

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi saat ini begitu signifikan. Dalam dunia teknologi banyak kemudahan yang diciptakan untuk membantu kehidupan manusia. Teknologi yang sekarang terus berkembang adalah *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya digunakan untuk melakukan komunikasi, tetapi sekarang *gadget* menawarkan banyak fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk memenuhi keinginan manusia. Oleh karena itu *gadget* banyak digunakan oleh orang tua, muda dan juga anak-anak. Disisi lain *gadget* bisa dimanfaatkan untuk dunia bisnis, untuk menyimpan banyak data untuk musik/hiburan, fasilitas untuk informasi dan juga alat dokumentasi. Oleh karena itu *gadget* menjadi hal yang sangat diperhatikan manusia selama 5 tahun terakhir ini.

Gadget mempunyai arti sebuah perangkat kecil dari hasil perkembangan teknologi dan memiliki berbagai fungsi tertentu. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang mempunyai fungsi dan tujuan praktis tertentu yang berguna dan lazimnya diberikan kepada sesuatu hal baru.

Kini kehidupan anak sehari-hari sangat dipengaruhi oleh teknologi. Mereka lebih sering bermain dengan *gadget* dari pada bermain dengan teman sebayanya, sehingga mempengaruhi perilaku keseharian anak. Anak menjadi malas bergerak dan sering lalai akan tugas-tugas mereka.

Sekarang ini banyak siswa Madrasah Ibtidaiyah yang telah menggunakan *gadget* dikarenakan orang tua sibuk dalam bekerja sehingga orang tua membelikan *gadget* dengan tujuan agar anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua, maka orang tua memberikan ijin bermain *gadget* supaya anak-anak sibuk dengan *gadget* tersebut. Maksud dari sibuk disini adalah anak akan sibuk bermain game, social media dan lain sebagainya. Di lingkungan anak-anak banyak pemikiran bahwa siswa yang memiliki *gadget* adalah golongan orang-orang berada, inilah yang menyebabkan banyak siswa yang meminta *gadget* pada orang tuanya. Padahal banyak dampak negatif yang diakibatkan *gadget* seperti radiasi *gadget* dan masih banyak lagi dampak buruk dari *gadget*, walaupun juga ada hal-hal positif dari *gadget*. Peran orang tua dan tenaga pendidik sangatlah diperlukan untuk mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* karena anak mudah terpengaruh dengan dunia maya. Menurut Doni Harfiyanto, “ Siswa sering tidak fokus ketika sedang bersama melakukan pembicaraan dengan teman-temannya itu dikarenakan anak sibuk dan fokus terhadap *gadgetnya*”.¹ Oleh karena itu orang tua siswa wajib paham akan bahaya *gadget* bagi anak usia Madrasah Ibtidaiyah.

Beberapa masalah dalam diri anak akan muncul contohnya masalah dalam belajar anak-anak usia Madrasah Ibtidaiyah yang terlalu sering menggunakan *gadget* biasanya lebih malas, dan lebih pasif jarang berinteraksi dengan lingkungan sosial serta sering terjadi kesalahfahaman dari segi kepercayaan dan keinginan antara anak-anak dengan orang tua dan guru.

¹ Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, dan Tjaturahono Budi, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* Di SMAN 1 Semarang", *Journal of Educational Social Studies*, 4.1 (2015), 1–5 <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>> , hal 2.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat pesat serta penggunaannya telah dirasakan oleh semua lapisan masyarakat di semua usia baik pendidikan tinggi ataupun rendah. Dari penelitian Trinika Yulia mendapatkan kesimpulan bahwa pengguna Hp di Indonesia mencapai 142% dari 262 juta jiwa. Pengguna Hp terbanyak ada di pulau Jawa 58,08%. Dari penelitian yang dilakukan oleh Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI), anak-anak yang mengalami kecanduan bermain *gadget* jumlahnya mencapai 20%. Ini menunjukkan belum masuk tahap problematic level (sudah terlihat bermasalah walau belum sampai level kecanduan).²

Bagaimanapun juga perkembangan teknologi canggih perlu diperkenalkan kepada siswa agar siswa tidak merasa asing dalam menggunakan berbagai macam peralatan canggih termasuk *gadget*, karena perkembangan teknologi merupakan bagian dari perkembangan peradapan manusia. Pemanfaatan teknologi juga dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa. *Gadget* dapat dimanfaatkan belajar berbagai macam kegiatan akademik termasuk membaca dan menulis juga berhitung. Banyak aplikasi permainan yang bersifat edukatif yang dapat membantu anak semakin kreatif. Anak bisa belajar huruf dan angka, keterampilan ini dapat membantu anak dalam menguatkan koordinasi antara tangan dan mata. Anak-anak dapat menciptakan karya tulis yang membanggakan bagi orang tua juga keluarga. Untuk anak yang membutuhkan pendekatan kinestetik dapat memanfaatkan pembelajaran komputer. Banyak

² Yulia Trinika, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015", *Naskah Publikasi*, 12.Juni (2015), hal.3.

orang tua yang berfikir apabila anak diberi *gadget*, maka anak tersebut tidak sering keluar rumah. Untuk dapat mengambil hal-hal positif dalam penggunaan *gadget* harus dengan bimbingan orang tua dan tenaga pendidik. Stephanus berpendapat bahwa “bahwa kemajuan teknologi dan informasi mendatangkan keuntungan dan juga nilai positif. Artinya, kemajuan teknologi dan informasi membuat aktivitas dan kebutuhan manusia lebih mudah dipenuhi”.³

Menurut UU RI No. 20 Th. 2003 Bab II Pasal 3 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan 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 berkhak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴ Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pondasi awal bagi seseorang (siswa) dalam usaha mendapatkan ilmu pengetahuan dan menggali potensi diri melalui aktivitas belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran dapat ditempuh melalui lembaga pendidikan formal yaitu sekolah juga pendidikan non formal. Di sekolah terjadi interaksi dua arah yaitu interaksi antara guru dan murid. Melalui interaksi tersebut, akan menunjukkan perubahan perilaku siswa selama

³ Stephanus Turibius Rahmat, "Pola Asuh Yang Efektif Dalam Mendidik Anak Di Era Digital", *Journal Education and Culture Missio*, 10.2 (2018), 143 <<https://repository.stikipsantupaulus.ac.id/122/1/Artikel-jurnal-missio>>. hal 140.

⁴ Flavianus Darman, "*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*", ed. by Cet.2 (Jakarta: Visimedia, 2008), Hal 5.

menerima pembelajaran. Semua guru dan orang tua mengharapkan agar siswa dapat mengalami perubahan dan perilaku belajar yang positif. Dalam kegiatan pembelajaran guru sering diharuskan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa elektronik dan non elektronik. Berkaitan dengan media elektronik sangat berhubungan dengan kemajuan teknologi termasuk pesatnya pertukaran informasi.

Tahun 2020 merupakan tahun yang tergolong berat bagi bangsa Indonesia dan juga seluruh Negara di dunia ini, karena terjadi musibah besar yang disebut dengan Covid-19. Covid-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah nama sebuah penyakit yang disebabkan oleh virus Coronavirus jenis baru yaitu Sars-CoV-2, penyakit ini pertama kali muncul di Wuhan Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Covid-19 ini bisa mengakibatkan sulit bernapas, naiknya suhu tubuh di atas 38°C, batuk, lemas, pegal-pegal, dan frekuensi buang air besar bertambah disertai sakit perut. Pasien Covid-19 yang berat, dapat menyebabkan pneumonia, gagal ginjal juga bisa mengakibatkan kematian.

Virus corona mudah menular antara manusia dengan manusia, virus ini menyebar melalui percikan dahak dari penderita yang langsung terkena orang lain ataupun menempel di benda-benda sekitar kemudian tersentuh oleh orang lain. Penderita corona ada yang tidak menunjukkan gejala apapun tetapi dapat berpotensi menyebarkan virus. Mengingat virus ini sangat mudah menyebar sekaligus sangat berbahaya maka dihimbau bagi seluruh masyarakat untuk menjaga jarak serta menjaga kebersihan. Program menjaga jarak ini otomatis

melarang anak-anak belajar di sekolah, sehingga proses belajar dialihkan di rumah dengan pembelajaran *online*. Menurut firman “Penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat merubah cara menyampaikan pembelajarandan tentu saja bisa menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional”.⁵ Dengan kata lain penggunaan *gadget* dengan yang selalu terhubung dengan internet harus digunakan pada saat pandemi. Pandemi Covid-19 ini mulai sejak awal 2020 bahkan virus covid-19 ini ditemukan pada akhir tahun 2019, dan sampai saat ini belum berakhir ini memaksa seluruh pelajar yang ada di Indonesia bahkan dunia untuk tetap menerapkan pembelajaran *online*. Dikarenakan itu siswa tetap menggunakan *gadget* dalam jangka waktu lama dan berkelanjutan, ini menimbulkan keawatiran pada orang tua tentang dampak *gadget* pada anak.

Penggunaan pembelajaran *online* dilaksanakan diseluruh wilayah Indonesia baik sekolah negeri maupun sekolah swasta tanpa terkecuali termasuk Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Syuhada’ Ngunut Ponorogo. Pembelajaran *online* mulai dilaksanan pada bulan Maret 2020, seluruh siswa dilarang ke sekolah begitu juga dengan tenaga pendidik. Kemudian mulai bulan Mei 2020 para tenaga pendidik kembali bekerja di sekolah walaupun para siswa tetap harus belajar di rumah. Pembelajaran *online* tetap berlanjut sampai sekarang. Hasil observasi awal adalah para siswa lebih sering berinteraksi dengan *gadget* karena kurangnya kegiatan di rumah dan orang tua sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti bekerja dan kegiatan rumah

⁵ Firman Firman dan Sari Rahayu, "Pembelajaran *Online* Di Tengah Pandemi Covid-19", *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2.2 (2020), 81–89 <<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>>, hal 83.

tangga. Siswa mulai merasa malas untuk mengerjakan berbagai macam tugas sekolah, kedisiplinan pun berkurang.

Untuk mempelajari lebih dalam tentang dampak penggunaan *gadget* di sekolah, maka penulis melakukan penelitian guna mengetahui “**Pengaruh Penggunaan *Gadget* Berkelanjutan pada Masa Pandemi Terhadap Perilaku Belajar Siswa kelas III dan IV MI Ma’arif Syuhada’ Ngunut Babadan Ponorogo**”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* secara berkelanjutan dalam perubahan perilaku belajar siswa.
2. Aktivitas penggunaan dan pemanfaatan teknologi *gadget* pada kalangan pelajar Madrasah Ibtidaiyah.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Adakah pengaruh antara penggunaan *gadget* berkelanjutan pada siswa kelas III dan IV MI Ma’arif Syuhada’ Ngunut Babadan Ponorogo pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku belajar?
2. Bagaimana aktivitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas III dan IV MI Ma’arif Syuhada’ Ngunut Babadan Ponorogo pada masa pandemi covid-19?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* berkelanjutan pada siswa kelas III dan IV MI Ma'arif Syuhada' Ngunut Babadan Ponorogonpada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku belajar siswa.
2. Untuk mengetahui aktifitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas III dan IV MI Ma'arif Syuhada' Ngunut Babadan Ponorogo pada masa pandemi Covid-19.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis
Untuk menambah wawasan bagi penulis dan pembaca, dalam perubahan perilaku belajar siswa akibat penggunaan *gadget* yang berkelanjutan pada masa pandemi.
2. Manfaat praktis
 - a. Sekolah.
Diharapkan dapat membantu dalam menetapkan kebijakan penggunaan teknologi di sekolah.
 - b. Bagi orang tua
Diharapkan dapat menambah wawasan orang tua siswa dalam membimbing dan mengawasi anak yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*.

F. PENEGASAN

1. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian agar lebih terfokus maka peneliti memberikan penegasan istilah sebagai berikut

a. Penggunaan *gadget*

Yang dimaksud *Gadget* dalam penelitian ini adalah handphone (HP), laptop dan tablet PC yang biasa digunakan untuk sekolah *online*. Yang dimaksud penggunaan *gadget* berkelanjutan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa menggunakan gadget secara intens setiap hari dikarenakan pembelajaran *online*. Maka indikator yang diukur adalah Frekuensi penggunaan *gadget*, relationship, *gadget* dan kesehatan, pemanfaatan *gadget*

b. Perilaku belajar

Perilaku belajar adalah suatu kebiasaan siswa dalam hal belajar dan dilakukan secara intens setiap hari dan berlangsung dalam jangka waktu yang lama, sehingga menghasilkan karakteristik tertentu terhadap aktivitas siswa ketika belajar. Maka indikator yang diukur dalam variabel perilaku belajar adalah Kebiasaan siswa dalam belajar, kedisiplinan siswa dalam belajar, Kebiasaan siswa menerima bimbingan dari orang tua dalam ranah penggunaan *gadget* agar anak tetap belajar walau rumah

c. Masa pandemi

Masa pandemi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah masa tersebarnya virus covid 19 dengan sangat cepat diseluruh dunia mulai pada awal tahun 2020 sampai sekarang tahun 2022.

2. Penegasan Konseptual

- a. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.⁶
- b. Menurut F.G. Winarno “Pandemi adalah wabah yang menyebar ke seluruh dunia dengan kata lain wabah ini menjadi masalah bersama. Contoh pandemi adalah H1N1 yang diumumkan WHO pada tahun 2009”.⁷
- c. Menurut Elya Soffatunni'mah “Perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan”.⁸

G. SISTEMATIKA

Tujuan dari sistematika penulisan adalah mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulis terdiri atas lima bab terdiri atas:

Bab I Pendahuluan. Bab ini merupakan kosep dasar untuk mengkaji masalah yang sedang dihadapi. Bab ini berisi pendahuluan yang meliputi

⁶ Derry Iswidharmanjaya and Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Bisakimia, 2014).

⁷ F.G. Winarno, *Covid-19 Pelajaran Berharga Dari Sebuah Pandemi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2020), hal 3.

⁸ Elya Soffatunni and Partono Thomas, ‘Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Man 2 Semarang’, *Economic Education Analysis Journal*, 6.2 (2017), hal 449.

latar belakang, identifikasi, rumusan, tujuan, manfaat, penegasan istilah, penegasan konseptual dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka. Dalam bab ini membahas tentang penelitian terdahulu, pendidikan madrasah ibtidaiyah, perkembangan teknologi informasi, *gadget*, kelebihan dan kekurangan teknologi, dampak bagi pengguna teknologi, berkelanjutan, pandemi covid-19, perkembangan akademik, perilaku belajar dan hipotesis.

Bab III Metode penelitian. Bab ini berisikan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, subjek penelitian, sumber data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data, populasi, sampel, analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang gambaran umum tentang Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Syuhada' dan penyampaian data dari hasil penelitian.

Bab V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan serta saran hasil penelitian.