

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan dan teknologi bersamaan dengan berkembangnya tampilan fitur- fitur yang mutakhir siapa yang tidak kenal dengan teknologi nyaris dipastikan seluruh orang memahami teknologi yang kini semakin tumbuh dengan pesat, pertumbuhan teknologi hari demi hari timbul bermacam tipe serta fitur yang lebih mutakhir apalagi keberadaan teknologi tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari- hari, kebutuhan teknologi dan pendidikan dikala ini merupakan salah satu kebutuhan yang berguna pada saat ini paling utama untuk kaum milenial sebab keberadaan teknologi sangat diperlukan untuk memenuhi bermacam hal paling utama untuk yang berdiam di kota. Keberadaan teknologi sangat menolong menuntaskan pekerjaan pendidik tanpa wajib memakan waktu yang banyak.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia. Di zaman sekarang ini, pendidikan merupakan modal yang harus kita miliki dalam menundukkan tuntutan zaman, sesuai dengan informasi dan kemajuan yang menuntut manusia untuk bekerja pada sifat pengajaran. Pendidikan adalah sebagai suatu usaha yang disadari dan disusun untuk memahami situasi belajar dan sistem pembelajaran bagi siswa secara efektif untuk menumbuhkan kemampuan mereka dalam memahami kritis dalam berpikir. Secara umum pendidikan adalah cara paling umum untuk mengubah watak individu dan eksekutif atau berkumpul dalam pekerjaan untuk mengembangkan orang melalui upaya mendidik dan mempersiapkan. Dalam Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Pendidikan adalah usaha yang disadari dan diatur untuk dipahami Lingkungan belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara efektif menumbuhkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan yang mendalam, kebijaksanaan, karakter, pengetahuan, orang terhormat, dan kemampuan.

Tujuan utama pendidikan sendiri adalah banyak hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah latihan. Setiap tindakan instruktif, secara khusus menunjukkan arah, praktik yang dikoordinasikan untuk mencapai tujuan instruktif. Dalam pengaturan konteks tujuan pendidikan adalah salah satu bagian sistem sekolah yang memiliki kedudukan dan fungsi kapasitas. Oleh karena itu, setiap individu persekolahan perlu mendapatkan tujuan pendidikan, untuk berusaha menyelesaikan kewajiban dan kapasitas mereka. serta memenuhi kewajiban dan kapasitas mereka untuk mencapai tujuan instruktif yang telah ditetapkan. Sekolah memiliki beberapa komponen termasuk rencana pendidikan, pendidik, siswa, kantor dan kerangka kerja yang dapat mencapai hasil belajar siswa yang paling efektif. Komponen-komponen dalam persekolahan ini harus ada agar pelaksanaan pembelajaran benar-benar ingin terjadi dan berjalan dengan baik, mengingat dalam pembelajaran terdapat interaksi instruksional yang dilakukan oleh instruktur dan dipelajari oleh siswa.

Siswa yang ideal adalah siswa yang harus memiliki kreativitas tinggi jika memiliki keinginan untuk maju, dalam memiliki imajinasi tinggi siswa harus memiliki pilihan untuk belajar dengan memperhatikan contoh dan instruktur. Belajar adalah jalannya perubahan pada orang dan jenis kemajuan yang ditampilkan dalam bekerja pada kualitas dan jumlah perilaku seperti memperluas

kemampuan, informasi, perspektif, kecenderungan, mendapatkan, kemampuan, berpikir, dan kapasitas yang berbeda. Belajar juga bisa dianggap karena asosiasi dan reaksi. Seseorang dianggap telah menguasai sesuatu jika ia dapat menunjukkan prestasi dalam dirinya. Misalnya, seorang siswa memiliki pilihan untuk membaca dan menulis, maka, pada saat itu, siswa dapat dikatakan unggul dalam hal pembelajaran. Perubahan cara berperilaku siswa dari individu yang tidak bisa membaca dan mengarang sampai akhirnya bisa membaca dan mengarang merupakan hasil dari belajar.

Dalam konteksnya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor.

Slameto (2014:54) menyatakan:

Faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam diri individu, faktor ini murni atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun. Misalnya, seorang anak yang ingin belajar giat, anak tersebut belajar atas kemauan dirinya sendiri tanpa paksaan dari orang tua, teman ataupun pihak yang lain. Dan faktor eksternal merupakan faktor dorongan dari luar yang meliputi lingkungan, teman, orang tua dan lain sebagainya. Faktor eksternal ini merupakan faktor penunjang dari faktor internal. Misalnya, seorang anak yang berkeinginan untuk belajar lebih giat, kemudian ia didukung oleh orang tuanya, temannya, dan lingkungannya, maka anak tersebut akan semakin giat dalam belajarnya.

Kedua faktor ini umumnya berjalan tak terpisahkan. Di luar variabel-variabel tersebut terdapat berbagai unsur yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang sebenarnya memiliki keterkaitan dengan unsur luar dan faktor intenian.

Unsur-unsur tersebut adalah pemanfaatan *gadget*. Dalam perkembangan inovasi saat ini, inovasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tidak heran jika pemanfaatan *gadget* sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa. *Gadjet* adalah sekumpulan alat elektronik yang cepat terisi di era globalisasi dan memiliki kapasitas yang luar biasa, misalnya telepon genggam, kamera, dan tempat kerja.

Tidak dipungkiri bahwa siswa kelas bawah juga terkait dengan penggunaan perangkat.

Seperti yang mungkin sudah kita ketahui, usia 7-11 tahun dikenang untuk kelas siswa kelas bawah (SD). Semuanya tampak hebat dengan asumsi perangkat saat ini disukai oleh anak-anak. Karena *gadget* di masa sekarang lebih menarik dari pada perangkat atau *gadget* masa lalu. Hari ini perangkat telah berubah menjadi hal yang menarik dengan inovasi layar sentuh. Perangkat saat ini juga dilengkapi dengan aplikasi yang menonjol. Penggunaan perangkat yang terlalu panjang dan berlebihan dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, misalnya hasil belajar siswa akan berkurang. Pada dasarnya, yang di atas tidak akan mempengaruhi orang dengan baik. Namun, jika orang dapat mengubah penggunaannya, perangkat tersebut juga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Hal ini juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa selama mengikuti sistem pembelajaran di kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan akan cukup sering kelelahan dan lesu dan jika bisa tanpa ilustrasi anak sangat asyik bermain dengan temannya yang menyebabkan keributan di kelas itu juga sangat mempengaruhi perilaku motorik dan spikis anak dan secara mental menganggap dia memiliki kecenderungan dengan dampak dari penggunaan alat tersebut, dia juga akan mengakui bahwa *gadget* tersebut sangat penting untuk dirinya sendiri atau karena kebutuhan yang mungkin timbul dalam kehidupan sehari-hari, dia akan terdampak pengaruh kecanduan misalnya lesu belajar, umumnya akan tidak aktif dan sangat suka bermain-main. menjadi jauh dari orang lain dan berubah

menjadi individu yang tertutup ini secara signifikan akan mempengaruhi Pendidikan.

Berdasarkan informasi yang peneliti lakukan dengan tahap wawancara awal kepada guru kelas V di SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe, menjelaskan bahwa sebagian besar siswa dan siswa menggunakan *gadget*. Mereka umumnya menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* dan *handphone*. Mereka nekat untuk membawa peralatan sekolah yaitu *gadget* meskipun sekolah melarang untuk membawa *gadget* tersebut, dan lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* pada jam sekolah yang panjang. peneliti juga melihat bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa terlihat melibatkan *gadget* untuk hal-hal yang tidak penting, seperti bermain-main, hiburan berbasis web, dan menonton youtube saat di sekolah. Seharusnya, siswa dapat mengubah pengaturan waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget* tersebut. Misalnya, jangan memainkan *gadget* saat pembelajaran di sekolah dan menggunakan *gadget* sesuai dengan waktu. Ini akan berdampak buruk pada kemajuan otak anak. Selain itu, kurangnya kekuatan focus belajar dan tingkatan kepercayaan anak untuk dapat menangani hal-hal lain yang seharusnya mereka lakukan sendiri.

Disini guru memiliki peran penting terhadap penggunaan *gadget*. Guru memberikan pengarahan menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, dan memberikan pengarahan mengenai fungsi dari konten-konten yang ada di *gadget* serta mengurangi penggunaannya jika sedang belajar. Orang tua sebaiknya menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anak dalam menggunakan *gadget*, memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai konten-konten yang ada di

gadget agar anak menggunakan sesuai dengan kebutuhannya serta membatasi penggunaan *gadget* di rumah.

Dengan demikian, peneliti melaksanakan penelitian di SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe yang sebagian siswanya telah memakai *Gadget*. Jadi, dengan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah pemakaian *Gadget* pengaruhi hasil belajar siswa di SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe khususnya kelas V ataupun pemakaian *gadget* tidak pengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap hasil Belajar Siswa kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa lebih aktif menggunakan *gadget* dan lebih menghabiskan waktu dalam menggunakan *gadget*.
2. Menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting saat proses pembelajaran di sekolah.
3. Kurangnya perhatian orangtua dan guru dalam mengawasi anaknya menggunakan *gadget*.
4. Guru harus lebih memperhatikan siswanya yang lebih fokus bermain *gadget* dari pada belajar.
5. Berdampak buruk pada perkembangan motorik anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe“.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang ingin penulis sampaikan ialah : “Apakah ada pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana gambaran penggunaan *gadget* di kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe.
2. Mengetahui bagaimana gambaran hasil belajar siswa di kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Masehi 1 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi referensi dan bahan informasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menggunakan *gadget* sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi sekolah, membagikan masukan serta kontribusi yang berguna dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah yang bersangkutan .
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa di institute pendidikan lainnya.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan, referensi, menambah wawasan dan juga pengalaman peneliti dalam menjalankan tugas sebagai pengajar dan pendidik di masa yang akan datang.