

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973. Berkembangnya zaman seperti saat ini alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti musik, video, permainan dan lain-lain.

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan peserta didik usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya.¹ Dalam perkembangan dunia informasi yang semakin pesat sangat tidak memungkinkan bagi masyarakat bisa terlepas dari teknologi di kehidupannya.

Handphone (gadget) merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak dan waktu.² Handphone dengan teknologi android adalah Sebuah handphone yang menggunakan sistem operasi

¹Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal.13.

²Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 27.

Android. Bila dibandingkan dengan daftar kelemahan dari handphone android, keunggulan dan kelebihan handphone Android masih lebih banyak sehingga masyarakat cenderung memilih handphone dengan sistem operasi Android dan jumlah permintaan akan handphone Android (terutama di Indonesia) dari hari ke hari semakin bertambah.

Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau notebook atau netbook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipad*.³

Salah satu media teknologi informasi adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia. Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada.⁴

³Haris Sumadiria, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 33.

⁴Onong Effendy Uchjana, *Ilmu Komunikasi teori dan Praktek*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 63.

Banyak fungsi dari kegunaan handphone, diantaranya handphone sebagai media hiburan, penyampaian informasi melalui SMS, facebook, twitter, google, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, dikarenakan saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi gaya hidup dan perilaku masyarakat, memang pengaruh kemajuan teknologi zaman dahulu dan di zaman sekarang berbeda, pada zaman dahulu teknologi belum secanggih di zaman sekarang.⁵

Namun dalam penggunaan gadget setiap orang itu berbeda-beda, ada yang hanya digunakan untuk bermain *game*, ada yang bermain media sosial, dan lain-lain. Bahkan peserta didik usia pendidikan dasar terkadang lupa belajar jika dalam menggunakan gadget melebihi batas waktu, jadi orang tua harus membatasi anak dalam menggunakan *gadget* agar tidak terlalu kecanduan yang berlebihan. Akibat kecanduan yang berlebihan menjadikan waktu belajar peserta didik berkurang dan nilai-nilai yang didapatkan menjadi rendah akibat terlalu lama menggunakan *gadget*.

Karena adanya *gadget* yang disalahgunakan justru akan semakin memanjakan peserta didik untuk melakukan tugas sekolah mereka dan juga akan cenderung membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Peneliti menganggap peserta didik saat ini sangat dimanjakan oleh teknologi jaman sekarang yang begitu canggihnya seperti adanya fasilitas *e-book* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan tablet atau

⁵*Ibid.*, hal. 27.

ipad yang membuat peserta didik semakin malas untuk datang ke perpustakaan untuk sekedar membaca buku, padahal banyak sekali buku lama yang tidak kita temukan di *e-book* yang mungkin dapat menjadi bahan referensi yang baik dan lebih berkualitas bagi mereka, sehingga mereka tidak hanya berkutat pada buku-buku yang didapatkan melalui *e-book* saja.⁶

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian peserta didik cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Untuk penggunaan *gadget* yang sebenarnya dalam penelitian yang dilakukan ini ialah sebagai media ujian akhir sekolah bukan bagaimana digunakannya *gadget* pada saat di rumah. Ini juga dapat mempengaruhi nilai yang di dapat, jika peserta didik tidak mengerjakan dengan fokus dan teliti bisa jadi nilai yang didapat itu lebih rendah.

Bahkan peserta didik yang di rumah sering menggunakan *gadget* dan lebih asik dengan *game* yang dimainkan itu dapat mempengaruhi kesehariannya dan mengabaikan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan peserta didik terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh

⁶*Ibid.*, hal. 37.

makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.⁷ Maka dari itu perlulah perhatian orangtua terhadap anak ketika dirumah, dan memberikan waktu yang sama rata kepada anak antara belajar dan bermain *gadget*.

Hal demikian dilatar belakangi oleh pemanfaatan *gadget* yang tidak tepat sasaran. *Gadget* lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

Tanpa disadari *gadget* bisa membuat semua orang mengidap penyakit kecanduan, seperti halnya peserta didik yang terlalu lama bermain *gadget* bisa hilang kendali, ketika *gadget* diminta orangtua terkadang seperti orang sedang kerasukan marah-marah, berteriak-teriak, menangis, maupun tangan tidak bisa berhenti seperti mengetik di *gadget*. Maka dari itu perlu bimbingan dari orangtua untuk mengontrol kegunaan *gadget* anak-anak yang sedang bermain dirumah maupun di luar rumah

⁷ R Syahra, *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*, LIPI, (Bandung, 2006), hal. 41.

supaya anak-anak tidak merasakan kecanduan level tinggi. Itu juga untuk kebaikan orangtua sendiri agar anak-anak tidak memiliki penyakit yang dapat merugikan orangtua sendiri ataupun orang lain. Untuk itu berilah waktu terhadap anak-anak dalam menggunakan *gadget* setiap hari jangan dibiarkan terlalu lama.

Namun di MI Nasyatut Tholibin ini berbeda untuk penggunaan *gadget*nya, guru menyuruh peserta didik menggunakan *gadget* ke hal yang lebih positif lagi yaitu menjadi alat bantu peserta didik MI Nasyatut Tholibin untuk mengerjakan ujian akhir sekolah. Seperti yang bisa dilihat bahwa kemajuan penggunaan teknologi untuk pendidikan juga berkembang, bisa digunakan dalam hal positif untuk anak pendidikan dasar. Tidak hanya disekolah ini saja yang menggunakan *gadget* dalam ujian akhir sekolah disekolah dasar manapun sudah mulai menggunakannya. Jadi sudah tidak diragukan lagi jika pihak sekolah harus menyuruh peserta didik untuk menggunakan *gadget* di ujian akhir sekolah.

Seperti yang sudah peneliti ketahui di MI ini untuk ujian akhir sekolah alat yang digunakannya tidak hanya *gadget* saja ada juga yang menggunakan laptop untuk media ujian akhir sekolah. Dalam ujian ini juga terdapat aplikasi yang harus digunakan, untuk itu setiap peserta didik harus mempunyai aplikasinya jika tidak, mereka tidak bisa mengikuti ujian. Aplikasi yang digunakan untuk ujian yaitu *Computer Based Test* (CBT) K3MI.

MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar adalah salah satu di MI yang berada di wilayah Kecamatan Garum Kabupaten Blitar, MI

tersebut merupakan sekolah yang menjadi tujuan masyarakat sekitar bawah gunung kelud karena jauh dari pusat perkotaan, lingkungan masyarakat sekitar masih sangat jauh tertinggal dari daerah lain di Kabupaten Blitar. Namun bukan berarti menjadikan MI ini tertinggal dari berbagai problem dari segi iptek dan kehidupan sosialnya.

Berdasarkan wawancara dengan Pak Rohmanudin dan Bu Yuliana beliau mengatakan sudah 2 kali ini dimulainya ujian menggunakan *gadget*, namun tidak semua peserta didik yang menggunakan *gadget* ada juga yang menggunakan laptop karena sebagian besar ada keluarga yang tidak mampu untuk membeli laptop meskipun sebenarnya untuk ujian itu wajib menggunakan laptop akhirnya pihak sekolah memaklumi atas kejadian tersebut.⁸Dari fenomena ini bisa dikatakan bahwa alat media untuk ujian tidak harus menggunakan laptop menggunakan hp pun boleh.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* itu tergantung bagaimana cara orangtua memberikan akses terhadap peserta didik ketika dirumah. Jika peserta didik diberi akses pada waktunya akan memberikan dampak yang positif pada peserta didik tersebut, tetapi jika peserta didik diberi akses tidak pada waktunya akan berdampak negatif pada peserta didik nantinya di kemudian hari. Maka dari itu kondisi seperti ini harus bisa di cegah sebelum terlanjur lebih dalam.

Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* dirumah, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna

⁸ Wawancara dengan Rohmanudin dan Yuliana, S.Pd adalah seorang guru wali kelas dari kelas 4 dan 5 MI Nasyatut Tholibin pada hari selasa, tanggal 3 Desember 2019 jam 09.45 WIB di depan kelas

mengetahui **“Strategi Guru dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Sebagai Media Ujian Akhir Sekolah Pada Prestasi Belajar Siswa MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar”**.

B. Fokus& Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka penelitian ini difokuskan pada strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada prestasi belajar siswa MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana bentuk penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada prestasi belajar siswa di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar?
- b. Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar?
- c. Bagaimana strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada

prestasi belajar siswa kelas di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum
Kab. Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan gadget.
2. Untuk mendeskripsikan dampak negatif penggunaan gadget dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget.

D. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan manfaat yang berarti pada dunia pendidikan yang diteliti maupun masyarakatnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Secara Teoretis

Secara teoritis dapat dijadikan suatu pelajaran bagi orangtua agar membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget* supaya tidak mengurangi waktu belajar serta mengurangi penggunaan *gadget*. Selain itu jika ada dampak dalam penggunaannya guru seharusnya memberi tindakan yang baik untuk sekolah dan juga peserta didik, karena bisa

merugikan peserta didik dalam menggunakan *gadget* pada ujian akhir sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian dapat dijadikan sebagai pengalaman, menambah wawasan, dan mempersiapkan diri bagi peneliti dalam menerapkan serta menganalisa strategi yang sesuai.
- b. Bagi MI Nasyatut Tholibin, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengetahuan dan dampak penggunaan *gadget* terhadap belajar anak. Dan dapat bermanfaat untuk guru kelas dalam perannya sebagai pendidik serta pembimbing bagi peserta didik.
- c. Bagi kampus IAIN Tulungagung, penelitian ini diharapkan menambah kajian perpustakaan IAIN Tulungagung, sehingga dapat menambah literatur di bidang pendidikan.
- d. Bagi pembaca, penelitian dapat dijadikan sebagai informasi serta referensi bagi pembaca untuk melakukan penelitian dengan sudut pandang yang berbeda.

E. Penegasan Istilah

Untuk memahami istilah yang terdapat dalam pembahasan, maka diperlukan penegasan istilah yang ada pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah Konseptual
 - a. Strategi Guru

Menurut Joni dalam buku Sri Anitah W, strategi adalah ilmu atau kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁹

b. Pengertian Dampak

Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dampak sosial dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri, sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat.¹⁰

c. Gadget

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi

⁹ Sri Anitah W, *Modul Strategi Pembelajaran di SD*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hal. 124.

¹⁰ Martin Hadari Nawawi, *Instrumen penelitian bidang sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995), hal. 30.

hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.¹¹

d. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.¹²

2. Penegasan Istilah Secara Operasional

Penegasan secara operasional merupakan hal yang sangat penting dalam memberi batasan pada penelitian. Adapun yang dimaksud dengan strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada prestasi belajar siswa ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimanabentuk penggunaan gadget, dampak negatif, serta strategi guru di sekolah MI Nasyatut Tholibin.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam membahas suatu permasalahan harus didasari oleh kerangka berfikir yang jelas dan teratur. Karena itu harus ada sistematika pembahasan sebagai kerangka yang dijadikan acuan dalam berfikir secara

¹¹*Ibid.*, hal. 45.

¹²*Ibid.*, hal. 197.

sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN: Pada bagian ini penulis memberikan penjelasan secara umum dan gambaran isi penelitian. Dalam hal ini diuraikan sesuatu yang berhubungan dengan konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI: Memaparkan pengertian dampak, pengertian gadget, pengertian prestasi belajar, pengertian media, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian. Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian dan rangkaian yang terdapat pada bagian-bagian tertentu.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN: Berisikan pendekatan penelitian, jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian. Di bab 3 ini terdapat bagian yang berisi tentang bagaimana lingkungan sekolah serta data-data yang diperoleh dalam observasi.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Merupakan paparan data atau temuan penelitian dari hasil penelitian lapangan yang peneliti lakukan. Untuk bab ini menguraikan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa yang diteliti atau yang diwawancara.

BAB V: PEMBAHASAN: Didalam pembahasan ini akan menghubungkan antara data-data temuan dengan teori-teori temuan

sebelumnya serta menjelaskan temuan teori baru dari lapangan. Dalam bab ini peneliti membahas hasil yang sudah didapat dari mulai bab-bab yang sudah diteliti.

BAB VI: PENUTUP: Merupakan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan berisi tentang kesimpulan dan saran-saran kepada peneliti, pengelola atau objek maupun subjek sejenis yang bisa menjadikan sumbangan pemikiran bagi lembaga-lembaga pendidikan khususnya di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar.