

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang (Mudyahardjo, 2014). Dengan demikian pendidikan dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun, serta dengan bimbingan yang tidak hanya dilakukan di sekolah saja namun dilakukan di lingkungan masyarakat dan keluarga, berbicara tentang keluarga pendidikan yang paling pertama dikenalkan oleh keluarga yaitu Ibu, karena Ibu adalah madrasah utama bagi seorang anak.

Selanjutnya menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Sadiah, 2019).

Pendidik sebagai pengajar harus memiliki kompetensi dan metode pembelajaran yang baik serta memiliki kepribadian yang baik dalam

mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran (Ridho, 2021).

Dampak pandemi COVID-19 tidak hanya berdampak pada keadaan ekonomi saja, melainkan juga berdampak pada proses pendidikan. Semua kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan teknologi masa kini seperti gawai, komputer, dan alat teknologi lainnya yang dapat diakses oleh internet. Namun dengan demikian pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dapat dilaksanakan dengan lebih mudah.

Efektivitas gawai pada usia sekolah dasar (SD) dapat menyebabkan dampak negatif bagi kelangsungan dalam pengetahuan dan aktivitas pembelajaran. Namun dimasa pandemi, penggunaan gawai tidak bisa dihindari bagi seluruh siswa, karena aktivitas belajar mengajar ditiadakan untuk menghindari penyebaran virus corona atau sering disebut *COVID-19*. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) mengharuskan siswa menggunakan media teknologi, salah satunya gawai.

Penggunaan gawai pada masa pandemi memang sangat dibutuhkan, khususnya siswa sekolah dasar untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) mereka dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dengan aplikasi yang digunakan selama pembelajaran yaitu seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan *Whatsapp*. Guru akan memberikan arahan atau informasi mengenai jadwal pembelajaran melalui grup *Whatsapp* yang sebelumnya telah mereka siapkan kemudian jika guru akan memberikan

penjelasan materi mereka akan menggunakan *Zoom Meeting* atau *Google Meet*.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah dasar. Gawai (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manual (Kosmas dkk., 2020).

Namun dibalik beberapa manfaat tersebut, terdapat pula beberapa hal yang dapat merugikan penggunaannya terutama siswa sekolah dasar. Ketika pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilaksanakan, siswa tidak hanya menggunakan gawai untuk belajar melainkan digunakan untuk hal-hal lain di luar pembelajaran seperti bermain *games*, menonton video *youtube*, dan bermain sosial media lainnya. Dampak dari kebiasaan ini membuat siswa merasa bahwa belajar bukan lagi fokus utama mereka, penggunaan gawai yang berlebihan dan di luar kontrol dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal ini juga mengganggu motivasi belajar siswa selama dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Setelah berlangsung lebih dari satu tahun, pembelajaran jarak jauh (PJJ) ternyata menimbulkan banyak dampak negatif tidak menguntungkan bagi siswa. Siswa menjadi kehilangan semangat belajar dan kedisiplinan,

bahkan tanggung jawab tugas sekolah dikerjakan oleh orang tua. Hal ini menimbulkan kesulitan dalam mengikuti hasil pembelajaran, karenanya pemerintah memutuskan untuk melakukan pembelajaran tatap muka (PTM) (Kompas, 2021).

Untuk mengantisipasi *learning loss*, pemerintah membuat Surat Keputusan Bersama Empat Menteri yang memperbolehkan siswa kembali ke sekolah dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Tentu saja dengan kebiasaan baru, seluruh siswa dan para pengajar termasuk karyawan lainnya harus menjalankan protokol kesehatan dengan ketat dan disiplin.

Dengan diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) berdampak juga pada penggunaan gawai bagi siswa, belajar tidak selalu menggunakan gawai setiap hari namun hanya sesekali saja. Hal ini dapat menghindari penggunaan gawai secara berlebihan pada siswa. Namun dengan kebiasaan siswa yang selama pandemi tidak luput dengan gawai sulit untuk menjauhkan benda berteknologi canggih itu.

Berdasarkan hasil observasi terdapat banyak siswa yang menggunakan gawai tidak semana mestinya terutama pada siswa kelas 3. Bukan hanya untuk digunakan belajar namun juga bermain *game*, dan bermain sosial media lainnya hingga menyita banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan hal positif lainnya.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Gawai Pada Saat**

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Bagi Siswa Kelas 3 SDN Warungbambu II”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ditulis, kami memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

- 1) Dampak negatif siswa dalam menggunakan gawai pada saat pembelajaran tatap muka terbatas.
- 2) Hilangnya motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran tatap muka terbatas akibat penggunaan gawai.

C. Pembatasan Masalah

Untuk dapat terfokus pada permasalahan yang diambil penulis membatasi masalah pada “Efektivitas gawai pada saat pembelajaran tatap muka terbatas bagi siswa kelas 3 sekolah dasar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu “Bagaimana efektivitas gawai pada saat pembelajaran tatap muka terbatas bagi siswa kelas 3 sekolah dasar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini “Untuk mengetahui bagaimana efektivitas gawai pada saat pembelajaran tatap muka terbatas bagi siswa kelas 3 sekolah dasar”.

F. Manfaat Penelitian

1) Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada kajian tentang efektivitas gawai terhadap siswa pada saat pembelajaran tatap muka terbatas. Memang sudah banyak yang meneliti tentang efektivitas gawai terhadap siswa, dan saya berharap untuk kedepannya efektivitas gawai terhadap siswa memberikan banyak dampak positif.

2) Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan upaya meningkatkan kualitas belajar siswa dengan sebaik mungkin untuk memperoleh hasil yang maksimal.

b. Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu baru serta bahan evaluasi diri untuk menjadi yang lebih baik lagi dalam upaya mendidik anak untuk lebih disiplin.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi diri untuk menjadi pendidik yang lebih profesional dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat mengembangkan wawasan bagi peneliti dan juga sebagai langkah awal untuk memperoleh gelar S1.

