

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan Muttaqin, (2021:880). Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan ketersediaan perangkat yang semakin mudah diakses. Gadget seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik dalam aktivitas belajar maupun hiburan.

Di era digital ini, penggunaan gadget dalam pendidikan sering dianggap sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Sari, (2024:170). Berbagai aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan sumber informasi digital dapat diakses dengan mudah untuk menunjang proses belajar siswa. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat membawa dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, dan kecanduan terhadap permainan atau media sosial.

Perubahan pola belajar akibat penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi cara siswa dalam memahami materi pelajaran Abidah, (2023: 2725). Beberapa siswa mungkin lebih tertarik untuk belajar menggunakan media digital dibandingkan dengan metode konvensional, sementara yang lain justru mengalami kesulitan dalam mengelola waktu

belajar mereka akibat gangguan dari penggunaan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana pola penggunaan gadget dapat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang pada Senin, 3 Februari 2025 guru menyebutkan bahwa gadget yang digunakan yaitu fasilitas sekolah dari bantuan pemerintah yang berjumlah 33 gadget dan digunakan pada pelajaran tertentu khususnya pelajaran IPAS, kemudian menunjukkan bahwa siswa kelas V menggunakan gadget pada saat pembelajaran berlangsung, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan atau ice breaking. Hal ini dapat terlihat dari respon siswa ketika penulis mengajukan pertanyaan mengenai kebiasaan menggunakan handphone di sekolah. Hampir seluruh siswa mengangkat tangan, yang menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka memiliki kecenderungan untuk sering menggunakan handphone di lingkungan sekolah. Beberapa siswa mengaku sering menggunakan gadget untuk bermain game, sementara yang lain lebih banyak menggunakannya untuk mencari informasi terkait materi pelajaran agar lebih mudah memahami materi. Hal ini menimbulkan pengaruh hubungan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Bumi dan Alam Semesta.

Interaksi antara siswa dan guru juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Dalam beberapa kasus, siswa yang menggunakan

gadget dapat lebih mudah dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya di *platform group whatssap* di luar jam sekolah. Oleh karena itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk berdiskusi atau bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami, yang pada akhirnya dapat berdampak pada pemahaman mereka terhadap pelajaran. Berdasarkan uji penggunaan gadget terhadap nilai siswa sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil analisis nilai kognitif siswa kelas V SDN 7 Sintang pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta diperoleh nilai sebesar 2350 dan rata-rata 73,44. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum pencapaian hasil belajar siswa menggunakan gadget tergolong baik dan mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Penelitian Rohmawati, (2025:80) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki korelasi dengan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Siswa yang lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas non-akademik memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial, termasuk dari interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Di sisi lain, penggunaan gadget yang bijaksana dan terarah dapat membantu siswa mengakses informasi tambahan yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Banyak platform

pembelajaran daring yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa, misalnya melalui simulasi interaktif atau video edukatif yang menarik Winarti, (2025:188). Namun, tanpa pengawasan yang memadai, siswa dapat dengan mudah terdistraksi oleh konten yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih optimal. Guru dapat memberikan panduan dalam pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar, sedangkan orang tua dapat mengawasi dan membatasi penggunaan gadget di luar jam belajar Hidayatuladkia, (2021:90). Sinergi antara guru dan orang tua sangat diperlukan agar penggunaan gadget dapat membawa manfaat positif bagi perkembangan akademik siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran serta memberikan rekomendasi bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara lebih optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat penggunaan gadget oleh siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang dalam kegiatan sehari-hari?
2. Seperti apa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta yang dilihat dari nilai ulangan?
3. Apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 7 Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat penggunaan gadget oleh siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang dalam kegiatan sehari-hari.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta.
3. Mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta pada siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian teori mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata

pelajaran

IPAS materi Bumi dan Alam Semesta. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan teknologi dan pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam strategi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam merancang kebijakan penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan dan teknologi dan Menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengaruh teknologi terhadap pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran dan Menjadi referensi bagi mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang tertarik untuk meneliti bidang serupa di masa mendatang.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget, yaitu sejauh mana siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun aktivitas lainnya.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta, yang diukur berdasarkan nilai atau pencapaian akademik siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, beberapa istilah yang digunakan perlu dijelaskan secara operasional untuk memperjelas pemahaman dan penerapan konsep-konsep yang ada. Berikut adalah definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penggunaan Gadget

Menurut Abdu, (2021:25) penggunaan gadget adalah aktivitas individu dalam memanfaatkan perangkat elektronik untuk berbagai keperluan, seperti komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada kebiasaan belajar dan perkembangan kognitif seseorang.

Penggunaan gadget dapat memengaruhi perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Jika digunakan secara bijak, gadget dapat menjadi alat yang mendukung proses belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Indikator penggunaan gadget mencakup beberapa aspek penting Calista, (2023:108). Frekuensi penggunaan gadget mengukur seberapa sering seseorang menggunakan perangkat dalam periode tertentu, seperti per hari atau per minggu. Durasi penggunaan melihat berapa lama waktu yang dihabiskan dalam satu sesi atau dalam sehari.

Minat mencerminkan ketertarikan seseorang terhadap gadget berdasarkan dorongan pribadi, sedangkan motivasi berkaitan dengan keinginan untuk mencapai tujuan tertentu melalui penggunaan gadget. Selain itu, pemanfaatan fungsi dan aplikasi menilai sejauh mana fitur dan aplikasi gadget digunakan untuk komunikasi, edukasi, atau hiburan.

Terakhir, dampak penggunaan gadget mencakup efek positif maupun negatif terhadap kehidupan sehari-hari, baik dalam aspek sosial, akademik, maupun kesehatan.

2. Hasil Belajar

Menurut Cahyaningtyas, (2023:60) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah mengalami proses belajar, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar diukur berdasarkan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta.