

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, baik itu hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil belajar yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dianggap optimal jika proses dan hasil menunjukkan tanda-tanda bahwa siswa menyenangi belajar aktif di dalamnya dan mengusahan hasil yang baik.

menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar yang dilihat dari sisi siswa. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan-bahan pelajaran. Secara menyeluruh hasil

belajar tersebut merupakan kumpulan hasil atau penggal-penggal tahap belajar.¹

Menurut Abu Ahmadin dan Widodo Supriono hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Berpengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar, tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas belajar. Guru sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dituntut untuk kompeten dalam melakukan pendekatan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman serta menyenangkan yang sesuai dengan kondisi siswa. Maka dalam hal ini diperlukan guru yang kreatif serta inovatif yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik serta mengajak siswa untuk mengaitkan antara materi pelajaran dengan keadaan nyata siswa agar siswa dapat menemukan pengalaman belajarnya sendiri melalui proses belajarnya.²

Gawai (*gadget*) adalah sebuah media atau alat teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan umumnya dapat memberikan sesuatu pengetahuan yang baru. Berdasarkan pengertian tersebut semestinya penggunaan gawai (*gadget*) diikuti dengan tujuan penggunaannya sehingga tidak

¹ Nokman Riyanto, 7 karya buku, (Pelita Gemilang Sejahtera (PGS) Linggasar Wanadadi Banjarenegara Jawa Tengah 1, Agustus 2018), hlm 104-105

² Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, Psikologi Belajar, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h.138

berdampak buruk bagi penggunanya terutama bagi anak karena penggunaan gawai (*gadget*) yang baik dan benar justru dapat memberikan pengaruh yang positif. Pengaruh positif dalam penggunaan gawai (*gadget*) yaitu kemudahan dalam menjalin komunikasi dengan orang tua, teman, sanak saudara dengan jarak jauh. Adanya gawai (*gadget*) menjadikan anak mudah berkomunikasi dengan orang banyak tanpa membutuhkan biaya yang banyak.

Selain pengaruh positif, gawai (*gadget*) juga menimbulkan pengaruh negatif bagi anak apabila penggunaannya tidak sesuai aturan yang benar seperti halnya kesehatan mata yang akan terkena dampak dari penggunaan gawai (*gadget*) berlebihan. Penglihatan mata akan menjadi *minus* dan tegang di kelopak mata karena anak terlalu fokus membaca teks yang ada didalam gawai (*gadget*).³ Selain itu anak bisa saja membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan sehingga informasi itu terekam dalam memori otak dan sulit dihapus dari pikiran untuk waktu yang lama maka anak akan kecanduan informasi pornografi atau kekerasan yang membuatnya nyaman.⁴

Berdasarkan catatan lembaga Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online telah mencapai 1.022 anak dengan 28%

³Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency. *Bila Si Kecil BermainGadget*, (Yogyakarta:Bisakimia, 2014), h.18-20 ,

⁴ *Ibid*

merupakan korban pornografi *offline*, 21% pornografi *online*, 20% prostitusi anak *online*, 15% objek CD porno dan anak korban kekerasan seksual *online* sebesar 11%. Sementara itu, sebanyak 24% anak memiliki materi pornografi. Kemudian dengan adanya hal tersebut, dapat memicu anak kecanduan gawai (*gadget*).⁵

Hasil survey lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki gawai (*gadget*) sebelum usia mereka genap delapan tahun bahkan satu dari sepuluh anak sudah menggunakan gawai (*gadget*) ketika berumur tiga tahun. Fenomena ini menunjukkan jutaan anak mengalami kecanduan gawai (*gadget*). Pada penelitian ini gawai juga mempengaruhi perilaku sosial seseorang terutama siswa, tergantung bagaimana siswa tersebut memanfaatkan gawai. Apabila siswa tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gawai bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya.

Komparasi adalah penyelidikan deskriptif yang berusaha mencari pemecahan melalui analisis tentang hubungan sebab akibat, yakni memilih faktor-faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan faktor lain. Metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik ke dalam konklusi

⁵ Web Resmi KPAI, David Setyawan, 2015 (<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-minat-orang-tua-lindungi-anak-dari-iklan-porno-di-gafget>) Diakses pada 26 Februari, okl.21

baru. Komparasi sendiri dari bahasa Inggris, yaitu *compare*, yang artinya membandingkan untuk menemukan persamaan dari kedua konsep atau lebih.

Minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau suatu aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dibandingkan hal lainnya, dapat pula dilihat melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari Surya bahwa minat adalah keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan baik berupa keinginan memiliki atau melakukan sesuatu.⁶

Belajar adalah kegiatan yang paling banyak dilakukan individu, disadari atau tidak. Banyak yang tidak memahami bahwa dalam menjalani setiap kehidupannya, manusia akan selalu belajar dari kehidupan yang dijalaninya. Banyak orang menganggap bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah dan hanya dilakukan oleh anak-anak pada usia sekolah. Padahal belajar bisa dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja tanpa ada batas usia dan waktu, Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pengalaman dan pelatihan.

Menurut Djamarah dalam belajar terdapat hal-hal yang harus diperhatikan agar prestasi belajar dapat dicapai

⁶ Hendra Surya, *Menjadi Manusia Pembelajar*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), h.2

dengan baik, yaitu: (1) belajar dengan teratur; (2) disiplin; (3) konsentrasi; (4) pengaturan waktu belajar. Sebagai seorang siswa harus pandai mengatur waktu belajar. Dalam satu hari terdapat 24 jam sehari semalam. Dalam waktu 24 jam tersebut seorang siswa harus dapat mengatur waktu belajar. Kapan ia harus belajar di sekolah, belajar di rumah, mengerjakan PR/ Tugas, membantu orang tua, bermain, mengikuti kursus/ les, mengaji, dan lain-lain.

Kaitannya pemanfaatan jam belajar di luar sekolah dengan hasil belajar siswa, Soetrisno menyatakan bahwa ada hubungan antara banyaknya waktu dan pengaturan waktu belajar di luar sekolah dengan hasil belajar siswa kelas IV SD NEGERI 139 Seluma. Hal tersebut juga didukung oleh peneliti yang dilakukan Murniansih, menyatakan bahwa ada hubungan antara pemanfaatan waktu belajar dengan hasil belajar siswa kelas IV di SD NEGERI 139 Seluma. Jika anak memanfaatkan waktu belajar lebih banyak dari pada waktu bermain gawai maka hasil belajar anak tersebut kemungkinan akan cenderung lebih baik dari pada anak yang bermain gawai. Karena anak yang lebih banyak belajar akan cenderung lebih mengetahui pembelajaran yang telah mereka pelajari di sekolah berbeda dengan anak yang lebih sering bermain gawai karena mereka tidak banyak belajar maka anak tersebut sulit untuk memahami pelajaran, mungkin memang

ada anak yang bermain gawai terlalu sering tetapi hasil belajarnya tetap baik tetapi kebanyakan anak sekarang hasil belajarnya cenderung tidak baik karena mereka terlalu banyak bermain gawai dari pada belajar.

Latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti masalah tersebut pada penelitian Kuantitatif dengan Judul **“PERBANDINGAN JAM BELAJAR ANAK DENGAN JAM BERMAIN GAWAI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 139 SELUMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Apakah menggunakan gawai terlalu lama membuat hasil belajar siswa menurun.
2. Apakah terdapat prngaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian membatasi masalah pada penelitian ini yaitu **“PERBANDINGAN JAM BELAJAR ANAK DENGAN JAM BERMAIN GAWAI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 139 SELUMA”**

D. Rumus Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka rumus masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perbandingan jam belajar dan bermain gawai pada siswa
2. Apakah terdapat pengaruh jam belajar terhadap hasil belajar.
3. Apakah terdapat pengaruh bermain gawai terhadap hasil belajar.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbandingan jam belajar dan bermain gawai pada siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh jam belajar terhadap hasil belajar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain gawai terhadap hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan tentang bagaimana pengaruh gawai (*gadget*) jika sudah diberikan untuk siswa SD terlebih terhadap minat belajar apabila menggunakannya secara intens, sehingga orang tua tidak salah mengambil langkah dalam mengawasi penggunaan gawai (*gadget*) yang sudah diberikan kepada anak.

b. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi guru, orang tua, dan peneliti selanjutnya,

1. Bagi Guru

Memberikan kesempatan kepada siswa-siswinya dalam mengembangkan minat belajarnya melalui kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat bermanfaat dalam menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Bagi orang tua

Mendapatkan informasi mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak.

3. Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dalam mengadakan penelitian yang terkait dengan pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap Jam belajar anak.