

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya.

Istilah globalisasi saat ini menjadi sangat populer karena berkaitan dengan gerak pembangunan di Indonesia, terutama berkaitan dengan sistem ekonomi terbuka dan perdagangan bebas. Era globalisasi ditandai dengan adanya persaingan yang semakin tajam, padatnya informasi, kuatnya komunikasi dan keterbukaan.<sup>1</sup> Pengaruh globalisasi dirasakan diberbagai bidang kehidupan seperti kehidupan teknologi, politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan keamana dan lain-lain.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Sebagai contoh yang sangat banyak

---

<sup>1</sup>Uno B Hamzah dan Nina Lamatenggo *Teknologi Komunikasi Informasi Pembelajaran* Jakarta: bumi aksara 2010

berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell.<sup>2</sup> Dimulai dari munculnya telepon koin,



---

<sup>2</sup>Noura, *Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak*, vol. 1, no 1 Juni 2017. h. 4

genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

Perlu diketahui perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephon masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana-mana).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *gadget* atau *smartphone*. *Gadget* telah menjadi kebutuhan masyarakat, bahkan tak bisa hidup tanpa *gadget*, dikarenakan perkembangan yang semakin pesat dan mengharuskan untuk mengakses internet menggunakan *gadget*. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

*Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi yaitu :

*“Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk*

*bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.*<sup>3</sup>

Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, karena dengan berkembang pesatnya *gadget* dengan segala kemudahan dan fitur menarik didalamnya, anak-anak kemudian lebih menyukai memegang atau bermain *gadget* ketimbang bermain bersama kawan-kawan sebayanya. Dunia maya atau game yang terdapat dalam *gadget* lebih seru, lebih menyenangkan daripada belajar, yang sifatnya membosankan, sehingga anak-anak menjadi malas belajar dan lebih asyik dengan *gadget* nya. Dampak dari kecanduan bermain game atau apapun aktifitas yang ada di *smartphone*, menjadikan anak-anak malas belajar, malas makan, malas berinteraksi dengan kawan-kawan ataupun bermain.

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Namun jika kualitas sumber daya manusia rendah akan menghambat pembangunan bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang telah dilakukan

---

<sup>3</sup>Hadiwidjodjo, “Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak”, <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak>. (diakses pada 10 September 2018 pukul 10:00)

diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berfikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.<sup>4</sup>

Pembahasan tentang 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.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam system pendidikan Indonesia, kurikulum ini adalah pengembangan dari KTSP. Kurikulum 2013 memiliki 3 aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku, jika ketiga aspek tersebut dilaksanakan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya yaitu berpusat pada siswa, dimana guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator, untuk itu siswa diharapkan lebih rajin atau giat lagi dalam belajar.<sup>5</sup>

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di SD Negeri 2 Kendari, didapatkan hasil bahwa siswa banyak yang merasa kesulitan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan kurikulum 2013, karena mereka mengaku bahwa sumber belajar mereka kurang memadai atau kurang lengkap, dengan adanya *gadget* yang akan membantu para siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan baik.

---

<sup>4</sup>Chusna Oktia Rahma, Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

<sup>5</sup>Suparti, Kepala Sekolah SD negeri 2 Kendari, *Wawancara* (SD Negeri 2 Kendari, 11 April 2019)



Pembelajaran jika hanya di andalkan dari buku pedoman guru dan siswa saja, anak-anak tidak akan berkembang dan luas pemikirannya, jadi gadget digunakan dalam proses belajar mengajar akan tetapi tetap dalam lingkungan pelajaran dan tetap dalam pengawasan kami sebagai guru kelas.<sup>6</sup>

Menggunakan *gadget* untuk siswa di sekolah memang ada larangannya di tata tertib sekolah, akan tetapi dengan adanya kebijakan dari kepala sekolah memperbolehkan siswanya membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan untuk menambah wawasan ataupun dalam lingkup edukatif yang berhubungan dengan pelajaran, maka penggunaan *gadget* masih bisa dilakukan, kami pun para guru masih sering merasa kesulitan memberikan penjelasan kepada anak-anak materi yang akan diberikan karena materinya yang terlalu tinggi untuk umur mereka, jika hanya berpatokan pada buku guru dan siswa, maka tidak akan ada inovatif dan perkembangan pada mereka, penggunaannya pun harus dibawah pengawasan wali kelas.<sup>7</sup>

Namun dengan hadirnya *gadget* dan kemudahan mengakses segala sesuatu sehingga anak-anak SD tak luput dari sering lalai dan lupa waktu ketika bermain *gadget*, dan terjadilah dampak negative dan positive sebab dari penggunaan *gadget* tersebut dengan demikian anak-anak menjadi tidak fokus lagi dalam belajar, yang di ingat hanya game yang ada dalam *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*), dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* dampak negatif). Hal tersebut

---

<sup>6</sup> Sri Hartini Sakir, Wali Kelas 5D, *Wawancara* (SD Negeri 02 Kendari, 27 Maret 2019)

<sup>7</sup> Samsiah, Wali Kelas 4D, *Wawancara* (SD Negeri 02 Kendari, 27 Maret 2019)

perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan hasil penelitian di lokasi tersebut terlihat banyak siswa SD menggunakan *gadget* dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan *gadget* tersebut.

## **B. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah

1. Aturan Penggunaan *gadget* pada siswa SD yang meliputi aplikasi penggunaan *gadget* (game, browsing, komunikasi, dan lainnya), Intensitas penggunaan *gadget* (tinggi, sedang, rendah).

2. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak SD

Dampak negatif yaitu menurunkan konsentrasi belajar, penurunan dalam bersosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa, kecanduan, menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, ancaman *cyberbullying*.

3. Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak SD

Dampak positif yaitu melatih imajinasi, melatih kepekaan, kecerdasan anak.

4. Perilaku belajar siswa

- Perubahan terjadi secara sadar
- Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aturan penggunaan *gadget* pada siswa di SD Negeri 2 Kendari
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa SD Negeri 2 Kendari

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peraturan penggunaan *gadget* pada siswa di SD Negeri 2 Kendari
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa di SD Negeri 2 Kendari

## D. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi pembaca mengenai maksud penelitian ini, maka perlu mengemukakan definisi dari setiap variabel judul. Adapun variabel penelitian sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan *gadget* adalah akibat atau efek yang akan dirasakan oleh beberapa siswa akibat penggunaan *gadget* dari segi negative seperti menurunkan konsentrasi belajar, penurunan dalam bersosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa, kecanduan, menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, ancaman *cyberbulling*. atau segi positif



pada siswa seperti melatih imajinasi, melatih kepekaan, kecerdasan anak.

2. Perilaku belajar siswa adalah aktivitas yang di timbulkan akibat penggunaan gadget yang sifatnya negatif atau positif

