

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Belajar adalah istilah belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi saat individu berinteraksi dengan lingkungannya. dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan. Arti belajar itu sendiri yaitu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap siswa memang tidak ada yang sama, perbedaan individual inilah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan siswa, sehingga menyebabkan perbedaan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi, tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut.

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat dan semakin canggih. Begitu banyak kegunaan yang ditawarkan dalam teknologi, terutama pada *gadget*. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat komunikasi

untuk telepon, kini *gadget* berubah menjadi kebutuhan primer bagi setiap manusia. *Gadget* akan terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari. *Gadget* adalah Semua perangkat teknologi canggih tak sekadar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang asyik menggunakan *gadget* hingga lupa waktu. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan *Gadget* termasuk anak sekolah dasar. Hampir setiap orang yang menggunakan *Gadget* menghabiskan sebagian waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Pada era sekarang *gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Tidak heran jika *gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada era sekarang telah berubah menjadi barang yang menarik terutama pada teknologi *touchscreen* dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama pada anak-anak.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar. Menurut keterangan para orang tua, sebelum anak-anaknya Mengenal *gadget* dan

sebelum mengalami kecanduan, anak tersebut suka bermain dengan teman sebayanya, seperti main bola, main petak umpet, main tanah dan lain sebagainya. Akan tetapi sejak mengenal *gadget* dan kecanduan *gadget*, mereka tidak tertarik lagi berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, mereka lebih suka menyendiri dengan menggunakan *gadget*. Penelitian yang dilakukan Dian Kurniawati (2020:83) bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada *gadget* dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Nurjanam (2018:163) menyatakan *gadget* dapat menurunkan prestasi melalui konten-konten yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti *gadget*. Akan tetapi jika melihat pada penelitian yang sudah dilakukan peneliti di atas, *gadget* ternyata memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa. Itu terjadi karena siswa belum dapat memanfaatkan *gadget* secara benar. Terkadang siswa jika pulang sekolah sedang berada di rumah bermain *gadget* dengan waktu yang tidak ditentukan maka siswa akan ketergantungan. Misalnya semangat belajarnya menjadi berkurang, menjadi tidak disiplin waktu. Bahkan ketika anak sedang bermain, sedang makan, ketika akan tidur anak akan terus menggunakan *gadget*. Jika siswa sering menggunakan *gadget*

maka semangat belajarnya akan berkurang, akan malas belajar dan tidak disiplin waktu sehingga mengakibatkan prestasi belajarnya menurun.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Maret 2024 prestasi belajar siswa yang terjadi di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang dapat diketahui bahwasannya masih ada siswa yang nilainya belum mencapai target KKM. Guru menuturkan penyebab rendahnya prestasi belajar siswa dikarenakan sering menggunakan *gadget*. Teknologi yang semakin modern yang mengakibatkan maraknya penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Bahkan tidak jarang ada orangtua siswa mengadu dan mengeluhkan kebiasaan anaknya yang lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game dan sosial media dibandingkan belajar. Waktu belajar siswa tersita oleh penggunaan *gadget*, karena waktu yang tersita oleh *gadget* maka kegiatan belajar siswa menjadi berkurang atau bahkan hilang.

Peneliti melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Nenak Tembulan Sintang. Menurut tanya jawab yang dilakukan dengan siswa di kelas, saat peneliti menanyakan kapan waktu belajar yang biasa dilakukan oleh siswa, siswa menuturkan bahwa hanya belajar ketika akan dilaksanakan ujian atau tes. Bahkan, terdapat siswa yang menjawab tidak melakukan kegiatan belajar pada saat akan melaksanakan ujian atau tes. Siswa memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan belajar. Guru kelas V di SD Negeri 29 Nenak Tembulan sependapat bahwa setelah adanya *gadget*, kegiatan pembelajaran di kelas semakin menurun antusiasnya. Misalnya ketika guru melakukan tanya jawab

mengenai materi yang sudah dipelajari siswa cenderung diam dan hanya beberapa saja yang menjawab.

Berdasarkan paparan di atas, terlihat bahwa pada saat ini siswa sekolah dasar banyak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menggunakan *gadget*. Kurangnya pemanfaatan *gadget* dengan baik dan benar dapat menimbulkan pengaruh yang tinggi terhadap prestasi belajar siswa hingga akan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun. Sebagian besar dari mereka juga menggunakan *gadget* untuk membuka berbagai aplikasi yang tidak mendukung aktivitas belajar. Hal ini tentu dikhawatirkan akan memunculkan resiko yang negatif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus:

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang, maka yang jadi masalah umum adalah Apakah ada pengaruh antara penggunaan *Gadget* terhadap prestasi siswa kelas V di SDN 29 Nenak Tembulan Sintang?

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri Nenak Tembulan Sintang?

2. Seberapa besar prestasi belajar siswa SD Negeri Nenak Tembulan Sintang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa SD negeri 29 nenak tembulan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi hasil belajar siswa di SD negeri 29 nenak tembulan Sintang.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* SD Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang
2. Untuk Mengetahui prestasi belajar siswa SD Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang
3. Untuk Mengetahui pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan memberi informasi kepada para pembaca tentang alat komunikasi *gadget* (handphone) dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat membuka wawasan berfikir dan wacana ilmu pengetahuan secara kualitas di dalam melakukan penelitian serta dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh peneliti selama masa perkuliahan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget*. Sehingga guru dapat menghimbau anak-anak untuk tidak selalu memainkan *gadget*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini di harapkan memberikan informasi mengenai pengaruh, dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Dan meningkatkan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi Siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi dalam dunia pendidikan memberikan manfaat, pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi penelitian yang relevan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang

f. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan atau referensi bagi mahasiswa di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang terutama mahasiswa Program studi Pendidikan Guru sekolah dasar yang hendak melakukan Penelitian Tentang *Gadget*

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 63) :

“...Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Variabel penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas menurut Saebani & Sutisna (2018:329)

“Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya Variabel ... terikat”.

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah Penggunaan *Gadget* (X).

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat menurut Saebani & Sutisna (2018:329)

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah Prestasi Belajar Siswa(Y).

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada dalam penelitian. Adapun variabel yang didefinisikan secara operasional adalah sebagai berikut:

1. *Gadget*

Gadget merupakan media komunikasi yang berkembang dan berinovasi dari teknologi terbaru yang mempunyai berbagai fungsi canggih untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Dalam penelitian ini *gadget* yang dimaksud adalah handpone.

Handphone adalah perangkat telekomunikasi yang dapat digunakan untuk melakukan panggilan, mengirim pesan, mendengarkan musik, menonton video, dan menjalankan aplikasi-aplikasi lainnya.

2. **Prestasi belajar**

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian dalam bentuk nilai rapor.