

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 pada alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga untuk mewujudkan cita-cita tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem pendidikan yang mampu mengembangkan potensi sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS), yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik.² Oleh sebab itu sekolah sangat berperan penting dalam

² Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokusmedia, 2011), hal.6

mendidik anak-anak untuk menumbuhkan minat dan bakatnya, hal ini dikarenakan pendidikan sangat penting untuk menjadikan mereka sebagai anak-anak bangsa yang berwawasan sumber ilmu pengetahuan untuk kehidupan dimasa yang akan datang.

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan dari seorang guru agar siswa-siswanya berhasil dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu ditandai dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari peserta didik sendiri. Seorang guru mengupayakan berbagai metode-metode dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Tujuan adanya berbagai macam metode yang digunakan adalah agar peserta didik tidak merasa jenuh dan memiliki minat dalam proses belajarnya.³ Oleh karenanya peserta didik di tuntut menjadi peserta didik yang cerdas dan berkompeten dalam segala hal dengan tuntutan zaman sekarang.

Belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik telah mampu untuk membaca dan menulis, maka peserta didik itu dapat dikatakan telah berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis

³ Bimo Walgito. *Psikologi Belajar*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), hal. 23

sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar.⁴

Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila peserta didik bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang peserta didik telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, siswa akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Crow dan Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.⁵ Karenanya minat sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar dari suatu pembelajaran di sekolah.

Dalam konteksnya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto 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,

⁴ Gagne, seperti dikutip oleh Gunarsa, S.D. & Gunarsa, Y.S. *Psikologi Anak*. (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000), hal. 187

⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 121

seorang anak yang ingin belajar giat, anak tersebut akan belajar atas kemauan dirinya sendiri tanpa paksaan dari orang tua, teman ataupun pihak yang lain. Sebaliknya 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.⁶

Teknologi berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang beredar adalah *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga digunakan oleh kalangan usia anak sekolah. Tahap pengenalan *gadget* pada anak usia sekolah merupakan usia yang masih terlalu awal. Usia sekolah, permainan anak lebih disarankan pada permainan fisik, keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim.⁷ Sebab jika anak terlalu dini dikenalkan dengan alat komunikasi berupa *gadget*, maka akan mengganggu proses belajarnya karena anak tersebut belum cukup umur, berbeda jika anak tersebut sudah mampu menggunakan alat komunikasi dengan baik, anak tersebut dapat mengatur waktunya untuk belajar, bermain, dan aktivitas yang lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada november 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), hal. 54

⁷ Suherman, *Buku Saku Perkembangan Anak*. (Jakarta: EGC, 2012), hal. 17

berusia 3-8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Hasil survey tersebut kebanyakan orang tua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi, Tetapi kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putrinya menggunakan *gadget* atau tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game.

Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak-anak yang bahkan masih usia dini pun sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya *smartphone* yang multifungsi dengan harga yang makin terjangkau telah mengakibatkan makin banyak orang yang mampu memilikinya. Bahkan dalam keluarga tertentu, gadget bisa jadi telah dimiliki oleh anak sekolah mulai dari SD, SMP, maupun SMA, termasuk yang masih anak balita.

Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan teknologi kepada anak. Tanpa di sadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan *gadget*. Hal tersebut masih dianggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget*. Jika belum memakai *gadget* berarti masih ketinggalan zaman. Orang tua belum mengerti bahwa kecanduan *gadget* dapat

mengganggu psikis dan fisik anak.⁸

Masa milenial yang tengah berlangsung saat ini, teknologi sangat berpengaruh penting terhadap hasil belajar peserta didik. Tak heran jika penggunaan *gadget* sangat berperan penting. *Gadget* merupakan seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, kamera, dan *laptop*. Tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget*.⁹ Widiawati & Sugiman mengatakan bahwa pada zaman milenial ini *gadget* tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi *gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Bahkan yang lebih mirisnya lagi *gadget* digunakan oleh balita usia 3-5 tahun. Seperti yang kita ketahui, usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah Dasar (SD). Tidak ada masalah jika *gadget* pada saat sekarang disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada masa sekarang lebih menarik dari pada *gadget* masa dulu. Pada masa sekarang *gadget* telah berubah menjadi barang yang menarik dengan teknologi *touchscreen*. *Gadget* masa kini juga dilengkapi oleh aplikasi-aplikasi yang menarik perhatian. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar peserta didik akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga

⁸ Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT Vol. 14 No. 1 Januari 2018 (diakses 4 Januari 2019)

⁹ Elizabeth T. Santosa, seperti dikutip oleh Bestari Kumala Dewi, "3 Tanda Anak Adiksi *Gadget*", www.kompas.com/health tertanggal 16 February 2016 (akses 19 September 2018)

memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁰

Hal ini juga akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran didalam kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan cenderung bosan dan malas-malasan dan jika dia tidak menyukai pelajaran tersebut anak itu malah asyik bermain dengan teman sebangkunya untuk membuat kegaduhan di kelas hal ini juga sangat berdampak pada perilaku motorik dan psikis anak jika dia mempunyai kecenderungan dengan pengaruh penggunaan *gadget* maka dia akan lebih mengagnggap bahwa *gadget* sangat penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utamanya dalam kehidupan sehari-hari maka dia akan terkena dampak kecanduan misalnya malas belajar, cenderung pasif dan lebih senang menyendiri dan menjadi pribadi yang tertutup hal ini akan sangat berdampak pada pendidikannya.¹¹

Berdasarkan pengamatan peneliti di MI Roudlotut Tholibin pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, menjelaskan bahwa sebagian besar dari peserta didiknya mempunyai *gadget*. Sebagian dari mereka memiliki *gadget* dan menggunakannya di rumah untuk keperluan bermain game, whatsapp (mengirim pesan) kepada teman dan kerabatnya, melihat *youtube* berselfi dan menggunakan media sosialnya untuk mengupdate status setiap hari hal ini akan berdampak pada perkembangan psikis dan fisik jika tidak menggunakan sesuai kebutuhan serta aktifitas belajar dan kehidupan sehari-hari di rumah.

¹⁰ Journal *Infant Behavior and Development*, yang dikutip oleh Sakhina Rakhma Diah Setiawan, www.kompas.com, artikel 29 Mei 2015, (diakses 24 Desember 2018)

¹¹ Mar'at, S., *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal 54

Pada saat pengamatan awal, peneliti juga melihat bahwa penggunaan *gadget* oleh peserta didik terlihat menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak penting, seperti bermain game, media sosial, dan menonton *youtube* saat berada di rumah. Seharusnya, para peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan tempat yang sesuai untuk menggunakan *gadget*. Misalnya tidak bermain *gadget* saat mengerjakan PR dan menggunakan *gadget* sesuai intensitas waktunya. Hal ini akan berdampak buruk pada perkembangan motorik anak. Serta menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri.

Disini guru dan orang tua 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 ssesuai dengan kebutuhannya serta membatasi penggunaan *gadget* di rumah.

Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan”

B. Identifikasi, Pembatasan, dan Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Gadget* terhadap Minat belajar
- b. Minat belajar terhadap perilaku peserta didik
- c. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat belajar dan perilaku Peserta didik

2. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas dan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik, maka penulis memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Gadget* terhadap Minat belajar
- b. Minat belajar yang dimaksud yaitu peserta didik
- c. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat belajar dan perilaku Peserta didik jika ada hubungan antara keduanya.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019?

- b. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku Siswa Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019?
- c. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat dan perilaku Siswa Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- a. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar Siswa kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019
- b. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019
- c. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tahun pelajaran 2018/2019

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai

pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi Kepala sekolah MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sekaligus sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- b. Bagi guru MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya dengan meningkatkan pengaruh minat belajar peserta didik dan perilaku peserta didik di dalam kegiatan sekolah di Banjarejo
- c. Bagi peserta didik MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.
- d. Bagi peneliti selanjutnya sebagai pengalaman dan masukan dalam pembelajaran yaitu bagaimana seharusnya peneliti melakukan penelitian dan mengajarkan pelajaran dengan asyik dan menyenangkan sekaligus diterima dengan baik.

E. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika mencermati judul skripsi ‘‘Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan tahun pelajaran 2018/2019’’, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah yang dipandang menjadi kata kunci.

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹²

b. Penggunaan Gadget

Gadget adalah seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, *kamera*, dan *laptop*.¹³

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah kehendak, keinginan atau kesukaan ketika ingin mempelajari sesuatu.¹⁴

¹² DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 849

¹³ Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal. 154

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 123

d. Perilaku Peserta didik

Perilaku peserta didik adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak, berbuat atau melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat belajar dan Perilaku peserta didik adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar dalam perilaku peserta didik dengan penggunaan *gadget* pada peserta didik.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penelitian ini berisi tentang isi keseluruhan penelitian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir penelitian. Bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan dosen pembimbing, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, pedoman transliterasi, abstrak, dan daftar isi.

Bagian isi terdiri dari enam bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang pemilihan judul, identifikasi masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, hipotesis, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

¹⁵ W. Stanley Heath, *Teologi Pendidikan Dasar Pelayanan Kepada Anak* (Bandung: Yayasan Kalam Hidup. 2006)

BAB II Landasan Teori, membahas tentang penjabaran dasar teori yang digunakan untuk penelitian, adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain teori tentang belajar dan jenis-jenis teori belajar, tinjauan minat belajar, tinjauan penggunaan *gadget*, tinjauan perilaku peserta didik, penelitian terdahulu sebagai pembanding dalam penelitian ini, dan kerangka konseptual diakhir bab.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari rancangan penelitian: pendekatan penelitian, dan jenis penelitian, Variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, deskripsi data, dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, dalam bab ini penulis membahas tentang rumusan masalah ke-1, rumusan masalah ke-2, dan rumusan masalah ke-3.

BAB VI Penutup, dalam bab ini dikemukakan kesimpulan dari hasil pembahasan dan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Bagian akhir laporan penelitian ini berisi mengenai daftar rujukan dan lampiran-lampiran.