

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang disengaja atau direncanakan. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan setiap individu sepanjang proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam melaksanakan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar bukan sekedar akumulasi pengetahuan, tetapi merupakan proses mental yang berlangsung dalam diri seseorang (Sanjaya, 2016).

Selanjutnya (Rochana, 2020) menjelaskan belajar yang dilakukan siswa harus memberikan pengalaman dalam rangka memperoleh perubahan pengetahuan atau memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, memperoleh pengalaman, memperoleh informasi, atau mencari informasi tentang perubahan pada diri siswa. Kecerdasan siswa terlihat baik dalam aktivitas pribadi maupun mental yang terlepas dari proses berpikir dan aktivitas selanjutnya. Ketika siswa secara fisik hadir di kelas, mereka secara otomatis menjadi aktif secara mental dan sebaliknya. Dalam proses pembelajaran, dua aktivitas (aktivitas fisik dan aktivitas moral) dapat saling berkaitan sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik dan benar. Aktifitas fisik dan moral, seharusnya yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan

sosial anak selain bermain dan belajar. Pembelajaran akan menyenangkan ketika siswa diberikan kebebasan dalam proses belajar (Lengam et al., 2023). Dalam era globalisasi ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan terjadinya berbagai perubahan dan perkembangan termasuk dalam dunia pendidikan (Muhammadin et al., 2015). Salah satu contoh perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gadget untuk proses belajar. Namun, pengguna gadget juga perlu diperhatikan agar bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Gadget yang dulunya hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas kini digunakan oleh kalangan mulai dari balita hingga dewasa. Gadget adalah istilah yang mengacu pada berbagai macam alat teknis yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh gadget adalah smartphone, komputer, laptop dan tablet (Manumpil, 2015). Disisi lain (Iswidharmajaya, 2014) menyebutkan salah satu faktor yang melatarbelakangi meningkatnya proporsi anak yang menggunakan gadget adalah perkembangan teknologi. Seiring kemajuan teknologi, gadget dilengkapi dengan sistem layar sentuh, sehingga memudahkan semua orang untuk menggunakannya, terutama untuk anak kecil, seperti anak-anak yang bahkan belum bisa membaca bisa menggunakan smartphone.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, terutama anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif penggunaan gadget untuk anak adalah dapat menambah wawasan yang relevan dengan informasi.

Ada permainan edukatif yang merangsang kekuatan otak, dan juga dapat memperluas pengetahuan anak Anda sebagai media pembelajaran. Hanya dengan perangkat kecil, dunia dalam genggam manusia, karena dengan gadget manusia dapat berkeliling dunia, mencari informasi, dan bahkan berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia (Pamungkas & Al Fath, 2023). Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu: (a) anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik; (b) Lupa dengan lingkungan sekitarnya; dan (c) Kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Penggunaan gadget juga dapat berdampak buruk pada sisi keluarga maupun lingkungan sekitar, anak dapat mengalami perubahan perilaku menjadi sensitif dan mudah emosional (Kusuma et al., 2022). Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, yaitu: (a) mempermudah komunikasi; (b) media hiburan anak; (c) meningkatkan kenyamanan dalam belajar; dan (d) meningkatkan pengetahuan (Rini, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti saat kegiatan PPL di SDN Ngadirejan pada bulan oktober 2022, SDN Ngadirejan belum menggunakan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Selama ini, SDN Ngadirejan masih menggunakan buku atau LKS sebagai sumber belajar utama. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan secara mendalam bagaimana penggunaan gadget dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN Ngadirejan memengaruhi hasil belajar siswa

kelas V. Melalui analisis yang cermat, diharapkan dapat ditemukan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget dalam konteks Pendidikan. Saya percaya bahwasannya penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga mengenai dampak penggunaan gadget dalam proses kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Ngadirejan. Dengan pemahaman lebih mendalam, kita dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi (terutama gadget) dalam Pendidikan demi peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat digunakan untuk mencari referensi, mencari materi, dan mengerjakan tugas. Bahkan banyak media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses melalui gadget, seperti aplikasi youtube dimana terdapat banyak sekali video pembelajaran yang menarik. Selain itu siswa juga dapat mencari sumber materi dari google, karena google memiliki banyak referensi yang dapat digunakan oleh siswa, serta aplikasi lain yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan gadget juga dapat berdampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar, yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan. Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, melalui internet siswa dapat mencari sumber belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Melalui gadget siswa dapat mengembangkan imajinasi dan melatih

kecerdasannya. Dengan melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan, kemampuan membaca, kemampuan berhitung, dan rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah. Namun terlalu sering menggunakan gadget juga memiliki dampak yang kurang baik, salah satunya adalah siswa menjadi ketergantungan dimana siswa belajar lebih mengandalkan gadget. Berdasarkan penelusuran peneliti, penelitian ini berbeda dengan penelitian yang pernah ada. Perbedaannya terletak pada objek, metode, dan tempat penelitian yang digunakan. Adapun beberapa penelitian senejenis yang pernah ada diantaranya: 1) Rini dkk (2021), 2) Syifa dkk (2019), 3) Hidayat dkk (2021), 4) Mahfud dkk (2018), 5) Putra (2017), 6) Fitriansyah (2016). Seperti yang telah dipaparkan di atas, SDN Ngadirejan belum menggunakan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan gadget sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengambil judul "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Proses Kegiatan Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngadirejan*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang masih kurang kesadarannya dalam penggunaan gadget untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Gadget tidak selalu dimanfaatkan untuk belajar.

### C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Agar penelitian lebih efisien, efektif, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Batasan-batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Ngadirejan
2. Penelitian ini fokus pada kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngadirejan.
3. Fokus penelitian adalah bagaimana dampak penggunaan gadget dalam kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SDN Ngadirejan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka dapat dirumuskan masalah peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar kelas V SDN Ngadirejan?
2. Bagaimana evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan gadget di kelas V SDN Ngadirejan?
3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar di kelas V SDN Ngadirejan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah terurai di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan gadget di kelas V SDN Ngadirejan.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan gadget di kelas V SDN Ngadirejan.
3. Mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar di kelas V SDN Ngadirejan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah terurai di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk penambahan pengetahuan tentang penggunaan gadget pada proses kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa dan dapat bermanfaat bagi peneliti lain dan pembaca dikemudian hari.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mampu menambah pengetahuan yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mengevaluasi pembelajaran, membuat inovasi dalam proses belajar mengajar dan membantu guru dalam penggunaan media gadget selama proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah khususnya SDN Ngadirejan untuk mengevaluasi hasil belajar dengan proses belajar mengajar terkait penggunaan gadget selama proses pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini adalah proses pengalaman dan pembelajaran yang berharga yang dapat menambah pengetahuan serta wawasan penulis terkhusus dalam penggunaan gadget pada proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa.

