

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diera globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih yaitu gadget memiliki beberapa manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.¹ Siswa Sekolah Dasar (SD) yang masih dikategorikan anak-anak, ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusussesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya.² Gagdet merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang.

Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.³ Tidak jarang pula siswa bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena

¹ Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Sisw, : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halm 79-84*

² Ramdhan Witarsa dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018*

³ Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa, : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halm 79-84*

gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget. Padahal siswa SD seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya dari pada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Dampak Negatif: (1) Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri. (2) Siswa yang telah menggunakan media sosial Bagi seorang siswa menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang cukup besar bagi siswa, adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalamnya.⁴

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi

⁴ Gin Gin Ginanjar, K. dan E. (2018). *Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Penggunaan, 5(2), 372–379.

peningkatan penggunaan media dan gadget pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan gadget yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka gadget tampil dengan sistem touch screen yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan.⁵

Waktu belajar siswa tersita dengan adanya gadget yang mereka miliki. Tidak hanya dirumah, disekolah siswa juga bermain gadget bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain gadget maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya.

Seperti kasus pada siswa SDN Meruya Utara 04 petang Jakarta barat karena gadget membuat siswa menjadi malas belajar, namun ini merupakan kasus serius yang harus dipecahkan bisa dikatakan demikian dikarenakan karena semakin zaman, gadget pun semakin canggih jadi dapat mengakses kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Seperti buku online, game, dan lainlain. Demikian dapat menjadikan siswa menjadi

⁵ Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64– 68.

malas atau tidak minat belajar.⁶ Sehingga Upaya guru dalam penanganan kecanduan Gadget dapat dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Orang tua, guru, dan orang-orang di sekitar perlu bekerjasama untuk mengawasi dan menanggulangi kecanduan Gadget pada anak.

Gadget merupakan salah satu dari berbagai peralatan canggih yang ada di area digital. Penggunaan teknologi ini tidak hanya dikenal oleh orang dewasa saja akan tetapi anak usia dini pun sudah mengenalnya. Gadget memberikan efek positif bagi orang dewasa yaitu hidup menjadi semakin dimudahkan khususnya dalam mencari informasi dan berkomunikasi, akan tetapi tanpa disadari atau tidak gadget memberikan dampak yang negatif bagi anak usia dini yang akan berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, budaya bahkan karakter pada anak jika pemakaian secara berlebihan.

Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anakanak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada

⁶ Hestiana, V. (2019). Upaya Guru Dalam Penanganan Gadget Pada Siswa Di Sdn Meruya Utara 04 Petang Jakarta Barat Skripsi.

meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.⁷

Bertitik tolak dari masalah tersebut peneliti akan mengadakan penelitian yang hasilnya akan dituangkan dalam desain proposal penelitian dengan judul: “ DAMPAK KETERGANTUNGAN GEDGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS IV SDN GAMBUT 06 KABUPATEN BANJAR”.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini, antara lain:

1. Ketergantungan gadget yang terjadi kepada siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.
2. Minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.
3. Dampak ketergantungan gadget terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui ketergantungan gadget yang terjadi kepada siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

⁷ Vitrianingsih Dkk, *Hubungan Peran Orang Tua Dengan Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget*, *Jurnal Kesehatan Karya Husada*/Vol.7, No. 1 Tahun 2019

3. Untuk mengetahui dampak ketergantungan gedit terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

D. Definisi Istilah

Pengertian dari Dampak, Ketergantungan Gedit, Minat Belajar

Siswa, Siswa:

1. Dampak

Keinginan membujuk, menyakinkan, dan mempengaruhi, atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Secara sederhana dampak adalah pengaruh atau akibat.⁸ Jadi yang dimaksud dampak dalam penelitian ini adalah menjelaskan tentang akibat atau pengaruh gedit terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

2. Ketergantungan Gedit

Kecanduan gedit merupakan kondisi ketika seseorang tidak bisa lagi mengontrol dirinya sendiri atau berlebihan dalam pemakaiannya.⁹ Jadi yang dimaksud ketergantungan gedit dalam penelitian ini adalah kecanduan gedit atau pemakaian yang berlebihan terhadap gedit yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

⁸ Nyoman Sudiarta, S.E., M.M., dan Putu Eka Wirawan, SST.Par., M.Par. *Daya Tarik Wisata Jogging Track*

⁹ <https://surabaya.tribunnews.com/2019/10/16/kenali-ciri-ciri-dan-bahayanya-kecanduan-gedit-pada-anak-dan-remaja?page=all>

3. Minat Belajar

Sikap ketatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh – sungguh.¹⁰ Jadi yang dimaksud Minat Belajar dalam penelitian ini adalah menumbuhkan sifat ketataan dalam proses pembelajaran dengan sungguh – sungguh.

4. Siswa

Setiap individu yang sedang mengembangkan potensi diri melalui belajar maka berhak disebut “Siswa”. Hanya saja, penyebutan “Siswa” dapat diganti dengan kata lain yang menjadi sinonim seperti peserta didik, murid, dan mahasiswa. Tujuannya adalah sebagai pembeda jenjang yang sedang ditempuh.¹¹ Jadi yang dimaksud Siswa dalam penelitian ini adalah seorang individu yang sedang menempuh pendidikan di jenjang pendidikan, yang mudah terpengaruh oleh gadget.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini diharapkan berguna:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan

¹⁰ (Olivia, 2011) (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017 Implementasi Model ... diedit oleh Anggi Setia Lengkana, Cecep Supriadi, Dadang bdui hermawan, Mirwan aji Soleh)

¹¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

gadget terhadap minat belajar anak terkhususnya di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi kegunaan bagi:

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bacaan bagi peserta didik tentang bagaimana dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

b. Pendidik

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

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menentukan kebijakan - kebijakan atau keputusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu pembaca dalam memahami dampak gadget terhadap minat belajar siswa.

F. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dianggap penulis relevan dengan penelitian ini, di antaranya adalah:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Tuti Citra Dewi pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Intensitas Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Yang Disebabkan Oleh Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Kelas V siswa SDN Meruya Utara 04 petang Jakarta Barat”. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa ”Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat dikalangan masyarakat terkhusus oleh para peserta didik, dimana berbagai fitur ditampilkan sehingga menarik perhatian peserta didik untuk menggunakannya. Dalam ini guru seharusnya bisa bekerja sama dengan orang tua peserta didik dalam pengelolaan penggunaan gadget dengan membatasinya. Orang tua dapat memantau situs apa saja yang dibukak oleh anak dan menjadikan anak sahabat sendiri. Orang tua lebih banyak berinteraksi dengan anak daripada gadget. Saat berada di dekat anak orang tua diharapkan tidak memegang gadget agar anak tidak terpengaruh oleh tingkah orang tua. Di sekolah diharapkan guru dapat mengawasi saat belajar gadget masingmasing siswa di simpan dulu dan focus pada pembelajaran yang diberikan guru dan pembelajaran tersebut menarik dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Adanya kerja sama antara orangtua dan sekolah akan membawa kecerdasan apada siswa dalam

menggunakan media sosial atau gadget dan membuat siswa tidak ketergantungan yang menimbulkan kesehatan pada mata dan malas untuk belajar serta interaksi dengan orang sekitar berkurang”. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama sama meneliti tentang dampak buruk yang di timbulkan oleh gadget, seperti kurangnya minat belajar anak. Sedangkan yang membedakan adalah subyek penelitian adalah anak - anak Kelas V siswa SDN Meruya Utara 04 petang Jakarta barat. Sedangkan penelitian ini subjek penelitiaannya adalah siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, Ardias Bara pada tahun 2020 yang berjudul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. Pada anak di Sorowako Kecamatan Nuha”. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang tidak aman dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga bagi orang tua, pihak sekolah, dan pemerintah untuk mencegah dampak negatif yang semakin meluas. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh

penulis adalah sama – sama meneliti tentang dampak negatif penggunaan gedge. Sedangkan yang membedakan adalah di penelitian ini fokus meneliti tentang ketergantungan gedge terhadap minat belajar siswa.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Minta Intan Sari pada tahun 2018 yang berjudul Upaya “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa’adah Pujon Malang” Pada Peserta didik Kelas V Mi Thoriqotussa’adah Pujon Malang. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gedge dan motivasi siswa kelas V Mi Thoriqotussa’adah Pujon Malang. Karena dengan nilai sig. 0,707 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan gedge tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa. tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara hasil belajar siswa kelas V Mi Thoriqotussa’adah Pujon Malang. Karena dengan nilai sig. 0,244 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan gedge tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama membahas tentang dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gedge untuk siswa sekolah

dasar. Sedangkan yang membedakan adalah peneliti terdahulu membahas tentang pengaruh gedge terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, sedangkan peneliti sekarang membahas tentang ketergantungan gedge terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kursiswi pada tahun 2016 yang berjudul “Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa”. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa Penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa secara tidak sengaja menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Karena seharusnya mahasiswa dampak berpikir kritis dan rasional dalam memanfaatkan gadget untuk membantu kegiatan sehari - hari
- Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Jenis penelitian kualitatif, Pengumpulan data dengan wawancara, observasi studi pustaka dan dokumentasi, serta kesimpulan. Sedangkan yang membedakan adalah penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa. Sedangkan penulis mengenai dampak ketergantungan gedge terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi yang digunakan penulis dalam penyusunan penelitian ini dari 3 bab, yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan; berisi pada bab ini berisi tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi istilah, signifikansi penelitian, kajian pustaka, sistematika penulisan, kerangka berfikir.

Bab II Landasan teori; berisi tentang pengertian dampak, ketergantungan gadget, minat belajar siswa, dan siswa.

Bab III metode penelitian; yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subyek dan objek penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, tahapan penelitian.

H. Kerangka Berfikir

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat dikalangan masyarakat terkhusus oleh para peserta didik, dimana berbagai fitur ditampilkan sehingga menarik perhatian peserta didik untuk menggunakannya. Namun tidak dipungkiri juga banyak disalahgunakan bagi pemakainya atau peserta didik sehingga berdampak buruk bagi nilai akademik dan prestasi peserta didik. Dengan selalu menggunakan gadget orang-orang yang berada disekitar pun ikut diabaikan, sehingga kurangnya interaksi peserta didik dalam melatih komunikasi antar sesama dan hubungan sosial yang sangat minim. Gadget banyak digunakan hanya untuk games, sosial media seperti instagram dan tidak digunakan untuk

mencari informasi untuk pembelajarannya. Sehingga perlunya pengawasan orangtua dan bekerja sama dengan guru di sekolah. Kemajuan teknologi yang sudah sangat canggih ini membuat seluruh kalangan masyarakat memanfaatkannya. Termasuk generasi abad 21 dimana bukan orang dewasa saja yang menggunakannya melainkan anak dibawah 5 tahun sudah bisa mengakses jejaring sosial dalam mencari informasi dan mengetahui dunia luar dalam sosial media.

Bagi peserta didik dengan teknologi seperti gadget memudahkan segalanya dalam mencari bahan pelajaran dan memudahkan dalam dunia pendidikan namun bagi peserta didik yang tidak pintar menggunakan gadget maka akan membawa dampak negative bagi penggunaanya karena tidak semuanya positif dalam mengakses internet tersebut apalagi didukung games yang sangat menarik peserta didik untuk memainkannya. Sehingga dengan hal tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran seperti peserta didik yang tidak mememintingkan orang-orang sekitarnya lebih banyak interaksi di dunia luar dari pada dunia nyatanya. Hal tersebut juga dapat menurunnya tingkat prestasi peserta didik. Dalam ini guru seharusnya bisa bekerja sama dengan orang tua peserta didik dalam pengelolaan penggunaan gadget dengan membatasinya. Orang tua dapat memantau situs apa saja yang dibukak oleh anak dan menjadikan anak sahabat sendiri. Orang tua lebih banyak berinteraksi dengan anak daripada gadget.

Saat berada di dekat anak orang tua diharapkan tidak memegang gadget agar anak tidak terpengaruh oleh tingkah orang tua. Di sekolah diharapkan guru dapat mengawasi saat belajar gadget masing-masing siswa di simpan dulu dan focus pada pembelajaran yang diberikan guru dan pembelajaran tersebut menarik dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Adanya kerja sama antara orangtua dan sekolah akan membawa kecerdasan apada siswa dalam menggunakan media sosial atau gadget dan membuat siswa tidak ketergantungan yang menimbulkan kesehatan pada mata dan malas untuk belajar serta interaksi dengan orang sekitar berkurang.