

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, semua kalangan dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia maupun dengan mudah yang bisa disebut dengan *handphone*. *Handphone* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menjangkau semua kalangan termasuk anak usia sekolah dasar. *Handphone* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Handphone* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game*, youtube dan whatsapp dan lainnya. Memang sangat menguntungkan apabila berselancar di dunia maya dengan sebuah teknologi yang sangat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis *handphone* yang digunakan oleh semua kalangan. *Handphone* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan serta untuk memperbanyak relasi. Penggunaan *handphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar yang mana mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik berupa *handphone*, laptop maupun alat elektronik lainnya. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa-siswi khususnya pada

anak sekolah dasar untuk memanfaatkan sisi ini. Mereka cenderung menggunakan *handphone* tersebut untuk hal-hal yang sebenarnya tidak diharuskan pada umur mereka. *Handphone* yang mereka miliki pada umurnya digunakan untuk sms, whatsapp, instagram, youtube, *game online*, mendengarkan musik dan lain-lain.

Pada dasarnya orang tua memberikan *handphone* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *handphone* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Selain banyak aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar, *handphone* juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. tetapi disisi lain terjadi hal yang tidak diinginkan dalam pemanfaatan *handphone* pada fungsi yang sebenarnya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keberhasilan dalam belajar mengajar merupakan perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan ini antara lain dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan perubahan positif yang ditimbulkan sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Nomor 20 Tahun 2003 : 42).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga menyusun, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain

dan cita-cita. Jadi, setiap proses pembelajaran pasti ada suatu hal yang berubah, baik dari segi ilmu pengetahuan, perilaku, persepsi dan lain sebagainya.

Menurut Mirna Intan Sari (2018 : 3 - 4) belajar adalah sebagai suatu proses dimana seorang individu berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Clyston Alderfer berpendapat, belajar merupakan proses yang terjadi dalam jangka waktu yang lama melalui latihan yang membawa terjadinya perubahan dalam diri sendiri. Sobur (2009: 218) mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas telah dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada siswa. Dengan dilakukannya penilaian ini, maka guru dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan siswa pada ilmu pengetahuan yang telah diajarkan guru, tidak hanya ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan yang telah dicontohkan guru.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau pengalaman yang memotivasi seseorang menghasilkan perubahan

pengetahuan dan tingkah laku karena adanya pengalaman yang dilakukan dalam kegiatan belajar.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. *Handphone* adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan juga pada usia sekolah dasar.

Telepon seluler saat ini dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu telepon standart dan telepon pintar. Telepon pintar atau lebih akrab kita sebut *handphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem aplikasi-aplikasi di dalamnya. Pertumbuhan *handphone* akhir-akhir ini menunjukkan angka yang besar, khususnya di Indonesia. Pesatnya pertumbuhan *handphone* secara langsung membawa dampak signifikan terhadap perkembangan aplikasi *handphone* atau lebih dikenal sebagai aplikasi-aplikasi yang dapat membantu indosenia. Perkembangan *handphone* ini sangat bergantung terhadap perkembangan teknologi maupun jumlah produksi. Dalam waktu yang sangat singkat, pertumbuhan *handphone* menunjukkan angka yang signifikan. Menurut hasil survey lembaga penelitian Nielsen yang dilakukan pada pertengahan tahun 2012, sebanyak 67% dari total responden yang dilibatkan merupakan pengguna *handphone*. Jumlah ini diprediksi akan terus bertambah seiring dengan antusiasme pasar. Bagaimana dua sisi mata uang pesatnya pertumbuhan *handphone* membawa angin segar bagi para pengembang aplikasi (Prasetya 2013: 1-2).

Dapat kita amati di pasaran banyak sekali beredar beragam jenis tablet hingga *handphone* yang diproduksi oleh perusahaan-perusahaan berteknologi kelas dunia yang ternama. Kehadiran *handphone* dewasa ini disamping memberikan kemudahan kepada manusia juga ikut mencerdaskan tingkat kemampuan manusia, yang pada akhirnya membawa efek positif yaitu dapat meningkatkan kesejahteraan manusia itu sendiri, terutama di bidang ekonomi.

Pemilik *handphone* dapat saja mengakses di internet, berkomunikasi secara *e-mail*, *whatsapp*, *facebook* dan jejaring sosial lain dimana dan kapan pun diperlukan dengan disertai berbagai fasilitas dan aplikasi-aplikasi yang dirancang untuk kebutuhan pemakai *handphone*. Sebagai contoh, aplikasi *google chrome* yang dapat membantu dan mempermudah siswa sekolah dasar untuk menemukan informasi-informasi penting yang dibutuhkan dan dapat membantu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru terhadap siswa tersebut.

Bagi siswa usia sekolah dasar sisi positifnya adalah siswa senantiasa memiliki pengetahuan lebih dibandingkan dengan siswa yang kurang tersentuh dalam penggunaan media *handphone*. Selain dari situ, siswa banyak menerima segala informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia yang hal ini secara otomatis membentuk *mindset* (pola pikir), sehingga membuatnya menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengaktualisasikan diri terhadap lingkungannya.

Handphone bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing internet*, membaca *e,book*, *main game*, *nonton youtube* dan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas belajar siswa, namun dibalik tersebut, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya

terutama bagi siswa sekolah dasar. Tidak jarang dijumpai siswa yang membawa *handphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa bermain dengan menggunakan *handphone* sampai berjam-jam baik dirumah maupun disekolah. Aplikasi-aplikasi yang digunakan seperti bermain *games*, nonton *youtube*, *chattingan* dan aplikasi-aplikasi lainnya sehingga siswa sekolah dasar menjadi kecanduan dalam penggunaan *handphone* tersebut.

Penggunaan perangkat *handphone* memberikan tawaran informasi terhadap siswa sekolah dasar seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (*games*) dengan mudah, *chatting* dan *browsing* yang cukup menyita banyak waktu bagi mereka, sehingga menyebabkan waktu belajar siswa akan berkurang dan dapat mengganggu konsentrasi belajar. Penggunaan aplikasi media sosial di dalam *handphone* yang berhasil dan diluar control seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *youtub* dapat memangkas waktu yang seharusnya yang digunakan untuk belajar. Kebiasaan ini membuat siswa merasa bahwa belajar bukan fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu hasil belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Siswa SD yang memiliki hasil belajarnya yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan *handphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti *e-book*, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila siswa menggunakan *handphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain *games*, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada hasil

belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan *handphone* yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan *handphone* dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas.

Berdasarkan uraian tersebut nampak jelas bahwa penggunaan *handphone* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Rahma (2015 : 53) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *handphone* menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan tingkat aktivitas belajar siswa SD di Rengat Barat.

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan *handphone* secara langsung bisa mengganggu hasil belajar siswa dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Berdasarkan hasil temuan awal di Sekolah Dasar Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. *handphone* yang awalnya dapat membantu peserta didik kini membawa masalah bagi hasil belajar mereka. Dengan demikian, terjadi sosial antara perilaku penggunaan *handphone* dengan hasil belajar siswa SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk membuat kajian dan penelitian dalam rangka mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah. Penelitian ini sangat penting untuk memperbaiki hasil belajar siswa sekolah dasar yang saat ini mulai tidak fokus belajar dan justru hanya menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain *handphone* baik dirumah maupun di sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka dibuat suatu rencana penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh penggunaan *Handphone* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk menganalisis dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 060833 Kecamatan Medan Petisah

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan pendidikan di Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
2. Memberikan sumbangan pemikiran dalam ilmu pendidikan Sekolah Dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa.
3. Sebagai pijakan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan *Handphone* terhadap siswa di Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 Penelitian ini dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam penggunaan *Handphone* terhadap siswa di Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru
 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru dan dapat menambah pengetahuan, pemikiran dalam mengaplikasikan *Handphone* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah
 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta dalam menggunakan *Handphone* dapat dibatasi dan tidak diperbolehkannya untuk dibawa ke sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi, terutama dalam penggunaan *Handphone* pada siswa di Sekolah Dasar.

5. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pustaka prodi agar mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya memiliki acuan terhadap penelitian ini dan dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.

