

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia informasi dan komunikasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin maju seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi pengalihan fungsi teknologi. Contohnya pada salah satu fasilitas canggih pada masa ini yang akan dibahas yaitu mengenai alat teknologi terbaru yang dikenal dengan sebutan *Gadget*.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan Pengertian Gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia,

gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Gadget adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Gadget membuat proses penyampaian pesan menjadi lebih cepat, sehingga menghemat waktu yang ada. Di dalam gadget/smartphone ada beberapa aplikasi komunikasi yang biasa orang-orang gunakan seperti BBM, Line, Whatsapp. Melalui aplikasi tersebut dengan mudah dan cepat orang-orang dapat mengirimkan dan menerima pesan. Seperti contoh, di dalam aplikasi tersebut terdapat grup, sehingga orang-orang akan mudah untuk mendiskusikan suatu hal, atau bisa juga menyebarkan informasi melalui grup tersebut.

Namun di era sekarang ini *gadget* memiliki banyak sekali fungsinya. Diantaranya yaitu untuk *browsing* dan juga yang paling populer sekarang adalah untuk bermain *game*. Bahkan sekarang ini *gadget* merupakan salah satu *fashion* di kalangan masyarakat.

Gadget merupakan benda yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang. Tidak dipungkiri bahwa pada era sekarang ini hampir semua aspek kehidupan menggunakan *gadget*. Maka tak heran manusia zaman sekarang ini mempunyai ketergantungan terhadap *gadget*.

Gadget sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial. Seseorang yang terlalu mementingkan *gadget* akan sulit menghadapi kehidupan nyata, karena ketika seseorang sudah fokus dengan *gadget* nya orang tersebut menjadi pasif. Maksudnya adalah ketika seseorang mempunyai *gadget*, terlebih itu adalah *gadget* yang canggih, orang tersebut akan malas melakukan interaksi sosial karena sudah asyik dengan dunianya sendiri. Orang yang sudah asyik dengan gadgetnya akan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Gadget ini tentunya memiliki banyak sekali dampak bagi penggunaannya. Tidak terkecuali siswa-siswa yang duduk di bangku sekolah. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar baik oleh individu atau kelompok untuk merubah sikap tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Masa pembelajaran ini terjadi semenjak kita masih kecil. Yaitu baik di lingkungan formal ataupun non formal. Namun anak-anak akan mulai memasuki masa sekolah pada usia 5 tahun dan berada pada lingkungan formal untuk menuntut ilmu dan biasa di sebut dengan sekolah.

Sebagai alat komunikasi *gadget* tentu sangat berguna bagi siswa. Baik untuk berkomunikasi dengan teman-temannya maupun dengan para gurunya. *Gadget* juga dapat membantu menambah wawasan dengan aplikasi browsernya dan juga sebagai alat bantu belajar. Dengan fiturnya yang berupa internet siswa dapat mencari informasi apapun dengan mudah. Hal ini tentu sangat memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. *Gadget* juga berguna sebagai alat penghibur yaitu dengan adanya aplikasi MP3 dan fitur gamenya yang dapat digunakan siswa agar tidak jenuh belajar.

Namun disisi lain dampak negatifnya bagi siswa yang menggunakan *gadget*. Salah satunya yaitu mereka malah keasikan dengan fitur sms dan telfon, mereka akan menggunakannya terus-terusan untuk itu dan juga pada aplikasi MP3 dan game biasanya siswa akan lupa belajar apabila sudah menggunakan *gadget* untuk hal tersebut. Sehingga hal tersebut berakibat pada prestasi belajar siswa.

Dalam hal ini yang mempunyai tanggung jawab terhadap siswa adalah orang tua. Orang tua tidak wajib membelikan anak *gadget*. Ada orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya agar tidak ketinggalan teknologi atau mungkin untuk berkomunikasi, namun orang tua selain membelikan *gadget*, mereka juga harus mengontrol penggunaan *gadget* tersebut, karena apabila tidak di lakukan pengontrolan maka anak akan menyalahgunakan *gadget* tersebut dan hal ini tentunya akan berdampak bagi sistem belajar siswa dan prestasi belajar siswa.

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan gadget menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari gadget adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, selain itu, dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya, yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan. Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan gadget.

Dari segi kesehatan : peningkatan resiko kanker dari penggunaan ponsel karena radiasi yang di berikan, penggunaan ponsel lebih dari 30 menit bisa mengakibatkan ketulian (acoustik neourema), dan penggunaan cahaya atau

pencerahan maksimal secara berkala pada ponsel, komputer, tablet dan lain bisa mengakibatkan perih pada mata dan lebih parahnya bisa menimbulkan rabun dekat.

Dari segi budaya : luntarnya adat atau kebiasaan yang berlaku di daerah tersebut karena kesibukan menggunakan gadget, masuknya budaya barat secara perlahan tanpa adanya filtrasi dari mereka yang mengikuti, hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing. Selain itu, perkembangan gadget ini berpengaruh kepada kebiasaan anak yang lebih mementingkan gadget dibanding belajar. Bayangkan saja saat ini setiap bangun tidur pasti yang dilihat adalah gadget, mau makan, mau tidur dan segala aktifitas lainnya tidak terlepas dari yang namanya gadget.

Dari segi sosial : cenderung autis atau asyik dengan gadgetnya sendiri sehingga tidak memperhatikan hal-hal yang ada disekitarnya misalnya ada orang yang mengajak mengobrol tetapi karena asyik dengan gadgetnya sampai tidak memperhatikan orang yang sedang bicara tersebut. Lalu remaja cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi yang terjadi secara tidak langsung, lebih banyak konflik yang terjadi dan tidak ada upaya untuk menyelesaikan masalah, cenderung cepat bosan ketika ada orang yang menasehati, banyak mengeluh ketika banyak masalah, egois yang tidak terkendali, orang-orang disekitarnya selalu dijadikan korban kemarahannya, orang yang banyak bergaul dengan gadget hidupnya sedikit tidak teratur.

Dari segi ekonomi : banyak terjadi kerugian akibat perkembangan gadget di bidang ekonomi seperti adanya atau banyaknya penipuan, keuangan tidak stabil di

setiap keluarga akibat harus memenuhi keinginan anaknya membeli gadget terbaru. Dan masih banyak lagi kerugian yang diakibatkan oleh perkembangan gadget tanpa di dasari dari segi keilmuan.

Gunakanlah gadget sebagaimana mestinya jangan terlalu berlebihan dan jangan digunakan untuk hal-hal yang tidak berguna yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Karena dengan perkembangan gadget ini yang sangat menjadi korban adalah para remaja dan anak-anak. Maka dari itu waspadalah terhadap perkembangan gadget tersebut. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam membimbing anaknya agar tidak terjerumus dengan kemerosotan zaman saat ini. Diharapkan juga kepada pelajar untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan handphone. Sebaiknya pelajar menggunakan gadget seperlunya dan penggunaannya sesuai dengan kondisi agar dampak buruk dari gadget tidak terjadi.

Pihak orang tua sebaiknya selalu mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget. Pihak guru sebaiknya tidak mengizinkan murid menggunakan gadget saat jam pelajaran dan pihak sekolah hendaknya tidak mengizinkan siswanya menghidupkan gadget saat jam belajar. (Tri Sumari, Pengaruh Pemnfaatan gadget Dalam Pendidikan ; <https://suaraguru.wordpress.com/2016/05/21/pengaruh-gadget-dalam-pendidikan/> ; diakses 14 januari 2017)

Di dalam lingkungan MTSN MAGUWOHARJO yang menjadi lokasi penelitian terdapat kasus-kasus yang peneliti temui yaitu pihak sekolah tidak memperbolehkan siswa-siswanya untuk membawa gadget dikarenakan kekhawatiran terhadap siswa-siswanya akan menyalahgunakan penggunaan

Gadget di sekolah, menggunakan permainan-permainan yang salah di jam belajar. Memang hal tersebut akan mengganggu pelajaran siswa, akan tetapi jika pihak sekolah memberikan arahan yang benar kepada siswa-siswanya dalam penggunaan gadget, maka tidak perlu adanya kekhawatiran lagi. Karena jika gadget digunakan dengan bertujuan memperoleh informasi mengenai ilmu pengetahuan yang terkait dengan pelajaran itu akan sangat baik bagi siswa.

Maka atas dasar kasus-kasus diatas penulis merumuskan judul skripsi sebagai berikut “ PENGARUH PEMANFAATAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh positif dan negatif *gadget* bagi kehidupan siswa.
2. Adanya sebagian siswa yang belum dapat menggunakan pemanfaatan gadget dengan baik
3. Kurangnya perhatian orangtua dan guru dalam mengawasi anaknya menggunakan *gadget*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih efektif dan terarah. Dalam penelitian ini penulis

menentukan ruang lingkup masalah yaitu pengaruh pemanfaatan gadget terhadap prestasi belajar siswa MTSn Maguwuharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang ingin penulis sampaikan ialah :

Adakah pengaruh pemanfaatan gadget terhadap prestasi belajar siswa MTSn Maguwuharjo?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi tentang prestasi belajar siswa setelah di berikan gadget oleh orang tuanya. Adapun tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memberitahu secara jelasnya bagaimana dampak positif, negatif dan upaya yang harus dilakukan agar siswa menggunakan gadget dengan benar dan tidak menyalahgunakanya.

F. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peneliti untuk memberikan saran dan masukan yang bermanfaat kepada pihak-pihak yang terkait dengan motivasi dan semangat belajar siswa-siswa

sekolah dan dampaknya terhadap prestasi di sekolah. Dengan adanya saran dan masukan dari peneliti diharapkan pihak orang tua serta masyarakat umum dapat menjadikan sarana dan masukan tersebut sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi terhadap pemberian fasilitas untuk anaknya yang berdampak pada semangat serta prestasi belajar siswa.

