

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹ Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Belajar mengajar merupakan hal utama dalam pendidikan, oleh karena itu pendidikan tidak akan pernah lepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, dan perubahan itu bukan hanya berkaitan dengan peningkatan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan sikap perilaku, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.² Menurut Surya, belajar dapat diartikan

¹ Ahdar Djameluddin, Filsafat Pendidikan, *Istiqra'*, 1, no. 2 (Maret, 2014):130. <https://jurnal.umpar.ac.id/>.

² Moh. Zaiful Rosyid dkk, *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2009), 04.

sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³

Dalam proses belajar nantinya akan ada hasil akhir yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar yang disebut dengan prestasi belajar.⁴ Menurut Afandi dan Wisiyawati prestasi adalah hasil belajar atau perubahan yang melibatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan.⁵ Menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Djamarah, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Sedangkan menurut Purwodarminto, prestasi adalah hasil sesuatu yang telah dicapai.⁶

Jadi, prestasi belajar adalah perubahan dan pencapaian akhir dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran presentase keberhasilan siswa dengan penyesuaian yang telah ditetapkan dan menjadikan siswa lebih baik dalam hal berpikir dan berbuat.

³ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 7.

⁴ Rosyid dkk, *Prestasi Belajar*, 05.

⁵ Alfiah Amir, "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Pada Masa Pnandemi COVID 1-9, *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1, no. 2, (Desember, 2021): 116. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.102>.

⁶ Ibid., 06.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi peserta didik diantaranya yaitu: faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri (internal) dan faktor dari luar peserta didik itu sendiri (eksternal). Faktor internal yang mempengaruhi prestasi peserta didik ada dua macam yaitu, faktor biologis dan faktor psikologis.⁷ Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi peserta didik juga dibagi menjadi dua macam yaitu, faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial dibagi menjadi tiga, yaitu: lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga. Menurut Lidia Susanti lingkungan keluarga sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar atau prestasi belajar individu, misalnya pola asuh orang tua, hubungan orang tua dan anak, keadaan ekonomi, keharmonisan keluarga, kondisi rumah, dan lain sebagainya.⁸

Perkembangan teknologi komunikasi yang semakin lama semakin canggih dan semakin banyak model atau bentuk yang diperbaharui mau tidak mau hal tersebut menuntut kita untuk menjadi pengguna dari salah satu alat teknologi saat ini. Karena memang cukup banyak manfaat yang bisa diberikan teknologi saat ini kepada berbagai kalangan masyarakat baik dalam dunia bisnis, pekerjaan, kesehatan ataupun dalam dunia pendidikan. Salah satu produk teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini adalah aplikasi teknologi informasi, manfaat yang dapat diberikan oleh teknologi informasi

⁷ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik* (Batu: Literasi Indonesia, 2019), 53-58

⁸ Ibid.

adalah mendapatkan informasi mengenai kesehatan, hobi, rekreasi dan rohani.⁹

Salah satu contoh teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*, hampir semua orang pada saat ini memiliki *gadget* baik dari kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Hampir seluruh kalangan masyarakat memiliki *gadget*, dan bukan hanya masyarakat perkotaan saja melainkan juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Osland mendefinisikan *gadget* adalah istilah bahasa Inggris yang berarti alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi.¹⁰ Jadi *gadget* bisa diartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki peran dan fungsi praktis di era globalisasi ini terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* tidak hanya alat teknologi yang mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia akan tetapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang.

Dari perkembangan teknologi inilah khususnya *gadget* yang memiliki banyak model dengan berbagai fitur canggih tentunya juga mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap buah hatinya, hubungan orang tua, ataupun pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anak di lingkungan keluarga. Saat sekarang ini berbagai teknologi jenis *gadget* seperti *tablet*, *laptop*, *smartphone*, dan lainnya, mulai

⁹Fathia Nurfadilah, dkk. Upaya orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget, *Edukids*, 16, no. 2, (2019): 91, <https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.21532>.

¹⁰Ferry Hadary dkk, Multimedia Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam Khas Kalbar dalam Pembelajaran di Paud, *Yaa Bunayya jurnal pendidikan anak usia dini*, 3, no. 1 (Mei, 2019): 35-36, <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.34-52>.

diberikan oleh orang tua kepada anaknya yang masih siswa tingkat sekolah dasar, hal tersebut guna mempermudah dalam memahami, menghafal, memperagakan pelajaran yang diperoleh di sekolah. Dengan memanfaatkan *gadget* ini tentunya akan membantu siswa dalam melakukan evaluasi mengenai materi pembelajaran di sekolah, sehingga siswa akan tetap bisa belajar mandiri saat kapan pun dan dimana saja bahkan saat berada di rumah.

Pesatnya perkembangan teknologi dengan berbagai macam varian tidak hanya memiliki dampak positif dan manfaat bagi masyarakat akan tetapi juga memiliki dampak negatif apabila tidak tepat sasaran dan berlebihan dalam penggunaannya. Banyak orang tua yang memberikan *gadget* terhadap buah hatinya kurang memperhatikan dalam kesehariannya saat bersama *gadget*, padahal siswa tingkat sekolah dasar masih cenderung belum bisa membagi waktu dengan baik dalam menggunakan *gadget* bahkan sering tidak digunakan sebagaimana arahan orang tua, tidak sedikit saat ini siswa tingkat sekolah dasar sudah kecanduan bermain game, hal itu terjadi karena kurangnya batasan dan pengawasan orang tua dalam mempergunakan *gadget* pada buah hatinya, dan itu tentu pastinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Andrew Lepp et al pada tahun 2015 yang menyatakan bahwa penggunaan telepon genggam secara berlebihan akan mempengaruhi *Grade Point Average* (IPK) siswa. Siswa yang menggunakan telepon genggam secara berlebihan setiap

harinya cenderung memiliki skor GPA yang lebih rendah.¹¹

Sekarang ini memang sudah tuntutan dari pesatnya perkembangan teknologi, siswa juga dituntut untuk mengonsumsi pengaruh dari perkembangan teknologi saat ini, sehingga sangat jarang ditemukan anak-anak yang masih di usia sekolah dasar tidak menggunakan atau memiliki *gadget*. Banyak orang tua yang memberikan pada anaknya *gadget* seperti *tablet*, *laptop*, *notebook*, *smartphone* dan lain-lainnya, agar buah hatinya bisa lebih cerdas dan bisa belajar mandiri, akan tetapi kesalahannya ia kurang memperhatikan bahkan tidak membatasi buah hatinya dalam menggunakan *gadget* tersebut, sehingga kadang anak tersebut tidak lagi menggunakan *gadget* tersebut untuk belajar, bahkan ia menyalahgunakan *gadget* tersebut tidak seperti yang disarankan oleh orang tuanya.

Hal demikian juga dialami oleh siswa MI. Mftahul Ulum kelas IV, V dan VI, dimana anak didik tingkat sekolah dasar ini sudah banyak yang memiliki *gadget*, dan tentunya hal tersebut memiliki pengaruh besar pada prestasi belajar siswa itu sendiri. Numalasari dan Devi Wulandari, mengatakan penggunaan *gadget* secara berlebihan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena siswa akan cenderung mengandalkan *gadget* yang menawarkan berbagai kemudahan dari

¹¹ Larasati Aurora Arifin. dan Farid Agung Rahmadi, "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 tahun". *Jurnal Kedokteran Deponegoro*, 6, no. 2 (April, 2017): 734, <https://doi.org/10.14710/dmj.v6i2.18590>.

pada harus belajar.¹² Oleh karena itu, melihat hal tersebut saya ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MI. Miftahul Ulum?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MI. Miftahul Ulum?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MI. Miftahul Ulum.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MI. Miftahul Ulum.

D. Kegunaan penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MI. Miftahul

¹² Numalasari dan Devi Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap PakisJaya Krawang,” *Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* 3, no. 3, (Februari, 2018): 112.

Ulum yang akan dilakukan adalah:

1. Kegunaan teoritis

Dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan pengetahuan bagi penulis untuk nantinya bisa dikembangkan di tengah-tengah masyarakat, dan memberi informasi kepada pembaca khususnya hal-hal yang berhubungan dengan *gadget* serta dampak dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa.

2. Kegunaan praktis

Dengan penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti, masyarakat dan siswa, terkait pengaruh penggunaan *gadget* khususnya terhadap prestasi belajar siswa.

E. Ruang lingkup penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Ruang lingkup variabel

Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang menjadi fokus penelitian. Yaitu variabel bebas (variabel X) yaitu penggunaan *gadget* (difokuskan pada handphone/smarthphone, tablet dan laptop) dan variabel terikat (variabel Y) yaitu prestasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI MI. Miftahul Ulum yang berjumlah 28 siswa dengan melihat nilai ujian akhir semester.

2. Ruang lingkup wilayah

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah MI. Miftahul ulum yang berada di Jalan KH. Abd. Qahar 35, Dusun Raas Barat Desa Rombiya Timur Kecamatan Ganding Kabupaten Sumenep.

3. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah semua siswa kelas IV,V dan VI, MI. Miftahul Ulum Tahun ajaran 2022/2023.

F. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang berkaitan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti.¹³ Berikut ini adalah asumsi dalam penelitian ini:

1. Penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa.
2. Tingginya intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh buruk terhadap prestasi belajar siswa.
3. Pengawasan dan perhatian orang tua berpengaruh terhadap pendidikan anak

G. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah ditetapkan dan perlu diuji kebenarannya menggunakan uji statistik. Hipotesis merupakan jawaban terhadap

¹³ Tim Revisi, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Pamekasan: Iain Madura, 2020), 17.

masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.¹⁴ Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan adalah:

H_a= Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur

H. Definisi istilah

Dari judul penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami istilah yang digunakan.

1. *Gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki banyak fitur menarik serta praktis dalam penggunaannya dan dirancang dengan teknologi canggih. Contoh perangkat yang termasuk dalam kategori *gadget* adalah seperti laptop, notebook, tablet, kamera, smartphone, MP3 Player dan masih banyak yang lainnya yang mempunyai fungsi berbeda-beda.
2. Prestasi Belajar adalah penilaian pendidikan tentang pencapaian atau hasil akhir siswa dari apa yang telah dipelajari di sekolah. Prestasi belajar juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam waktu tertentu sesuai dengan pedoman yang digunakan dalam aktivitas pengajaran.

I. Kajian terdahulu

Penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap

¹⁴ Ibid.

prestasi belajar sudah ada yang meneliti sebelumnya, seperti berikut ini:

1. Skripsi yang ditulis oleh Anggi Susilawati mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN AR-Raniry Banda Aceh”. Menjelaskan bahwa pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n - 2 = 18$ dapat disimpulkan bahwasanya hasil yang diperoleh t_{hitung} sebesar 2,244 dan $t_{tabel} = 2,101$ dapat dinyatakan adanya pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN ar-Raniry Banda Aceh.

Persamaan dengan judul proposal skripsi penelitian ini adalah terletak pada variabel X yaitu sama-sama membahas tentang *gadget*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y. Variabel Y ini tentang IPK mahasiswa sedangkan variabel Y pada judul penelitian ini tentang prestasi belajar siswa.¹⁵

2. Skripsi yang ditulis oleh Vita Risandari mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016 yang berjudul “Pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Menjelaskan bahwa berdasarkan analisis hasil uji korelasi Product Moment diketahui

¹⁵Anggi Susilawati, “Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN AR-Raniry Banda Aceh” (Skripsi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2020), 46.

Pearson Correlation yang di dapat adalah -0,449 mendekati -1, yang artinya mempunyai hubungan yang kuat. Korelasi tersebut bersifat negatif yang artinya semakin berkurang penggunaan gawai maka prestasi belajar semakin tinggi. Hasil uji regresi linier sederhana diketahui persamaan garis regresi linier yaitu $Y = 4,091 + -0,024 X$. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dari kedua hasil tersebut dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gawai terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan demikian maka H_a diterima dan H_o ditolak.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Vita Risandari adalah sama-sama mencari pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Vita Risandari adalah terletak pada objek penelitiannya. Objek Penelitian yang dilakukan oleh Vita Risandari adalah mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa MI. Miftahul Ulum.

3. Dalam skripsi yang ditulis oleh Shinta Afriani mahasiswa UIN Fatmawati Sukano Bengkulu tahun 2022, yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Prestasi Siswa Kelas V di SDN 79 Kaur”. Menjelaskan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 79 Kaur, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

¹⁶ Vita Risandari, “ Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta” (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2020), 56.

pengaruh penggunaan teknologi handphone terhadap prestasi siswa kelas V di SDN 79 kaur. Ada pengaruh antara penggunaan teknologi handphone yang diperoleh dari angket penggunaan teknologi *handphone* dan prestasi belajar siswa dilihat dari nilai mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 79 Kaur, hal ini dapat dilihat dari hasil persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y = 69,54 + 0,045X$ artinya setiap kenaikan nilai penggunaan teknologi *handphone*, maka akan berdampak negatif terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran IPA sebesar 1,466. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan kontribusi pengaruh penggunaan teknologi *handphone* terhadap prestasi siswa sebesar 69,3%, hal ini dilihat dari hasil koefisien determinasi dan sisanya 30,7% hasil belajar IPA siswa dipengaruhi oleh faktor lain.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Shinta Afriani dengan penelitian ini terletak pada variabel X yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan Smartphone/*gadget*, sedangkan perbedaannya terletak pada tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan pada MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Shinta Afriani dilakukan di kelas V SDN 79 Kaur.

¹⁷ Shinta Afriani, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Prestasi Siswa Kelas V di SDN 79 Kaur" (Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno, Bengkulu, 2022), 113.