

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi seiring dengan perkembangan zaman semakin berkembang dengan tampilan fitur-fitur yang canggih siapa yang tidak kenal dengan teknologi? Hampir dipastikan semua orang mengenal teknologi yang kini semakin berkembang dengan pesat, perkembangan teknologi hari demi hari muncul berbagai jenis dan fitur yang lebih canggih bahkan keberadaan teknologi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, kebutuhan teknologi saat ini merupakan salah satu kebutuhan yang penting pada saat ini terutama untuk kaum milenial karena keberadaan teknologi sangat dibutuhkan untuk memenuhi berbagai hal terutama bagi yang berdiam di kota keberadaan teknologi sangat membantu menyelesaikan pekerjaan tanpa harus memakan waktu yang banyak. Masyarakat kini tidak bisa lepas dengan perangkat teknologi terutama *gadget*, kini keberadaan *gadget* sudah bukan kebutuhan yang sekunder tetapi sudah termasuk kebutuhan primer. Hampir semua kalangan memiliki benda kecil yang bernama *gadget*.

Pada zaman yang serba mudah dan serba instan masyarakat kini tidak lepas dari yang namanya *gadget*, hampir dipastikan semua kalangan mempunyai alat yang canggih ini mulai dari laki-laki, perempuan, orangtua, orang dewasa, hingga anak-anak mempunyai alat yang canggih ini. Elektronik kecil seperti *gadget* ini membuat semua pekerjaan yang tadinya susah menjadi lebih mudah. Perkembangan elektronik terutama *gadget* di Indonesia pertumbuhannya begitu pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat dapat memiliki dan menggunakan *gadget*. *Gadget* yang menjadi pilihan banyak orang diantaranya adalah seperti *Blackberry*, *Apple*, dan *Android*. *Gadget* pada era globalisasi sangat mudah dijumpai selain menarik dan praktis harganya pun dapat disesuaikan dengan kantong ekonomi masyarakat maka tidak heran jika semua kalangan dapat memiliki *gadget*, elektronik kecil ini mempunyai perbedaan dengan teknologi lainnya perbedaan antara *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah fitur aplikasi dan unsur kekinian yang

terdapat dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi di dalam *gadget* yang banyak menarik perhatian termasuk anak-anak, wajar bila anak-anak menyukai *gadget*. Bahkan mereka rela menghabiskan banyak waktu di depan *gadget*.

Gadget menurut Osland dalam Mayasari, E dan Sunita, I (2017, hlm. 54) Menyatakan “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus”. Karena unsur kekinian yang dimiliki oleh *gadget* dan terdapat berbagai aplikasi yang menyenangkan dan menarik perhatian anak, hadirnya *gadget* membuat anak-anak semakin tidak dapat lepas dari *gadget* bahkan mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam demi bermain *gadget* bahkan menjauhi teman-teman dan orang tuanya anak menjadi tidak ingin bermain. Keadaan seperti itu jika terus dibiarkan semakin dini anak terpapar perangkat digital semakin cepat juga anak-anak menjadi matang semu, keadaan seperti matang semu merupakan keadaan dimana anak tumbuh dengan fisik yang berkembang sangat baik namun jiwanya tidak (Shin Jin Y, 2014, hlm. 16).

Pengaruh gadget tanpa anak sadari mereka melakukan berbagai pekerjaan disaat yang bersamaan atau disebut dengan *multi tasking* (melakukan berbagai hal sekaligus) merupakan ciri dari gadget walaupun anak tidak ingin melakukannya. Contohnya anak-anak sedang bermain game tidak lama kemudian mereka melihat notif pada instagram lalu mereka membuka *whatsapp* dan aplikasi lainnya. Jika terus dibiarkan anak tidak akan menyerap pelajaran dengan baik. *Multi tasking* yang merupakan ciri khas perangkat digital hanya akan menjadi penghambat perkembangan daya konsentrasi anak sehingga otak anak tidak dapat menyerap pelajaran dengan baik. (Shin Jin Y, 2014. hlm, 141). Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar anak-anak. Menurut Purwanto (2016, hlm. 38) mengatakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar” hasil adalah suatu perolehan karena dilakukannya suatu aktivitas atau proses, setelah mengalami belajar siswa akan berubah perilakunya dibanding

sebelumnya. Sedangkan belajar adalah proses mengusahakan perubahan perilaku.

Fenomena yang terjadi pada saat ini dengan adanya perangkat digital sangat besar pengaruhnya dalam menjadikan anak matang semu karena dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik, dengan demikian mau tidak mau anak akan kecanduan terhadap perangkat digital dan rela menghabiskan waktu bersama *gadget*. Proses kecanduan pada anak dapat dimulai dari melihat kedua orang tuanya orang tua tidak ingin anak-anak kecanduan *gadget* tetapi saat bersama anak-anak orang tua bermain *gadget*, orang tua mengizinkan anak menyentuh *gadget* tanpa disadari anak sudah ahli bermain *gadget* dan merasa asyik ketika bermain *gadget* pada saat awal-awal orang tua mungkin bisa mengatur waktu bermain *gadget* pada anak, namun lama kelamaan *gadget* itu melekat pada kehidupan anak. Contohnya ketika anak sedang asyik bermain *gadget* lalu kita mengambil *gadgetnya* jika anak menangis, marah dan lain sebagainya berarti anak mulai kecanduan pada *gadget*.

Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gadget* diantaranya lebih menarik secara visual dan audio, seperti *game* yang diinstal pada *gadget* secara tampilan cukup menarik baik dari segi warna, gambar dan animasi wajar bila anak-anak senang berlama-lama dengan *gadget*, ditambah dengan efek suara yang menarik sehingga anak-anak pun semakin senang memainkannya, Menghindari Konflik dengan Teman. Bermain dengan teman kadang menimbulkan konflik misalnya ketika anak-anak bermain baik bermain kartu atau kelereng ketika anak selalu kalah terlebih lagi jika teman-temannya mengejek maka akan timbul amarah dan menimbulkan konflik tidak jarang permainan tersebut diakhiri dengan perkelahian, *gadget* dapat digunakan kapan saja *gadget* didesain sedemikian rupa agar efisien dan mudah digunakan oleh penggunanya.

Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat kecanduan saja jika intensitas penggunaannya tidak dibatasi dapat menimbulkan dampak positif atau negatif seperti mengganggu kesehatan jika waktunya

istirahat tetapi masih aktif menggunakan *gadget*, senang menyendiri dan menjadikan *gadget* sebagai temannya, mengesampingkan belajar, membantah, ketika orang tua menyuruh tetapi anak sedang asyik bermain *game* tidak jarang kata-kata yang dilontarkan anak menjadi ketus. Dan dapat mengganggu konsentrasi ketika anak senang terhadap suatu hal pasti anak tidak sabar ingin segera memegang kembali *gadget* dan mencari yang disukainya sehingga membuat tidak fokus karena fikiran mereka bercabang sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif atau negatif jika siswa menggunakan *gadget* untuk keperluan sekolah setelah selesai mereka kembali menyimpan *gadget* maka akan fokus terhadap materi yang dicarinya, namun jika di luar kebutuhan sekolah membuka situs yang tidak pantas maka akan berdampak negatif.

Berdasarkan hasil pengamatan magang 1 sampai dengan magang 3 di SDN 035 Soka Bandung dan berdasarkan hasil observasi di SDN Babakan Sondari 2 Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung. Anak-anak zaman sekarang banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* mereka kurang senang bermain dengan teman-temannya mereka tidak perlu repot-repot mendatangi instansi karena semua yang mereka butuhkan sudah tersedia di internet, internet sering dijuluki sebagai lautan informasi, jumlah informasi yang tersedia pun sangat banyak hanya menggunakan satu kata kunci saja akan muncul berbagai informasi terkait hal itu. Terkadang jumlahnya pun puluhan bahkan ratusan tentu anak-anak tidak bisa memeriksanya satu-satu akhirnya anak-anak hanya akan membaca informasi yang ada sekilas. Dengan begitu anak tidak akan fokus dengan informasi yang didapat bahkan tidak akan ingat informasi apa yang baru saja dibaca. Karena banyaknya informasi yang tersedia dan banyaknya situs-situs yang dikunjungi sehingga pikiran mereka terbagi-bagi. Dengan begitu maka akan mengganggu daya konsentrasi anak dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan rapot hasil Ujian Akhir Semester

(UAS) tahun ajaran 2018/2019 bahwasanya siswa kelas V di SDN Babakan Sondari 2 berjumlah 30 siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Tabel Hasil Ketuntasan Nilai Semester 1 Kelas V SDN Babakan Sondari 2
Sumber: SDN Babakan Sondari 2

No	Mata Pelajaran	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Presentase	Angka	Presentase
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	78,00	20	80%	5	20%
2.	PPKn	79,00	15	60%	10	40%
3.	Bahasa Indonesia	79,00	12	48%	13	52%
4.	IPA	79,00	10	40%	15	60%
5.	IPS	79,00	16	64%	9	36%
6.	Matematika	79,00	10	40%	15	60%
7.	SBdP	79,00	22	88%	3	12%
8.	PJOK	79,00	25	100%	0	-
9.	Bahasa Sunda	79,00	25	100%	-	-

Diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mayasari, E dan Indiana, S (2017) membuktikan bahwa anak yang menggunakan gadget lebih dari dua jam perhari sebanyak 32% dan 68% kurang dari dua jam, sebagian besar *gadget* digunakan untuk bermain *games* 46%, menonton 30%, dan belajar sambil bermain 24%. Dampak negatif penggunaan gadget menurut Efrizal dalam Mayasari, E dan Sunita, I (2017, hlm. 90) diantaranya anak yang menghabiskan waktunya menggunakan *gadget* akan mengakibatkan aktivitas membaca dan menulisnya menurun karena *gadget* jauh lebih menarik untuk dilihat dan dimainkan. Selain itu dapat menyebabkan penurunan konsentrasi pada saat anak belajar karena mereka lebih senang berimajinasi dengan tokoh favorit mereka.

Penelitian juga sejalan dengan Kementerian Kesetaraan Gender dan Keluarga dalam Shin Jin Y (2014. Hlm, 99) bahwa ponsel cerdas memicu ketergantungan anak terhadap internet pada bulan Mei hingga juni 2013, Kementerian Kesetaraan Gender dan Keluarga melakukan pemeriksaan terkait kebiasaan menggunakan internet dan ponsel cerdas terhadap total 1.630.000 siswa dari kelas 4 SD, 1 SMP, dan 1 SMA. Dari hasil pemeriksaan diketahui bahwa pengaruh ponsel cerdas jauh lebih besar daripada pengaruh internet. Sebesar 6,4% dari total siswa yang

diperiksa, atau sekitar 105.000 anak dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan internet; 17,9% atau sekitar 290.000 anak dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan ponsel cerdas. Jumlahnya tiga kali lipat dari pengguna yang menggunakan internet. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel cerdas terbukti menjadi faktor resiko yang mematikan bagi anak dibandingkan dengan penggunaan komputer.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sedang terjadi pada saat ini, maraknya penggunaan *gadget* pada anak-anak dan lamanya intensitas penggunaan *gadget* maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

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. *Gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana yang sudah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung?
3. Seberapa besar hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang mengenai maraknya penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar dan intensitas penggunaan *gadget* yang dapat berdampak positif dan negatif, Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, melalui penelitian ini maka hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan digunakan sebagai sumber informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan pengaruh positif terhadap siswa dalam penggunaan *gadget*.

- b. Bagi Guru

Sebagai referensi mengenai pengaruh penggunaan *gadget*.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* pada siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung dan seberapa besar pengaruhnya.
- 2) Menambah pengetahuan mengenai adakah hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar se-Desa Pangauban Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung.
- 3) Memberikan pengalaman nyata dalam melaksanakan penelitian dalam rangka menambah wawasan mengenai dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*, serta sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan tema dampak penggunaan *gadget* pada siswa.

F. Definisi Operasional

Menurut Osland (dalam Mayasari, E dan Sunita, I 2017, hlm. 54) Menyatakan “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus”.

Definisi *gadget* menurut Husnan, F, J. C (2013, hlm. 73) Menyatakan “*Gadget* secara umum adalah barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar-benar menakjubkan pada masanya”.

Gadget menurut Iswidharmanjaya, D, B. A (2014, hlm. 7) Menyatakan “*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia”.

Berdasarkan teori para ahli mengenai *gadget* dapat ditarik kesimpulan *gadget* merupakan alat elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa agar efisien dan memudahkan pengguna alam membawanya, *gadget* memiliki

fungsi khusus *gadget* dibuat untuk membatu pekerjaan manusia agar lebih mudah.

Menurut Sudjana, N (2016, hlm. 3) mengatakan “Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu... Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku... Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Pendapat lain mengenai hasil belajar menurut Sani, A. R (2016, hlm. 120) menyatakan:

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek afektif. Sedangkan perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek kognitif dan psikomotor.

Menurut Susanto, A (2016, hlm. 5) Menyatakan:

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha unuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. anak yang berhasil dalam adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan teori dari beberapa ahli dapat ditarik kessimpulan hasil belajar merupakan sebuah proses pemberian nilai kepada anak setelah melalui kegiatan belajar, untuk mendapatkan hasil belajar dapat dilakukan melalui evaluasi pembelajaran. Hasil yang dicapai dapat diukur sesuai dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan apakah hasil yang didapatkan sesuai harapan yang diinginkan atau tidak hasil belajar yang diinginkan apabila siswa memperoleh hasil belajar dengan nilai yang melebihi kriteria, hasil belajar yang tidak diinginkan apabila hasil belajar kurang dari kriteria. Hasil belajar juga merupakan proses mental dengan belajar akan adanya perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar. Untuk menentukan hasil belajar siswa mencakup dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

G. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan dalam pembahasan skripsi yang dibuat, maka pada skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yang saling berhubungan dan mendukung terkait antara satu dengan yang lainnya.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

- A. Kajian Teori
- B. Hasil Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Populasi dan Sampel
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran