

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara yang merupakan Bapak Pendidikan Nasional Indonesia yang telah mendefinisikan arti bahwa ; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan adalah sebuah proses *humanime* yang selanjutnya biasa dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh sebab itu kita semestinya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Pendidikan pada hakikatnya memiliki arti yang luas, yaitu identik dengan kehidupan. Hal ini berarti bahwa pendidikan mencakup segala pengalaman belajar yang dialami seseorang sepanjang hidupnya, di berbagai tempat dan situasi yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan individu. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Demikian pula, pengajaran dalam makna luas merupakan kegiatan mengajar yang dapat terjadi kapan pun dan di mana pun proses pembelajaran itu berlangsung (Amirin:2013:4).

Dalam pembangunan bangsa, pendidikan memegang peranan yang paling penting. Suatu bangsa dinilai maju apabila memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Hal tersebut erat kaitannya dengan peningkatan mutu sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karna, kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa.

Peningkatan kualitas sumberdaya manusia dibidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai Upaya seperti beberapa langkah yang telah ditempuh meliputi penyesuaian kurikulum agar siswa lebih terlatih berpikir kritis, serta penyediaan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Maka Penggunaan *gadget* pada minat belajar siswa adalah fenomena signifikan dari pembelajaran tradisional ke penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan *gadget* seperti ponsel pintar dan tablet sudah menjadi suatu bagian integral dari kehidupan sehari-hari, mempengaruhi cara siswa memperoleh informasi dan memudahkan belajar. Akan tetapi penggunaan gadget ini dapat berdampak negatif pada minat belajar siswa dengan menggunakan konsentrasi, meningkatkan gangguan perhatian, dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* untuk media pembelajaran agar pendekatan yang tepat dapat diambil untuk mendukung minat belajar siswa.

Secara prinsip, pemanfaatan teknologi *gadget* pada masa kini memberikan konsekuensi baik dan buruk bagi siswa/siswi, terutama dalam hal membentuk pola pikir. *gadget* dapat membantu siswa/siswi mengontrol durasi bermain, mengembangkan strategi dan analisis dalam bermain, serta meningkatkan kemampuan otak kanan selama diawasi secara cermat oleh orang tua. Namun, ketika dampak positif tersebut dianalisis lebih lanjut, faktor dominan cenderung menuju dampak negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak. Penggunaan *gadget* pada anak seringkali muncul karena tekanan orang tua yang sangat padat, sehingga perhatian terhadap anak berkurang dan orang tua cenderung memberikan *gadget* untuk menghibur anak dan menjaga agar anak tidak menjadi rewel.

Siswa/siswi yang kecanduan *gadget* terlalu sulit meninggalkan *gadget* nya, anak-anak yang kecanduan dengan *gadget* selalu memperhatikan perangkat nya dan tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya, pengguna *gadget* hendaknya dapat diterima oleh semua orang.

Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari penting nya atau bernilainya hal tersebut (Slameto, 2003:57). Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Shaleh dan Wahab (2004:263) mengatakan bahwa “Minat juga diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik.

Sejumlah penelitian menunjukkan mayoritas siswa SD memiliki minat belajar yang dikategorikan sangat tinggi atau tinggi, “Minat belajar bervariasi: sekitar ~50% siswa menunjukkan minat “cukup”, sekitar ~32% menunjukkan minat “kurang”. Faktor penyebab perbedaan: kombinasi faktor internal (motivasi, minat pribadi, kesiapan belajar) dan eksternal (dukungan keluarga, metode guru, fasilitas)” Anggraeni, M. (2020).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN Karangligar III pada tanggal 20 Mei 2025, dimana *gadget* mampu memberikan pengaruh besar terhadap anak, banyak siswa/siswi di SDN Karangligar III rela menghabiskan waktu mereka dengan

bermain *gadget*. Banyaknya penggunaan *gadget* tidak hanya dapat membuat penggunanya itu merasakan kecanduan, akan tetapi penggunaan yang tidak dibatasi pun dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gadget* akan mengganggu konsentrasi siswa/siswi.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut: Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari: Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman (1992:44) faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

Pada subjek penelitian yang dilakukan oleh penulis banyaknya siswa/i yang menggunakan *gadget* tidak pada standarnya, siswa/i yang seharusnya menggunakan *gadget* dengan baik dan benar menyalahgunakan fungsi dari *gadget* tersebut sebagai tempat mereka berinteraksi dengan dunia luar seperti menghabiskan waktu untuk bermain media sosial serta game online yang akan mengganggu konsentrasi siswa/i ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung didalam kelas serta menghambat siswa/i untuk memahami isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada kasus ini, minat belajar siswa menurun secara drastis dengan adanya dampak penggunaan gadget yang dapat menurunkan konsentrasi siswa, hilangnya motivasi belajar, hilangnya rasa keingintahuan dan rasa sopan santun pada orang lain, sering berkata kasar pada teman sejawat ataupun dengan orang yang lebih tua, mudah acuh pada lingkungan sekitar. Penurunan minat belajar ini dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang meningkat dengan kebiasaan siswa yang bermain gadget tidak dengan waktu yang tepat, dalam penggunaan gadget dengan waktu yang cukup terbilang lama dengan durasi lebih dari 2 jam sehari membuat siswa menjadi lebih suka menyendiri dengan berfokus pada gadgetnya. Hal ini menjadi salah satu aspek yang harus diawasi oleh orangtua serta pihak sekolah, dengan terus mengawasi dan mengamati penggunaan gadget pada siswa yang cenderung sudah kecanduan gadget.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang persoalan yang sudah ditulis diatas, maka persoalan yang muncul dapat didefinisikan menjadi berikut:

1. Siswa memiliki perubahan sikap disiplin.
2. Mudah acuh pada lingkungan sekitar.
3. Hilangnya sifat segan siswa pada orangtua/guru.
4. Siswa sering menggunakan kata-kata kasar saat berbicara di lingkungan sekolah.
5. Masih rendahnya minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dalam Penelitian ini diperlukan adanya Batasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terfokus pada permasalahan yang ingin dipecahkan maka batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Minat

Belajar Siswa di SDN Karangligar III.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada minat belajar siswa dan siswi SDN Karangligar III ?
2. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan rasa kesadaran terhadap minat belajar siswa dan siswi SDN Karangligar III ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis dampak penggunaan *gadget* pada siswa dan siswi SDN Karangligar III.
2. Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan rasa kesadaran terhadap minat belajar siswa dan siswi SDN Karangligar III.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
Memberikan pengetahuan dan bahan informasi mengenai pentingnya pendidikan penggunaan *gadget* pada minat belajar siswa di SD karangligar III.
2. Manfaat bagi siswa
 - a) Dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran dengan menyajikan materi dalam format yang menarik dan interaktif.
 - b) Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan sumber daya pendidikan kapan saja dan dimana saja.
3. Manfaat bagi guru
 - a) Guru dapat meningkatkan kreativitas dalam metode

pengajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa.

- b) Guru dapat menggunakan data dari *gadget* untuk memantau progres individual siswa dengan lebih efektif.
- c) Sebagai bahan pembelajaran untuk tingkat kewaspadaan guru terhadap murid-murid nya.

4. Bagi sekolah

Memudahkan pemantauan siswa dan siswi nya dalam penggunaan *gadget*.

5. Bagi peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai dampak dari penggunaa *gadget* oleh siswa dan siswi usia SD.



