

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam bentang usia 7-12 tahun ke atas atau dalam sistem pendidikan dapat disebut anak yang berada pada usia sekolah dasar. anak usia dasar belum memiliki kematangan dalam berfikir, anak memiliki keterbatasan dalam memilah dan memilih sesuatu yang positif atau negatif dan mana yang berdampak baik atau buruk. Salah satu aspek yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami dari perkembangan anak usia dasar adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, beride dan kreatifitas. (Rakhmawati, 2015)

Menurut Teori Perkembangan Kognitif dari Jean Piaget, pada usia sekolah dasar yang dimulai usia 7 tahun, anak sedang berada pada tahap operasional konkret (Ghazi, 2015). Pada tahap operasional konkret, aspek kognitif anak akan berkembang pesat, terutama yang berkaitan dengan penalaran logika. Oleh karena itu, harapannya sejak permulaan Sekolah Dasar, program kegiatan belajar di sekolah dapat menstimulasi dan memfasilitasi aspek penalaran logika tersebut. Perkembangan penalaran logika tidak hanya dikembangkan atau distimulasi melalui program akademik saja atau hal yang bersifat kognitif semata, namun melalui semua proses pendidikan yang ada di sekolah yang menstimulasi semua 2 aspek perkembangan seperti fisik, kognitif dan bahasa, serta sosioemosional yang terintegrasi pada diri anak. Kesiapan dari semua aspek yang ada pada anak diharapkan dapat menunjang prestasi belajarnya di sekolah. (Ghazi, 2015)

Menurut Slameto (2015) faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor yang menjadi pengaruh dalam prestasi belajar siswa. Faktor kelelahan, faktor psikologis, dan faktor jasmani merupakan bagian dari tiga macam faktor internal. Faktor lingkungan masyarakat, faktor sekolah, faktor keluarga, merupakan bagian dari tiga macam faktor eksternal. Alat-alat belajar siswa merupakan faktor sekolah yang yaitu salah satu faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar siswa (Slameto, 2015).

Gadget merupakan alat belajar yang saat ini sedang berkembang. *Gadget* merupakan media hiburan, media belajar, dan merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi. *Gadget* memiliki manfaat lain yaitu mampu menyambungkan dengan jaringan internet. Sekarang ini siswa usia sekolah dasar sudah mengenal dengan baik kegunaan dan fungsi dari internet. Siswa sekolah dasar sering menyalahgunakan penggunaan internet untuk berbagai hal-hal yang cenderung negatif. Oleh karena itu perlu adanya pendampingan dari orangtua untuk penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Demi mencapai tujuan untuk memberikan pengenalan pada dunia teknologi pada anaknya orangtua akan memberikan *gadget* pada anaknya. Seorang anak akan lebih cepat dalam menguasai *gadget* daripada orang dewasa yang baru mengenal *gadget*. Pengoperasian *gadget* yang dimiliki orangtua itu sendiri bahkan mungkin tidak dikuasai oleh orangtua tersebut (Warisyah, 2015).

Sebagai media alat untuk belajar serta membantu siswa demi mendapatkan informasi untuk belajar siswa menggunakan *gadget* sebagai medianya. *Browsing*, memainkan social media, bermain game, dan lain sebagainya, merupakan penggunaan mayoritas *gadget* pada siswa sekolah dasar. Hal ini menimbulkan turunnya prestasi belajar siswa dikarenakan, waktu siswa untuk mempelajari suatu hal dari *gadget* akan semakin sedikit karena kebanyakan siswa menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain pada *gadget* tersebut. Kehadiran *gadget* menimbulkan prioritas yang saling bertabrakan

antara orangtua yang khawatir dengan cara untuk menghubungi anak-anak mereka setiap saat dan guru yang memiliki kekhawatiran dan keprihatinan dengan kedisiplinan siswa di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Rabiu, 2016). Menurut studi yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam kehidupan sehari-hari baik untuk bermain game, berkomunikasi, dan pendidikan penggunaan *gadget* dan teknologi ilmu komunikasi oleh seorang anak dapat mencapai lebih dari tujuh jam dalam setiap harinya (Saruji, 2017).

Seharusnya penggunaan alat pendukung belajar seperti *gadget* harus dimanfaatkan secara optimal untuk membantu siswa dengan cara yang membuat mereka tidak merasa bosan dan merasa senang dengan pembelajaran di dalam kelas dalam memperoleh informasi di bidang pendidikannya, karena segala macam pengetahuan dengan cepat dan lengkap dalam fitur yang lebih menarik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dengan menggunakan *gadget*. Berdasarkan pendapat Mayer bahwasannya ketika suatu cerita didengar atau dibaca dibarengi dengan informasi non-verbal lain atau ilustrasi visual (suara musik dan latar belakang) yang meningkatkan makna dari isi teks, dan sumber informasi ini tersedia secara serentak, maka teksnya akan dipertahankan dan dipahami lebih baik apabila dibandingkan dengan jika disampaikan dengan menggunakan kata-kata saja (Bus, 2015). Oleh sebab itu, maka dalam memahami informasi *gadget* dapat dikatakan mampu mendukung siswa dalam memperoleh hal ini. Rumusan suatu tujuan pembelajaran kurikulum sekolah yang didapatkan berdasarkan hasil evaluasi yang berupa nilai merupakan bentuk prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa, yang bisa dijadikan sebagai gambaran tingkat pencapaian siswa dalam hal pengalaman belajar, keterampilan, dan pengetahuan (Riswanto, A., & Aryani, 2017).

Hampir seluruh kalangan masyarakat sudah memiliki *gadget*, sehingga *gadget* sangatlah mudah untuk dijumpai pada era globalisasi ini. Saat ini *gadget* telah mampu

dijangkau dan dibeli oleh segala kalangan, sedangkan dahulu pada awal kemunculan gadget, *gadget* hanya bisa dijangkau oleh orang-orang dengan penghasilan yang tinggi. Selain itu, sekarang target dari pemasaran *gadget* sendiri saat ini tidak jarang banyak dari produsen *gadget* memilih anak-anak sebagai targetnya. Belajar berhitung, menulis, membaca, dan sebagainya merupakan alasan orangtua berpikir untuk memberikan *gadget* pada anaknya. Banyak permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar dan juga berbagai aplikasi edukatif. Penggunaan *gadget* yang cenderung bersifat berlebihan dan kurang tepat dapat membuat anak bersikap anti-sosial. Penurunan prestasi belajar pada siswa terjadi karena siswa memiliki kecenderungan untuk bermain *gadget* daripada belajar (Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, 2015).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari Sabtu 29 Oktober 2022 didapatkan jumlah total siswa kelas 3, 4, dan 5 sebanyak 86 siswa dimana siswa kelas 3 sejumlah 30, siswa kelas 4 sejumlah 31 dan siswa kelas 5 sejumlah 25. Peneliti kemudian melakukan wawancara dan diskusi terhadap guru yang mengatakan bahwa menggunakan *gadget* untuk bermain game dan sosial media dan sebagian besar siswa memiliki *gadget*, guru juga menyatakan sejumlah siswa nilainya turun. Peneliti kemudian membagikan kuesioner pada 10 siswa dan didapatkan hasil 3 siswa menggunakan *gadget* > 3 jam sehari nilai KKM (65) turun, 1 siswa 3 jam sehari nilai KKM turun dan 6 siswa menggunakan *gadget* < 3 jam sehari nilai KKM 2 siswa turun dan 4 siswa tetap. Sehingga disimpulkan bahwa kemungkinan ada hubungan turunnya prestasi belajar dengan pemakaian *gadget*. Hal ini juga didapatkan dari hasil penelitian terdahulu oleh Kurniawati, D. (2020) menyatakan penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Dapat kita lihat pengaruhnya dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Namun penelitian Rozalia, M. F. (2017) menyatakan intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar

siswa. Oleh sebab itu peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan:
“Apakah ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran.
- b. Mendeskripsikan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran
- c. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran Menggambarkan prestasi belajar Siswa Sekolah Dasar berdasarkan penelitian terkait.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Orangtua diharapkan lebih tau bagaimana cara untuk bersikap dan memberikan pengetahuan pada anak demi mengarahkan dan menjaga anaknya terutama dalam penggunaan *gadget* dan porsi belajar. Orangtua dapat memberikan informasi mengenai

kebiasaan bermain *gadget* pada anak dan ada tidaknya hubungannya terhadap prestasi belajar pada anaknya.

2. Bagi Sekolah

Memberikan gambaran dan informasi mengenai bagaimana *gadget* mempengaruhi prestasi belajar anak didik atau siswanya, sehingga nantinya pihak sekolah dapat memberikan cara penanganan atau pengarahan, yang sesuai sehingga para siswa nantinya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain dengan *gadget*.

3. Penelitian Selanjutnya

Harapannya penelitian ini dapat menjadi suatu pembanding atau bahan bagi penelitian yang selanjutnya mengenai masalah perkembangan anak-anak, terutama yang berkaitan dengan prestasi belajar anak.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama prestasi belajar.