

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah yang biasa disebut dengan gawai (*gadget*).

Gawai adalah perangkat elektronik canggih yang mudah dibawa kemana-mana. Makanya, karena sifatnya mudah dibawa, biasanya gawai berukuran kecil (Kusumaningati, 2012). Gawai ini menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gawai wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gawai tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21

tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gawai digunakan untuk anak usia (3-6 tahun) (Widiawati & Sugiman, 2014).

Perangkat gawai ini dibuat begitu mudah untuk para penggunanya, menikmati fitur-fitur aplikasi yang berkaitan dengan sosial media. Bahkan anak usia sekolah dasar pun sangatlah cepat dalam mempelajari penggunaan perangkat teknologi ini. Penggunaan gawai yang dapat terhubung dengan layanan internet membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa *handphone*, laptop maupun alat elektronik yang lainnya.

Anak-anak sekolah dasar menggunakan gawai dengan berbagai alasan seperti membantu mereka untuk mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan mencari sumber bacaan mengikuti perkembangan serta lain sebagainya. Penelitian dari Fitriansyah (2016) menjelaskan pemanfaatan gawai di lingkungan sekolah dasar dirasa sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan positif. Penggunaan gawai dalam pembelajaran adalah memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Gawai juga dianggap sebagai “teman” saat ini bagi masyarakat khususnya anak-anak di lingkungan sekolah dasar, sehingga jika gawai dilibatkan dalam pembelajaran, maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini merupakan dampak positif penggunaan gawai bagi anak-anak sekolah dasar.

Penggunaan gawai oleh anak-anak sekolah dasar ini ternyata juga didukung oleh orang tua mereka. Berita dari Indopos (2018) melaporkan bahwa

kebanyakan para orang tua saat ini menyediakan ponsel pintar bagi anak-anaknya sebagai bagian dari kebutuhan hidup sehari-hari. Misalnya, di SDN Gunung Sekar 1, Sampang. Sejumlah siswa bebas menggunakan gawai di area dalam sekolah. Tidak ada teguran dari pihak sekolah kepada siswa SD yang bermain gawai. Ketika menanyakan kepada siswa alasan membawa ponsel pintar ke sekolah. Rata-rata jawabannya sama, yakni untuk menghubungi orang tua saat pulang sekolah. "Untuk telepon orang tua minta jemputan. Setiap hari seperti itu. Kalau di kelas ya belajar, nggak main HP," ucap salah seorang siswa SDN Gunung Sekar 1. Sejatinya, siswa SD dilarang menggunakan gawai di sekolah. Aturan tersebut tertuang dalam tata tertib sekolah masing-masing. Kendati demikian, realita yang terjadi masih banyak siswa SD membawa gawai ke sekolah.

Pada kenyataannya sangat sedikit siswa khususnya pada anak sekolah dasar untuk memanfaatkan gawai sebagai sumber belajar atau untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Mereka cenderung menggunakan gawai tersebut untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. Gawai yang mereka miliki pada umumnya digunakan untuk *game online*, *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, mendengarkan musik, menonton layanan audio-visual, dan lain-lain. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Hasanah dan Kumalasari (2015) bahwa remaja pengguna *handphone* tidak menyadari bahkan tidak mengetahui bahwa *handphone* yang dimiliki tersebut secara langsung lebih banyak memberikan pengaruh yang negatif bagi diri. Hal ini disebabkan pemanfaatan *handphone* yang salah, seperti sering digunakan untuk *download* dan saling menukar gambar atau menonton video porno.

Tanpa disadari, ketergantungan penggunaan *gawai* yang mereka anggap sebagai penunjang belajar mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah jadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsinya. Dampak penyalahgunaan terhadap *gawai* itu akan membuat pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak sekolah dasar yang cenderung terus-menerus menggunakan *gawai* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Hal tersebut akan berdampak pada prestasi belajar anak.

Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010: 22). Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Hasil wawancara awal dengan guru kelas V dan kelas VI di SD Negeri 3 Ngringo menunjukkan bahwa prestasi yang dimiliki oleh siswa terbilang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Prestasi belajar siswa dapat dikategorikan pada kategori sedang untuk nilai rapot mereka dimana mereka mampu menyelesaikan dan menuntaskan pelajaran pada semester sebelumnya.

Prestasi belajar sebagai suatu pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil belajarnya tidak terlepas dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: 1) Faktor internal adalah faktor yang

ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Penggunaan gawai sebagai salah satu faktor eksternal pada siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya, karena pada dasarnya dengan adanya gawai ini, siswa diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dapat dijelaskan oleh guru. Tetapi disisi lain, adanya penggunaan gawai ini juga dapat menurunkan hasil belajar siswa itu sendiri. Jadi, penggunaan gawai dapat berdampak positif namun juga dapat berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Penelitian dari Rozalia (2017) menunjukkan terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gawai dengan prestasi belajar siswa yang menandakan bahwa semakin tinggi intensitas pemanfaatan gawai maka prestasi siswa dapat menurun.

Penelitian dari Nurmalasari dan Wulandari (2018) juga menunjukkan hasil yang sama dimana penggunaan gawai berhubungan dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Dari hasil penelitiannya juga menunjukkan siswa-siswi SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang yang hampir keseluruhan sering menggunakan gawai dan membawa gawai pada waktu sekolah yang mengakibatkan siswa lebih sering memainkan gawainya dibanding mempelajari pelajaran ataupun membaca buku.

Beberapa hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar. Namun, ada beberapa penelitian

yang menyimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini seperti hasil penelitian dari Rachmawati, dkk. (2017) bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, siswa dapat menempatkan dengan baik dan bijak dalam menggunakan gawai. Sehingga dari penggunaan gawai tersebut dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari cara siswa yang aktif menggunakan gawai untuk mencari informasi pada saat jam pelajaran. Cara tersebut dilakukan agar siswa dapat menyampaikan pendapatnya sehingga siswa tersebut bisa mendapatkan nilai tambahan dari guru. Tentunya hal ini pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Sejalan dengan penelitian di atas, Penelitian dari Sukarno dan Hadinto (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gawai dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memanfaatkan fasilitas koneksi internet pada gawai dapat secara maksimal dalam memperoleh berbagai macam informasi di bidang ekonomi. Dengan adanya penggunaan gawai siswa lebih mudah dan lebih cepat untuk menggali informasi lebih mendalam seputar perkembangan perekonomian terkini. Ditambah lagi di lingkungan SMAN 1 Kepanjen mendukung optimalisasi dalam penggunaan gawai yaitu tersedianya fasilitas koneksi wifi sekolah yang tersebar di area aula sekolah, ruang kelas, gazebo, kantin, ruang guru, ruang BK, ruang tata tertib. Dengan kemudahan belajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar di atas terjadi kesenjangan perbedaan hasil penelitian antar peneliti. Mengingat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan atas penggunaan gawai, orang tua harus mempertimbangan usia anak yang tepat saat memberikan gawai kepada anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami perkembangan anak karena turut berdampak pada prestasi belajar mereka. Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan gawai pada usia terlalu dini, yakni anak di bawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif gawai pada mereka. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gawai 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan (Umar, 2015).

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri 3 Ngringo dengan alasan karena siswa yang duduk di bangku kelas V sudah memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas di bawahnya (Wahyuningsih, Nadhiroh, Adriani, 2015). Alasan lain berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas adalah karena kebanyakan siswa kelas V di sekolah ini sudah menggunakan gawai. Guru kelas V dan VI menyatakan bahwa siswanya kebanyakan suka menggunakan gawai, baik untuk bermain *game* maupun untuk berkomunikasi dengan orang tua dan temannya. Walaupun ada aturan siswa tidak diperbolehkan membawa gawai di sekolah, namun umumnya siswa kelas V di sekolah ini sudah menggunakan gawai di rumah. Hal ini dikarenakan sebagian besar mata pencaharian orang tua atau penduduk di Desa Ngringo adalah PNS/ TNI/ Polri (Profil Kecamatan Jaten 2017) sehingga orang tua tidak memiliki

waktu yang cukup untuk terus mendampingi anaknya di rumah. Jadi, beberapa orang tua mengizinkan anaknya memiliki gawai sendiri sebagai alat komunikasi, namun ada juga orang tua yang meminjamkan gawainya kepada anak hanya untuk sekedar bermain *game* yang ada di gawai sebagai pengisi waktu di rumah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah “Apakah ada hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa?” untuk dapat mengkaji secara empirik dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Hubungan antara penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Negeri 3 Ngringo Karanganyar”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V dan VI SD Negeri 3 Ngringo Karanganyar.
2. Untuk mengetahui tingkat penggunaan gawai pada siswa kelas V dan VI di SD Negeri 3 Ngringo Karanganyar.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya memperluas wawasan dan menambah pengetahuan mengenai referensi penggunaan gawai dengan prestasi belajar siswa serta berguna untuk penelitian yang terkait.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya siswa kelas V dan VI di SD Negeri 3 Ngringo Karanganyar dalam menggunakan gawai, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap prestasi belajar siswa.

b. Sekolah

Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran atau saran-saran atau kebijakan sekolah khususnya terkait dengan penggunaan gawai di kalangan siswa.

c. Peneliti

Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberi kontribusi pengalaman penting bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.