

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, teknologi berkembang pesat. Berbagai teknologi bermunculan dengan membuat segalanya menjadi lebih mudah bagi penggunanya, dan terbukti bahwa memiliki banyak keuntungan bagi orang-orang ketika mereka menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, berbicara tentang teknologi, pastinya sudah tidak asing lagi dengan alat satu ini yaitu gadget, semua individu termasuk orang tua dan anak-anak, sudah terbiasa dengan alat ini. Karena *gadget* merupakan salah satu wujud perkembangan teknologi masa kini yang dapat dimiliki oleh semua kalangan mulai dari anak pra sekolah sampai orang dewasa.

Fenomena munculnya gadget sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari pada masa sekarang ini. Pentingnya gadget dalam kehidupan manusia dapat dilihat dalam perannya dalam komunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, dan pendidikan, serta dalam pekerjaan dan meningkatkan hubungan.

Siswa akan diuntungkan dengan menggunakan perangkat yang dapat mengakses internet, terutama di sekolah dasar yang sudah terbiasa dengan teknologi canggih ini, baik itu berupa ponsel, laptop, atau perangkat elektronik lainnya. Namun, dalam praktiknya, sangat sedikit anak-anak, terutama mereka yang duduk di bangku sekolah dasar, yang memanfaatkannya secara maksimal. Mereka sering menggunakan perangkat ini untuk kegiatan yang tidak perlu bagi orang seusia mereka. Sebaliknya, mereka memanfaatkan teknologi untuk media sosial termasuk *SMS*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Tiktok*, *game online*, streaming musik, menonton film, dan banyak lagi.

Pada dasarnya, orangtua memberikan gadget kepada anak-anak karena mereka percaya bahwa dengan memiliki gadget akan mempermudah belajar hal-hal seperti membaca, menulis, berhitung, dan keterampilan lainnya untuk anak-anak. Selain berbagai game dan aplikasi edukatif yang dapat membantu anak menjadi lebih pintar, tersedia juga gadget agar anak tidak perlu keluar rumah

terlalu banyak. Namun, ketika menggunakan gadget secara tidak tepat untuk tujuan yang dimaksudkan, yang terjadi adalah sebaliknya. Akibatnya siswa di sekolah dasar akan kurang termotivasi untuk belajar.

Belajar bukan hanya dalam ruang lingkup di kelas saja namun belajar dapat juga dilakukan dimana saja. Belajar bukan hanya belajar mengenai materi yang hanya ada didalam buku namun belajar juga dapat melalui orang lain, melalui kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi di lingkungan kita. Begitu pula dengan *gadget*, belajar dapat dilakukan melalui *gadget*.

Belajar adalah suatu proses orang yang berusaha untuk mengubah seluruh perilaku mereka sebagai hasil dari interaksi mereka dengan lingkungan mereka.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang sengaja diciptakan oleh guru guna membelajarkan anak didik agar tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran. Sebagai seorang guru sudah sebaiknya menyadari untuk membangun lingkungan belajar dan mengajar yang dapat membantu siswa mencapai tujuan mereka merupakan tanggung jawab gurutuntuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi semua siswa.

Proses belajar mengajar di dalam kelas saja saat ini, kurang efektif dalam pengembangan dan peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah. Siswa bukan hanya dituntut untuk mampu menguasai materi yang diajarkan di dalam kelas, namun siswa juga dapat menguasai materi dan memperluas wawasannya dengan melalui *gadget* agar dapat dapat meningkatkan atau mengembangkan pengetahuannya lebih luas lagi. Bukan hanya itu, siswa juga harus mampu dalam berkomunikasi secara baik di lingkungan bukan hanya di sekolah saja.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri anak didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar siswa mencakup kemampuan, sikap, dan informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Melalui penilaian ini, guru mampu mengukur sejauh mana siswa telah memahami atau

menguasai ilmu yang diajarkannya, serta sikap dan kemampuan yang telah digambarkannya.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian di SDN 105350 Perbarakan yang kebanyakan siswa nya sudah menggunakan *gadget*. Di SDN 105350 Perbarakan, peneliti mengumpulkan objek kelas V karena berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan di sekolah tersebut, siswa disana terpengaruh dengan adanya *gadget*. Penggunaan gadget yang berlebihan tidak konsisten yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan gadget oleh siswa kelas V di SDN 105350 Perbarakan berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Karena penggunaan yang berlebihan, siswa menjadi kecanduan gadget sehingga sulit untuk dihentikan.
2. Siswa menjadi anti sosial, apabila siswa lebih cenderung bermain dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebaya nya.
3. Siswa sering mengalami sulit untuk berkonsentrasi dikarenakan selalu teringat game saat sedang belajar.
4. Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka peneliti hanya membatasi penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada siswa kelas V di SDN 105350 Perbarakan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* pada siswa kelas V di SDN 105350 Perbarakan.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 105350 Perbarakan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara Teoritis dan Praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis yaitu mengenai manfaat dari penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat Praktis, yaitu:

a. Bagi siswa

Diharapkan mampu memperkaya wawasan mengenai penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkan hasil siswa dalam belajar.

b. Sekolah

Diharapkan dapat memberi masukan serta manfaat dalam dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

c. Peneliti sendiri

Dapat digunakan sebagai titik awal untuk penelitian lanjut tentang bagaimana *gadget* mempengaruhi hasil belajar siswa di berbagai lembaga pendidikan.

d. Peneliti lain

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian serupa mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.