang bagi siswa dalam minat untuk belajar dengan baik, bukan hanya itu saja ada beberapa kendala yang dihadapi peserta didik yaitu siswa tersebut kurang minat untuk belajar karena mereka hanya mengingat untuk bermain gawai saja, kebiasaan siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung bahkan ada beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan dalam hal pembelajaran seorang guru belum menggunakan metode yang tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa yang saya amati guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Padahal penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih fokus dan melupakan gawainya pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat peserta didik tentunya akan berpengaruh terhadap nilai akhir peserta didik. Nilai akhir peserta didik rendah karena siswa yang cenderung pasif dan peserta didik terfokus untuk segera pulang lalu bermain gawai. Dari data-data yang sudah didapat oleh peneliti ada 2 siswa yang menurut peneliti harus mendapatkan dampingan khusus baik dari guru maupun orang tua agar dapat membatasi dalam penggunaan gawai, maka dari itu sebagai seorang guru harus menentukan metode atau strategi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Domitila Mindi Maria, dkk. Pada tahun 2021 mengatakan bahwa penggunaan gawai terhadap minat dan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berdampak pada proses belajar siswa dan interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main game daripada belajar, dan siswa menjadi pemalu. Persentase penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang pada observasi pertama diperoleh nilai 75%, persentase observasi kedua diperoleh nilai 93,5%, dan persentase observasi ketiga diperoleh nilai 100%. Hal tersebut akan berdampak pada interaksi sosial dan minat siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Adapun cara yang dapat digunakan guru untuk



menumbuhkan minat belajar siswa dapat dijadikan sebagai pedoman guru dalam mengatasi menurunnya minat belajar sesuai dengan yang dialami siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saniyyah Latifatus, dkk. Pada tahun 2021 mengatakan bahwa hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan, peneliti menyimpulkan Bentuk penggunaan gadget dari enam subjek anak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus rata-rata intensitas penggunaan gadget tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan gadget sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game. Beberapa dampak positif dari penggunaan gadget ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui whatsapp, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah. Perilaku sosial anak masih dikatakan baik. Dengan pendidikan dan didikan dari orang tua dengan baik kepada anak, anak menghormati orang lain, saling tolong menolong, dan sopan santun.

Metode pembelajaran sangat penting diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, sebab dengan adanya metode yang tepat dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Sehingga dapat memudahkan siswa belajar serta dapat meningkatkan kualitas guru. Selain itu, metode pembelajaran juga bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu tujuan pembelajaran serta dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung banyak diarahkan kepada proses mendengarkan dan menghafal materi yang disajikan oleh guru. Dalam hal ini siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya memperoleh kognitifnya saja tanpa menekankan pada aspek psikomotorik.

Dengan meningkatnya minat belajar siswa maka berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak penggunaan gawai dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dan orang tua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gawai pada siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah disusun, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis dampak penggunaan gawai dalam proses pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati.
2. Menganalisis upaya yang dilakukan guru dan orang tua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gawai pada siswa kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah wawasan terkait analisis dampak gawai terhadap minat belajar siswa dan bermanfaat untuk semua pihak.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Mengurangi rasa bosan terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan minat belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

Bagi Guru, dapat menambah pengetahuan, keterampilan, dan cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa.

d. Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan ketika sudah mengajar nanti.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1) Ruang Lingkup Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SDN Kedungwinong 01 Pati.

2) Ruang Lingkup Objek Penelitian

Adapun objek penelitian ini adalah analisis dampak gawai terhadap minat belajar siswa kelas tinggi SDN Kedungwinong 01 Pati.

3) Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SDN Kedungwinong 01 Pati, yang beralamatkan di Jl Sunan Prawoto Km 2 Kecamatan Sukolilo kabupaten Pati. Jumlah siswa ada 229 yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 108 siswa sedangkan siswa perempuan terdapat 111 siswa, SDN Kedungwinong 01 berstatus negeri dan berdiri diatas tanah seluas 3 m<sup>2</sup>.

## **1.6 Definisi Operasional**

Untuk mempermudah serta menghindari adanya kesalahpahaman dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka penulis memberikan batasan pada beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian berikut ini:

### **1.6.1 Gawai**

#### **1.6.1.1 Pengertian Gawai**

Gawai merupakan suatu barang elektronik yang canggih diciptakan dengan berbagai fitur aplikasi yang menarik dapat menyajikan berbagai macam seperti berita, bermain game, mengirim pesan dan lain sebagainya. Kecanggihan teknologi zaman sekarang sangatlah canggih, kemunculan gawai berperan penting dan sangat membantu dalam memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gawai dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalahgunakan.

#### **1.6.1.2 Dampak Gawai**

Dalam penggunaan gawai tentunya ada dampak positif maupun dampak negatif, dampak positif diantaranya: menambah wawasan pengetahuan seputar pendidikan, dapat merubah seseorang yang sulit menyampaikan pendapat secara langsung akan membuat seseorang secara tidak langsung menyampaikan pendapat lewat media sosial. Sedangkan dampak negatifnya antara lain: membuat seseorang menjadi kecanduan gawai, membuat seorang pelajar malas untuk belajar.

#### **1.6.1.3 Upaya Mengatasi Dampak Gawai**

Dalam mengatasi dampak gawai perlu dilakukannya berbagai upaya diantaranya yaitu memberi batasan atau waktu dalam memainkan gawai tersebut, guru melakukan kerja sama dengan orangtua dalam melakukan pembatasan penggunaan gawai.

### **1.6.2 Minat Belajar**

Minat merupakan rasa ketertarikan terhadap sesuatu, kesukaan atau kegemaran terhadap suatu hal tanpa adanya dorongan dari luar melainkan dorongan dari dalam diri sendiri.



Belajar merupakan suatu rangkaian kegiatan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Minat belajar merupakan rasa tertarik terhadap sesuatu, perhatian terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku yang menjadi giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar berperan pada hasil belajar siswa.

